Universidad de
CUNDINAMARCA

# Lineamientos de Gestión tecnoeducativa

**2024**

Oficina de Educación
Virtual y a Distancia

www.ucundinamarca.edu.co | Vigilada MinEducación

## 1. Introducción

La Oficina de Educación Virtual y a Distancia (OEVD) plantea sus lineamientos tecno educativos como un conjunto de orientaciones y herramientas para estandarizar y guiar el uso efectivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de digitalización y virtualización de los campos de aprendizaje desde la **M**etodología **C**ampo de **A**prendizaje y el Modelo Educativo Digital Transmoderno.

### 1.1. Propósito y Alcance

Los lineamientos de gestión tecno educativa se han diseñado para integrar la tecnología de manera coherente y significativa en los procesos formativos liderados por los gestores del conocimiento y el aprendizaje. Esta integración abarca desde la planificación del PAD y el diseño de recursos educativos digitales hasta la ejecución, evaluación y mejora de este, contando con el apoyo del equipo de gestores de la Oficina de Educación Virtual y a Distancia. Así, se garantiza al estudiante lograr una experiencia de aprendizaje enriquecedora mediante la interacción tecnológica, la participación activa, el trabajo colaborativo y la retroalimentación continua.

### 1.2. Rol de la Oficina de Educación Virtual y a Distancia

Según la Resolución 064 del 03 de mayo de 2012, por medio de la cual se determinan las funciones de cada área establecida por el estatuto orgánico de la Universidad de Cundinamarca, y según el art. 27, la Oficina de Educación Virtual y a Distancia ejercerá entre otras las siguientes funciones: propiciar los espacios para ofertar cursos web, objetos virtuales de aprendizaje, simuladores y repositorios digitales, impulsa la consolidación de redes de trabajo entre profesores, tutores y estudiantes, contribuir al diseño y aplicación de cursos virtuales y formación a distancia, elaborar propuestas de capacitación a los

profesores en herramientas web aplicadas a la educación, asesorar a las diferentes facultades en los asuntos de educación virtual, diseño y tecnología.

Por otra parte, será asunto de dicha Oficina, la administración académica del currículo que incluye la planeación, el seguimiento y la evaluación, así como el manejo y control de los usuarios de la plataforma de educación virtual. [1]

La Oficina de Educación Virtual y a Distancia (OEVD) brindará asesoría integral a los gestores del conocimiento y el aprendizaje para que puedan:

- Familiarizarse y apropiarse de la plataforma.
- Generar procedimientos y utilizar los instructivos.
- Desarrollar recursos educativos y herramientas de recolección de datos.
- Implementar herramientas tecnológicas y educativas adecuadas para la digitalización y virtualización de los Campos de Aprendizaje.

Este apoyo busca mejorar la calidad educativa de los programas virtuales y fortalecer la integración de las TIC en ellos.

---

[1] Universidad de Cundinamarca. (2015). *Política y Lineamientos de Integración de TIC en la Educación*. Rectoría - Vicerrectoría Académica - Oficina de Educación Virtual y a Distancia.

## 2. Marco Teórico y Pedagógico

### 2.1. Principios de Diseño Instruccional

En el Modelo Educativo Digital Transmoderno se viven experiencias, se solucionan problemas y comportamientos, así en los Campos de Aprendizaje dentro de sus Planes de Aprendizaje Digitales, se diseñan y planean estos componentes según la modalidad que contemple el programa académico.

En consonancia con lo expuesto, el Diseño Instruccional en los procesos de digitalización y virtualización de los Campos de Aprendizaje debe ceñirse a la planeación estipulada en el Plan de Aprendizaje Digital (PAD). Asimismo, debe brindar acompañamiento al Experto temático en la construcción tecnológica y educativo de los siguientes ítems:

a. Producción y configuración de los Recursos Educativos Digitales.
b. Definición y configuración de las Herramientas de Recolección de Datos.
c. Generación y configuración de las Rubricas de Evaluación.
d. Validar que el Campo de aprendizaje disciplinar (CADI)cumpla con:
    I. La Metodología de Campo de Aprendizaje.
    II. La intensidad según créditos académicos (dedicación según relación de créditos académicos)
e. Realizar curaduría del CADI validando:
    I. Experiencia del Usuario.
    II. Funcionamiento Técnico (Enlaces, paquetes SCORM, etc).
    III. Que el Resultado Esperado de Aprendizaje este acorde al Modelo.

