

Orientaciones para la Educación Digital

Documento de orientaciones para el
desarrollo de la Educación Digital UCentral

Índice

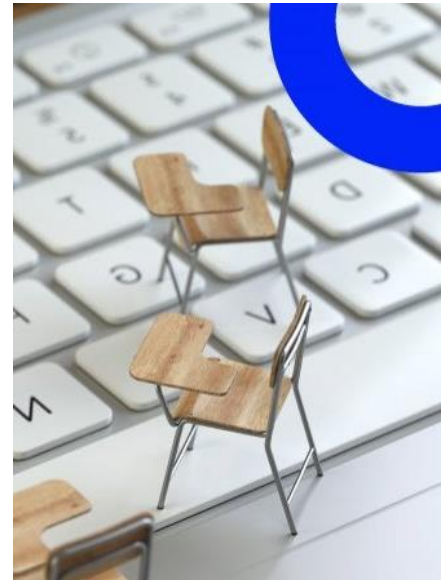
Presentación	5
Antecedentes	7
Orientaciones	9
Orientación A: Apoyo y orientación al estudiante en el entorno virtual de aprendizaje	10
A1. Orientación antes del inicio de la asignatura en línea	11
A2. Presentación estructura del aula virtual	12
A3. Acceso a documentación y materiales de apoyo para el desarrollo y facilitación efectiva de la asignatura	13
A4. Expectativas y políticas respecto de los y las estudiantes.....	13
A5. Las expectativas del aula virtual son consistentes con los objetivos, son representativas de su estructura y están claramente establecidas	14
A6. Política y prácticas de evaluación institucional.....	15
A7. Apoyo técnico ofrecido y cómo obtenerlo en las instrucciones de la asignatura	15
A8. Descripción de las políticas y servicios de accesibilidad de la institución.....	16
A9. Acceso a servicios y recursos de apoyo académico o metodológico de la institución	16
A10. Navegación del aula virtual para el estudiante	17
A11. Legibilidad desde el diseño del aula virtual	18
A12. Declaraciones de accesibilidad de proveedores para todas las tecnologías requeridas en el aula virtual	18
A13. Información actualizada para la protección de datos y privacidad.....	19
Orientación B: Saberes disciplinares	20
B1. Alineación del contenido con el estado aceptado por la institución	20
B2. La alfabetización digital y las habilidades de comunicación se incorporan y se enseñan como parte integral del plan de estudios.....	21
B3. Declaración de las habilidades de informática y alfabetización digital requeridas para el éxito en el aprendizaje	21
B4. Los saberes (actividades y evaluaciones) de la asignatura reflejan una perspectiva culturalmente diversa, libre de prejuicios y discriminación	22
B5. Los saberes de la asignatura reflejan el estado del arte actual de la disciplina	22
B6. Ausencia de anuncios, contenido para adultos o que denigre a personas u otras especies	23
C1. Secuencia instruccional	25
C2. Los resultados de aprendizaje o competencias.....	25
C3. Se sitúa la asignatura en la malla de la carrera	26
C4. Se explicita la relación entre los resultados de aprendizaje o competencias y las actividades/evaluaciones	26