El acompañamiento del diseñador Instruccional consiste en proveer al Experto Temático los instrumentos necesarios para desarrollar y cumplir con cada uno de los ítems mencionados y darle orientación en cuanto a su diligenciamiento, producción y configuración desde la aplicación de la Metodología Campo de Aprendizaje.

En la Universidad de Cundinamarca, los diseñadores instruccionales se convierten en Gestores Tecno educativos, con el conocimiento requerido para apoyar la virtualización de los Campos de Aprendizaje Digitales. En este proceso, cuentan con el respaldo de un equipo multidisciplinar para la virtualización de los Campos de Aprendizaje de los programas académicos de Pregrado y Posgrado.

## 3. Planificación y Desarrollo de Campos de Aprendizaje Digitales

### 3.1. Proceso de Diseño y Desarrollo de Campos de Aprendizaje Digitales

El diseño y desarrollo de Campos de Aprendizaje Digitales se fundamenta en la Metodología Campo de Aprendizaje. En su fase inicial de Planeación, una vez aprobado e identificado el Plan de Aprendizaje y la versión a Virtualizar se debe cumplir con la siguiente estructura, según la plantilla entregada por la Oficina de Educación Virtual y a Distancia:

A. Pestaña Información General o inicial:

- Textos acordes al Plan de Aprendizaje Digital – PAD
  - Justificación
  - REA General
  - REA Específicos
  - Datos de identificación del Campo de Aprendizaje (Facultad, programa académico, nombre del Campo de Aprendizaje, Créditos Académicos, Ubicación semestral).

- Video de presentación o introductorio al Campo de Aprendizaje

  - Identificación de cómo se va a alcanzar el logro del REA
  - Vivir Experiencias
  - Solucionar Problemas

- Vivir Experiencias y Solucionar Problemas

- Metodología
- Evaluación
- Bibliografía y/o Webgrafía

B. Pestañas por Resultados Esperados de Aprendizaje.

Identificar las Experiencia de Aprendizaje y/o Solución de Problemas:

- Identificar las actividades (nombre, descripción, instrucciones, duración y fechas).
- Por actividad identificar los Recursos Educativos Digitales
- Por actividad identificar las Herramientas de Recolección de Datos.
- Por cada Herramienta debe existir una Rubrica de Evaluación Analítica de 5x5 mínimo.

Lo anterior, se alinea con la estructura de virtualización de un Campo de Aprendizaje establecida en el Plan de aprendizaje Digital, donde el diseñador instruccional actúa como guía en la elaboración de textos educativos y el diseño de recursos educativos digitales.

Estos recursos pueden incluir guiones de video, infografías, materiales interactivos, recursos en formato H5P, podcasts, material audiovisual entre otros, los cuales se desarrollan en diferentes formatos (establecidos para cada tipo de recurso) y en su construcción se adaptan a las características específicas del RED. Este proceso se realiza de forma colaborativa, bajo el liderazgo de un experto temático, con el objetivo de crear herramientas y contenidos educativos que permiten a los estudiantes el logro del Resultado de Aprendizaje Esperado.

### 3.2. Estrategias de Planificación de Contenidos

En colaboración con el diseñador instruccional, el experto temático involucrará la tecnología para garantizar el logro del Resultado Esperado de Aprendizaje. Esto se logra mediante el diseño de recursos educativos digitales que permiten vivir Experiencias de Aprendizaje, solucionar problemas y comportamientos que se ajustan a los Campos de Aprendizaje específicos.

El uso estratégico de tecnologías es fundamental para la creación de Recursos Educativos Digitales (RED) y Herramientas de Recolección de Datos que potencien el aprendizaje y permitan evaluar su efectividad. En este sentido, la Universidad de Cundinamarca ofrece diversas herramientas tecnológicas para el diseño, implementación y evaluación de experiencias de aprendizaje dentro de la metodología Campo de Aprendizaje. Estas herramientas incluyen el LMS (Plataforma MOODLE), la gamificación educativa (inteligencia artificial, licencia Articulate 360, licencia Genially y licencia SUITE ADOBE, entre otras según necesidades específicas), y el desarrollo de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en paquetes SCORM.

### 3.3. Colaboración con Expertos y Académicos

En el marco de la innovación educativa y la integración de tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje, *la curaduría de contenidos, el análisis de similitudes con la herramienta TURNITIN y la revisión de pares académicos* se traducen como herramientas que permiten optimizar la calidad y efectividad de los recursos educativos digitales (RED) construidos en los diferentes Campos de aprendizaje para permitir que el estudiante construya conocimiento.

La curaduría de contenidos implica la selección, organización y evaluación crítica de información relevante y de alta calidad para apoyar la experiencia de aprendizaje.

Por su parte, el análisis de similitudes mediante herramientas tecnológicas como software antiplagio y detectores de similitud textual contribuye a garantizar la originalidad y autenticidad de los RED. Esta práctica permite identificar posibles casos de plagio y garantizar la integridad académica de los trabajos y materiales desarrollados en los diferentes Campos de Aprendizaje Digital.

Finalmente, las revisiones de pares académicos constituyen una herramienta invaluable para obtener retroalimentación constructiva sobre la calidad y pertinencia de los Recursos Educativos Digitales (RED) diseñados en los Campos de Aprendizaje, promoviendo así, la mejora continua de los recursos asegurando que estos respondan a las necesidades y expectativas de los estudiantes.

## 4. Tecnologías y Herramientas Educativas

### 4.1. Selección de Plataformas y Herramientas

La implementación efectiva de las herramientas tecnológicas y el uso apropiado de plataformas educativas pueden contribuir significativamente a potenciar el aprendizaje de los estudiantes.

Desde la Metodología Campo de Aprendizaje, se abordan las siguientes con el propósito de disponer de recursos efectivos para el logro de los resultados de aprendizaje en los Campos de Aprendizaje:

- **Plataforma LMS Moodle:** sistema de gestión del aprendizaje que permite crear y administrar el campo de aprendizaje digital, interactuar con los estudiantes y valorar su progreso.
- **Gamificación educativa:** Recursos que integran elementos de juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje, aumentando la motivación y el compromiso de los estudiantes. Se incluyen herramientas como I*nteligencia Artificial, Articulate 360, Genially, SUITE ADOBE* u otras licencias según las necesidades específicas.

- **Licencia de Office 365:** que, entre sus características, a través de la aplicación Teams permite la comunicación y el trabajo colaborativo entre el gestor del conocimiento y los estudiantes.
- **Desarrollo de Objetos Virtuales Aprendizaje (OVA) en paquetes SCORM:** Materiales de aprendizaje interactivos y reutilizables que pueden integrarse fácilmente en cualquier plataforma educativa LMS.

### 4.2. Integración de Tecnologías Emergentes

En el contexto de la innovación tecnológica, la Universidad de Cundinamarca se compromete a integrar tecnologías emergentes en sus prácticas educativas, promoviendo la vivencia de experiencias de aprendizaje y/o solución de problemas de una manera innovadora y de calidad.

Para ello, se proponen lineamientos tecno educativo que abarcan los siguientes aspectos:

- **Herramienta Turnitin** para la revisión de textos y la protección de la propiedad intelectual.
- **Inteligencia Artificial** para brindar apoyo en la construcción de recursos educativos, instrucciones, definir contextos, niveles, estrategias de evaluación y retroalimentación de las experiencias de aprendizaje propuestas en los Campos de Aprendizaje.
- **Construcción de rúbricas de evaluación** para la transparencia y la equidad: Estas rúbricas definen claramente los criterios de acuerdo con los Resultados Esperados de Aprendizaje propuestos para cada tarea, asegurando una consistencia y justicia en la valoración.
- **Analítica de Datos:** acciones que permiten extraer información útil a partir del análisis datos ya sea de manera predictiva, descriptiva y prescriptiva.
- **Automatización:** Dentro de la industria 4.0, los procedimientos repetitivos se automatizan y se potencian procesos como: optimizar la gestión del aula, personalizar el aprendizaje, identificar riesgos, mejorar la evaluación del aprendizaje, entre otros.

- **Simulación:** Herramienta que permite complementar y enriquecer la experiencia educativa. Transforma el aprendizaje virtual haciéndolo más experiencial, atractivo y efectivo.

Al aprovechar las tecnologías emergentes, la Universidad de Cundinamarca promueve un entorno de aprendizaje dinámico y transformador que fomenta la integridad académica, la evaluación efectiva y logro exitoso de los REA en los diferentes Campos de Aprendizaje.