C6. Los resultados de aprendizaje son medibles y establecen claramente lo que el o la estudiante podrá demostrar como resultado de completar con éxito la asignatura	27
C7. El diseño instruccional incluye actividades que favorecen la autorregulación	28
C8. El diseño instruccional promueve el logro de los resultados de aprendizaje establecidos	28
C9. El diseño instruccional está organizado por unidades y lecciones que siguen una secuencia lógica ..	29
C10. El diseño instruccional incluye actividades introductorias para involucrar a los y las estudiantes	29
C11. El aula virtual ofrece oportunidades para marcar actividades como realizadas.....	30
C12. El diseño instruccional proporciona rutas de aprendizaje	31
C13. La asignatura establece mecanismos para evaluar y mejorar continuamente el diseño y la efectividad de esta en un entorno virtual	31
C14. Las actividades de aprendizaje reflejan situaciones y contextos reales relacionados con el área de estudio.....	32
C15. Cada procedimiento de evaluación contiene instrucciones claras de su uso e interpretación.....	33
D1. Las evaluaciones reconocen el aprendizaje previo de los y las estudiantes	33
D2. Se proporcionan los criterios de evaluación de forma clara, coherente y medible	34
D3. Las evaluaciones son secuenciales, variadas, actuales, y significativas	35
D4. Las actividades de aprendizaje con autoevaluación ofrecen retroalimentación automática	35
D5. La asignatura cuenta con actividades de evaluación que permitan a los y las estudiantes administrar y realizar un seguimiento de su progreso	36
D6. Las evaluaciones del o la estudiante están vinculadas a objetivos o competencias establecidos a nivel de la asignatura, unidad o módulo	37
D7. Las evaluaciones contenidas en la asignatura miden el progreso del o la estudiante	38
D8. Las prácticas de evaluación brindan oportunidades rutinarias y variadas para el autocontrol y la reflexión del aprendizaje	38
D9. La asignatura proporciona la funcionalidad técnica necesaria para calificar y registrar evaluaciones y calcular las calificaciones	39
D10. Cada procedimiento de evaluación contiene instrucciones claras de su uso e interpretación	40
E1. El aula virtual debe estar diseñado para adaptarse a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla. 40	
E2. El aula virtual debe ser compatible con una variedad de navegadores web.....	41
E3. Las herramientas tecnológicas de la asignatura apoyan la participación estudiantil y el aprendizaje activo.....	41
E4. Se utiliza una variedad de tecnologías coherentes con las actividades de aprendizaje.....	42
E5. Los requisitos mínimos de tecnología están claramente establecidos	42
E6. Las herramientas garantizan la privacidad y mantienen la confidencialidad de la información	43
Orientación F: Docencia digital	44
F1. La presentación del o la docente y la información sobre cómo comunicarse con él o ella es apropiada y está disponible en línea	44
F2. El docente proporciona retroalimentación oportuna y formativa a los y las estudiantes a lo largo de la asignatura	45
F3. La asignatura permite a los y las docentes controlar la publicación de diversos contenidos	45
F4. La asignatura ofrece opciones para que él o la docente modifique las actividades de aprendizaje ...	46
F5. El docente participa en el diseño de la asignatura	46
G1. Se solicita que los y las estudiantes se presenten en el aula virtual	47

G2. El plan del o la docente para interactuar con los y las estudiantes en la asignatura está claramente establecido.....	48
G3. Los requisitos para la interacción, comunicación y colaboración de los y las estudiantes están claramente establecidos.....	48
G4. La asignatura ofrece oportunidades regulares para la interacción y colaboración estudiante-estudiante y estudiante – docente.....	49
G5. Los foros del aula virtual de la asignatura son adecuados para el tipo de interacción o comunicación que se declara.....	50
Orientación H: Integridad de Recursos didácticos.....	50
H1. Los recursos didácticos representan la teoría y práctica actuales de la disciplina.....	51
H2. Los recursos didácticos incluyen referencias bibliográficas o se citan adecuadamente.....	51
H3. La asignatura modela la integridad académica.....	52
H4. Los recursos digitales favorecen el proceso de aprendizaje según nivel de interactividad y principios del diseño multimedia.....	52
H5. Los recursos de aprendizaje están disponibles y alineados para apoyar y enriquecer el aprendizaje.....	53
H6. Los recursos didácticos presentan los saberes de una manera efectiva, variada atractiva y apropiada.....	54
H7. Los recursos didácticos multimedia permiten un uso fácil.....	55
H8. El aula virtual proporciona materiales accesibles para satisfacer las necesidades de diversos estudiantes.....	56
Orientación I: Inclusión y diversidad en el entorno virtual.....	57
I1. Representación de la diversidad.....	58
I2. Utilización de lenguaje inclusivo.....	58
I3. Políticas de respeto y tolerancia.....	59
I4. Presentación de contenido diverso.....	60
I5. Formación en sensibilización en temas de inclusión y género.....	61
I6. Ofrecer retroalimentación respetuosa.....	62
I7. Representación equitativa del género y la diversidad.....	62
I8. Privacidad y seguridad en el entorno virtual.....	63
Anexo N°1.....	65
Glosario.....	65

Presentación

En un mundo cada vez más digitalizado, la educación superior ha experimentado transformaciones significativas en formatos y opciones de estudio con apoyo de tecnologías y en experiencias integrales de aprendizaje ofrecidas a las y a los estudiantes. La Universidad Central de Chile, consciente de estos cambios y comprometida con ofrecer una educación de excelencia, ha desarrollado las Orientaciones de Calidad de Educación Digital.



La educación digital es fundamental para el aprendizaje y la formación continua. La rápida evolución de la tecnología y la creciente demanda de acceso a la educación digital han generado la necesidad de establecer criterios claros y sólidos para garantizar la calidad de los procesos educativos digitales.

Las Orientaciones de Calidad de Educación Digital de la Universidad Central de Chile han sido diseñados para proporcionar un marco de referencia integral que guíe y promueva la implementación efectiva de la educación digital en nuestra institución. Estas orientaciones se basan en las mejores prácticas nacionales e internacionales y reflejan el compromiso de la universidad con la excelencia académica y la innovación educativa.