La Universidad cuenta con el Comité de Tecnologías Emergentes, donde participan expertos en tecnología y académicos en tecnología, equipo que ofrece su servicio de apoyo para resolver temas relacionados con la innovación y la tecnología.

### 4.3. Criterios de Accesibilidad y Usabilidad

Para la construcción de recursos y contenidos educativos accesibles e inclusión, se implementarán los criterios de accesibilidad contemplados nacional e internacionalmente.

Con el fin de brindar contenidos acordes a toda la población en criterios de accesibilidad WEB los cuales se encuentran en la Resolución 1519 de 2020 del MinTIC y la norma técnica colombiana NTC 5854 de 2021, las cuales se enmarcan las pautas de Accesibilidad al Contenido WEB (WCAG)), incluida dentro de la Iniciativa de la W3C para facilitar el acceso a la web a todos los usuarios. Estas pautas tienen puntos de verificación que ayudan a detectar errores de accesibilidad dentro de un entorno digital.

Los Campos de Aprendizaje deben cumplir los términos de accesibilidad web enmarcados en la normatividad colombiana e Internacional, para ello se debe cumplir con el ANEXO 1 y 2 de la Resolución 1519 del 2020.

Para virtualizar los Campos de Aprendizaje se recomienda usar tecnología nativa WEB como lo es el estándar HTML 5 o superior y CSS 3 o superior.

La universidad de Cundinamarca adopta todo lo contemplado desde la accesibilidad a la construcción de recursos digitales accesibles que estipula el Ministerio de Tecnologías de la Información (MinTIC) en la Resolución 1519 del 2020 "*Por la cual se definen los estándares y directrices para la información señalada en la Ley 1712 del 2014 y se definen los requisitos en materia de acceso a la información pública, accesibilidad web, seguridad digital y satos abiertos*".

**5. Gestión de Contenidos Educativos**

**5.1. Creación y Curaduría de Contenidos**

La creación de los recursos se lleva a cabo siguiendo el procedimiento adecuado para su digitalización y virtualización, por lo cual el trabajo cercano con el experto temático permite que dicha creación responda a las necesidades educativas centradas en el estudiante.

La curaduría de contenidos educativos se efectúa en diferentes momentos, e implica varias acciones (elección (relevancia, actualización) y ajuste de contenidos, revisión de la coherencia de los textos, el orden lógico en el que estos se presentan, la relevancia de las ejemplificaciones utilizadas, y la forma en la que se digitalizará dicha información, el uso correcto de las palabras según el discurso técnico, entre otros) para garantizar que los recursos seleccionados y diseñados sean de alta calidad, adecuados y apropiados para el apoyo y construcción de conocimientos en los Campos de Aprendizaje Digital.
Para garantizar la calidad y confiabilidad de los contenidos curados, se implementa un proceso de revisión en dos etapas:

- **Revisión por parte de un experto temático:** Un especialista con profundo conocimiento en el área temática del contenido debe revisarlo para asegurar su precisión, relevancia y actualidad.
- **Revisión por parte de un par académico:** Un académico con experiencia en investigación y evaluación de contenidos debe revisar el material para garantizar su rigor metodológico, claridad conceptual y coherencia argumentativa.

### 5.2. Uso de Recursos Educativos Digitales Abiertos (externos)

Los Recursos Educativos Digitales Abiertos son una herramienta invaluable para construir el conocimiento en los entornos digitales actuales por su diversidad, pues son un complemento fundamental para los estudiantes y los gestores del conocimiento y el aprendizaje, quienes diseñan y desarrollan experiencias educativas, enriquecedoras, contextualizadas y llenas de sentido. Por lo tanto, es fundamental que los actores utilicen los recursos en mención de manera responsable y ética, reconociendo los derechos de autor y las licencias que los regulan.

La búsqueda consciente y responsable de contenido educativo en internet implica comprender y respetar los derechos de propiedad intelectual y las licencias respectivas. Al optar por materiales de libre uso, citar correctamente las fuentes y ser consciente de las restricciones de uso, se contribuye a una cultura de aprendizaje ético.

La Universidad de Cundinamarca cuenta con el Centro de Gestión del Conocimiento y el Aprendizaje – CGCA, a través del cual, la comunidad educativa en general puede acceder digital y física a gran variedad de documentos gracias a los convenios existentes.

### 5.3. Derechos de Autor y Licenciamiento

La propiedad intelectual existe en el ámbito digital. Los autores de recursos educativos digitales poseen derechos sobre sus creaciones, y es fundamental respetar estos derechos para garantizar un uso justo y ético de los mismos. Las licencias, como las Creative Commons (CC), proporcionan un marco legal que define cómo se pueden usar, compartir y adaptar estos recursos.

En este contexto, fomentar la cultura de la originalidad y promover prácticas éticas en el uso de recursos y contenido digital externo, se considera fundamental en el proceso de diseño y construcción de recursos educativos para los Campos de Aprendizaje Digital:

- **Identificar la licencia:** Buscar la licencia bajo la cual se ofrece el recurso. Las licencias Creative Commons (CC) son comunes en recursos educativos, y permiten diferentes niveles de uso, adaptación y distribución.
- **Comprender la licencia:** Leer y comprender cuidadosamente los términos de la licencia para saber qué usos están permitidos y cuáles no.
- **Respetar las restricciones:** Cumplir con todas las restricciones de la licencia, como la atribución al autor y la no comercialización.
- La Universidad de Cundinamarca cuenta con una guía resumen **norma APA séptima edición.**

## 6. Interacción y Comunicación en Línea

### 6.1. Estrategias de Comunicación Asíncrona y Síncrona

Las herramientas tecnológicas facilitan la comunicación entre los gestores del conocimiento y los estudiantes, convirtiéndose en elementos esenciales para el desarrollo de Campos de Aprendizaje y la aplicación de la Metodología Campo de Aprendizaje. En este contexto, las estrategias de comunicación asincrónica y sincrónica cobran vital importancia para fomentar el intercambio de información, la colaboración y el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas en entornos virtuales.

La implementación de estas estrategias facilita la participación en espacios de interacción dinámicos, flexibles y personalizados. En estos, la retroalimentación constante es fundamental para que el estudiante alcance de manera exitosa los resultados de aprendizaje esperados. Entre las estrategias empleadas se encuentran los foros técnicos, el equipo TEAMS, los encuentros mediados por la tecnología y demás herramientas estipuladas en el Acuerdo de formación y aprendizaje.

### 6.2. Fomento de la Colaboración y el Aprendizaje Comunitario

La Metodología Campo de Aprendizaje se caracteriza por su enfoque participativo, colaborativo y co-creativo, donde la interacción tecnológica es fundamental en el proceso de construcción de conocimientos. Desde el inicio de

su experiencia en los Campos de Aprendizaje Digitales, los estudiantes son agentes activos en su propio aprendizaje, trabajando en conjunto con sus gestores y compañeros para generar un impacto significativo en la comunidad.

Dentro de los Campos de aprendizaje, el gestor del conocimiento debe diseñar experiencias de aprendizaje significativas que motiven al estudiante a construir conocimiento de forma colaborativa. Esto, a su vez, dinamiza el alcance de los Resultados Esperados de Aprendizaje propuestos. Se trata de un proceso integral y transformador que prepara a los estudiantes para enfrentar los retos del mundo actual, enriqueciendo a todos los miembros de la comunidad universitaria.

### 6.3. Herramientas para la Interacción Estudiante-Gestor del Conocimiento y el Aprendizaje

El sistema de gestión de aprendizaje Moodle se integra con la Metodología Campo de Aprendizaje, la plataforma ofrece herramientas que facilitan la interacción constante entre estudiantes y gestores de conocimiento y aprendizaje.

Estas herramientas incluyen:

- *Módulo de foro:* (uso general, planteamiento de un tema por cada integrante, debate único, y foro de preguntas y respuestas).
- *Chat.*
- *Mensajería privada.*
- *Y herramientas de trabajo colaborativo.*

A través de estas herramientas, los estudiantes pueden expresar sus ideas, compartir dudas, debatir conceptos y compartir experiencias, mientras que los gestores de conocimiento y aprendizaje pueden brindar retroalimentación, guiar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y crear un ambiente de aprendizaje más cercano y personalizado.

## 7. Evaluación y Retroalimentación

### 7.1. Métodos de Evaluación en los Campos de Aprendizaje

En los Campos de Aprendizaje Digital, los gestores del conocimiento y el aprendizaje crean las *rúbricas de evaluación*, instrumentos en los que definen clara y objetivamente los criterios sobre los que valorarán los aprendizajes de los estudiantes en las diferentes experiencias de aprendizaje propuestas en las actividades. En ellas, el estudiante recibe una retroalimentación cualitativa en orden al desempeño y alcance del Resultado Esperado de Aprendizaje propuesto en el Campo de Aprendizaje Digital.

El gestor de conocimiento realiza la retroalimentación ayudando al estudiante a comprender sus fortalezas, áreas de mejora y así desarrollar estrategias para avanzar en su aprendizaje. En el trabajo colaborativo los estudiantes pueden retroalimentarse y construir conocimientos.

### 7.2. Sistemas de Retroalimentación Automatizada y Personalizada

Se diseñan Recursos Educativos Digitales - RED nivel 2: recurso en los que la interacción aumenta significativamente. El estudiante puede obtener una respuesta diversa dependiendo de la interacción que establezca con el objeto o de las respuestas u opciones seleccionadas en los ejercicios aplicativos propuestos en el recurso.

El Recurso Educativo Digital RED nivel 3: recurso cuya interacción es mayor. Se trata de simuladores, sistemas expertos, objetos conectados a bases de datos que permiten consultas y respuestas más personalizadas.

Al diseñar recursos educativos digitales aplicativos, el estudiante se ve inmerso en experiencias de aprendizaje más dinámicas, personalizadas y significativas. Esto se logra gracias a la retroalimentación inmediata y personalizada que recibe durante la interacción con estos recursos. La retroalimentación permite tanto al

gestor del conocimiento y al estudiante tener una visión completa del progreso individual y tomar decisiones educativas oportunas para apoyar su aprendizaje.

## 8. Formación y Soporte a Gestores del Conocimiento y el Aprendizaje

Desde la Oficina de Educación Virtual y a Distancia se proponen las ***franjas de formación*** como estrategia de acompañamiento y formación a los gestores del conocimiento y el aprendizaje sobre el uso y apropiación de la herramienta Moodle con el apoyo de monitores y los gestores de la Oficina. Algunas de las formaciones que se desarrollan son: Generación de rúbricas, gestionamiento de la plataforma Moodle y manejo de sus recursos, construcción de recursos educativos digitales, proceso de virtualización de los Campos de aprendizaje Disciplinares.

### 8.1. Desarrollo Profesional para Gestores del Conocimiento y el Aprendizaje

### 8.2. Soporte Técnico y Educativo Continuo

La estrategia MEDIT A UN CLIC busca brindar a los usuarios un asesoramiento cercano y permanente en materia de soporte técnico y educativo. Para ello, se cuenta con un equipo de gestores tecno educativos de la Oficina de Educación Virtual y a Distancia, quienes están a disposición para atender cualquier duda o necesidad que surja.

MEDIT A UN CLIC va más allá de la simple asistencia técnica, ya que permite la *personalización de los servicios académicos, formativos, educativos y tecnológicos que se ofrecen a los miembros de la comunidad universitaria.* De esta manera, se garantiza que cada usuario reciba la atención y el apoyo resolver de manera oportuna y eficaz sus dudas, con lo cual se cumple a cabalidad con lo establecido en el **Acuerdo 007 de 2020** "*POR MEDIO DEL CUAL*

*SE DEFINE Y ESTRUCTURA EL ASEGURAMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LA UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA".*

## 9. Experiencia y Participación del Estudiante

### 9.1. Diseño Centrado en el Estudiante

El proceso formativo se caracteriza por ser autónomo, abierto, colaborativo e interactivo, donde el diseño de recursos educativos permite al estudiante participar de forma activa en la construcción de nuevos conocimientos, resolver problemas, vivir experiencias de aprendizaje, asumir retos y comportamientos con la mediación de la tecnología.

El gestor del conocimiento y el aprendizaje por medio de la Metodología Campo de Aprendizaje, asume un rol de guía y mentor promoviendo la socialización y la participación de los estudiantes a través de la interacción tecnológica, el trabajo autónomo y colaborativo. Esto permite alcanzar los Resultados Esperados de Aprendizaje (REA) en los diferentes Campos de Aprendizaje.

## 10. Calidad y Mejora Continua

### 10.1. Criterios de Calidad para los Campos de Aprendizaje Digitales

Las revisiones relacionadas con similitud se efectúan con la herramienta y por su naturaleza se relacionan con la referenciación. Este análisis lo realiza el *diseñador instruccional* (Par) y la verificación de los licenciamientos de los recursos educativos propuestos. Para ello, la Oficina de Educación Virtual y a Distancia cuenta con un formato (Checklist) que permite realizar el control y cumplimiento de una serie de requisitos fundamentales para llevar a cabo la virtualización de un Campo de Aprendizaje.

El formato de control de Checklist, permite validar los siguientes aspectos:

- *La Concordancia con el Plan de Aprendizaje Digital (PAD):*

- Video de presentación.
- Resultados esperados de aprendizaje (general y específicos).
- Experiencias de aprendizaje.
- Número de actividades.
- Títulos y descripción de actividades.
- Número de semana de cada actividad.
- Recursos educativos por actividad.
- Herramientas de recolección de datos por actividad.
- Bibliografía.

- *Las estrategias de comunicación.*
- Canales de comunicación establecidos

En cada uno de los REA, se verifica que se encuentre:

- Resultado Esperado de Aprendizaje
- Experiencia de Aprendizaje
- Las actividades de aprendizaje: (Título, semanas, descripción, herramienta(s) de recolección de datos por cada actividad (herramientas Moodle: tarea, cuestionario, base de datos, foro, taller, glosario, wiki, encuesta, etc.)

Cada herramienta comprende los siguientes componentes:

- Instrucciones paso a paso, recursos hipervinculados.
- Criterios de evaluación (los criterios de evaluación aplican, específicamente, en tareas con rúbrica o guía de evaluación).
- Correcta configuración: tareas con guía o rúbrica, cuestionarios con preguntas y respuestas (si aplica, tipo Saber Pro), foros con temas, bases de datos con campos, talleres con fases, y demás.
- Las rúbricas analíticas y guías correctamente configuradas (sumatoria de criterios: 5 en el caso de guías/5 en el caso de rúbricas).
- Incluye mínimo un cuestionario tipo Saber Pro (30 preguntas selección múltiple).

- Herramienta de recolección de datos con nomenclatura.
- Recurso(s) educativos por cada actividad.
- Recursos correctamente embebidos (aplica en videos).
- Recursos en ventana emergente (aplica en URL´s, y archivos formato PDF, Word, Excel.
- Recursos con referencias completas según normas APA.
- Recursos propios: infografía, videos.
- Número total de recursos educativos.
- Herramientas y recursos correctamente configurados.

El Corrector de estilo verifica la contextualización, coherencia, concordancia y redacción de la documentación de los Campos de Aprendizaje.

### 10.2. Mecanismos de Retroalimentación y Evaluación de Campos de Aprendizaje Digitales

La retroalimentación y evaluación de los Campos de Aprendizaje Digitales se lleva a cabo de forma automática mediante el análisis de datos, tableros de control (dashboards) y alertas tempranas potenciadas por la tecnología. Adicionalmente, el gestor del conocimiento proporciona retroalimentación cualitativa durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje que el estudiante realiza en la plataforma.

### 10.3. Procesos de Revisión y Actualización de Campos de Aprendizaje Digitales

El proceso de revisión y actualización de los Campos de Aprendizaje Digitales se inicia con el análisis de datos obtenidos a través de la tecnología. Estos datos son analizados en detalle por el experto para determinar las actualizaciones necesarias en el Plan de Aprendizaje Digital (PAD). Posteriormente, el comité curricular procede a aprobar las actualizaciones propuestas.

**Nota:** Estos lineamientos serán revisados periódicamente. El comité de virtualidad tendrá la autonomía para actualizar y aprobar los cambios.

**Referencias:**

Gov.co. (s/f). MinTIC COLOMBIA. https://gobiernodigital.mintic.gov.co/portal/Noticias/160997:MinTIC-publica-la-Resolucion-1519-del-2020-sobre-transparencia-en-el-acceso-a-la-informacion-accesibilidad-web-seguridad-digital-web-y-datos-abiertos#:~:text=La%20Resoluci%C3%B3n%201519%20del%202020%20contiene%20cuatro%20anexos%2C%20el%20primero,dispone%20condiciones%20sobre%20datos%20abiertos.