El objetivo principal de estas orientaciones es asegurar que los programas y

asignaturas impartidos en formato digital cumplan con altos niveles de calidad en términos de contenido, metodología, interacción y evaluación. Al seguir estas orientaciones, la Universidad Central de Chile busca garantizar que los estudiantes obtengan una experiencia de aprendizaje digital memorable, enriquecedora y efectiva, que fomente su desarrollo académico y profesional de manera integral.

Las Orientaciones de Calidad de Educación Digital abarcan aspectos clave como el diseño instruccional, la accesibilidad, la tecnología educativa, la evaluación y la gestión de la calidad. Además, se establecen directrices para la formación y capacitación de docentes en el uso efectivo de las herramientas digitales y en la creación de entornos de aprendizaje virtuales inclusivos y participativos.

Estamos comprometidos en ofrecer una educación digital que se adapte a las necesidades de nuestros estudiantes, promoviendo su desarrollo integral y preparándolos para los desafíos del siglo XXI.

Antecedentes

Las Orientaciones de Calidad de Educación Digital que se presentan a continuación, se derivan de las orientaciones teóricas del Modelo de Educación Digital recientemente socializado con la comunidad educativa de la universidad.

Para dar mayor contexto, las orientaciones se enmarcan en una propuesta integral que opera a tres niveles, teórico, prescriptivo y operativo y que permiten responder de forma global a las necesidades de fundamentación y definición de los elementos que constituyen la propuesta en educación digital de la Universidad Central y que la diferencian de las de otras instituciones de educación superior.



El Modelo de Educación Digital de nuestra universidad, pone al centro del proceso de

enseñanza y aprendizaje digital a las y los estudiantes, los que interactúan con docentes que favorecen y median los aprendizajes respecto de saberes disciplinares y transversales en un entorno virtual de aprendizaje; elementos que se orientan y respetan los sentidos profundos del Proyecto Educativo Institucional.



El Modelo persigue orientar teóricamente las prácticas en educación digital desarrolladas en la universidad, y en ese marco cobran sentido según lineamientos normativos de cómo debe ser la educación digital en sus diferentes dimensiones, para cumplir con las metas de calidad a las que se aspira.

Los referentes de calidad abordados en nuestro Modelo consideran las orientaciones de la Comisión Nacional de Acreditación, así como también de referentes internacionales de calidad en educación digital como la Rúbrica Quality Matters y los tableros de calidad del Online Consortium.

Las categorías que abordan estas orientaciones se derivan de dichos instrumentos y de los temas abordados en el Modelo y que otorgan sentido y enfoque al diseño,

planificación, desarrollo, gestión, evaluación y mejora continua de la educación digital de la Universidad Central. Contar con estas orientaciones de calidad de educación digital permite a la comunidad educativa, conocer con claridad qué se espera en cada una de las dimensiones y sus implicancias prácticas.

Para desarrollar las orientaciones, se desplegó un proceso analítico del Modelo de Educación Digital y posteriormente se relacionaron sus elementos con referencias bibliográficas en torno a las mejores prácticas en el campo de la educación digital, para dar contenido a cada dimensión.

En forma paralela, se diseñó un plan de trabajo para los recursos del Kit de Herramientas para la educación digital que se desprenden de las orientaciones de calidad para la educación digital, al que se puede acceder desde el siguiente enlace [Plan de Kit de herramientas de apoyo a la docencia digital.docx](#)

Orientaciones

[REDACTED]dad en la educación digital se construyeron tomando como base los referentes de calidad de la educación digital mencionados anteriormente, y se estructuran con una descripción operativa, ejemplos y/o descripciones de sus implicancias.

Se adjuntan en anexos las definiciones operacionales frecuentemente abordadas en el documento. Ver anexo N°1

Las categorías de las orientaciones son las siguientes:

Orientación A Apoyo y Orientación al estudiante en el entorno virtual de aprendizaje

Orientación B Saberes disciplinares

Orientación C Definiciones instruccionales

Orientación D Evaluación para el Aprendizaje

Orientación E Tecnología para el Aprendizaje

Orientación F Docencia digital

Orientación G Interacción y Comunicación

Orientación H Integridad Académica y de los recursos de aprendizaje

Orientación I Inclusión y Diversidad en el entorno virtual

Orientación A: Apoyo y orientación al estudiante en el entorno virtual de aprendizaje

Descripción:

Esta orientación se refiere a la medida y evaluación de los recursos, servicios y prácticas implementados por la institución universitaria para guiar, proteger y respaldar a las y los estudiantes en su experiencia de educación digital.

La orientación implica proporcionar las herramientas e información necesarias para navegar y utilizar eficientemente el entorno virtual de aprendizaje, incluyendo la familiarización con las plataformas, la estructura de las asignaturas y los recursos disponibles. Esto puede incluir tutoriales, manuales, sesiones de orientación y apoyo técnico.

La seguridad se refiere a garantizar la protección de los datos personales y la privacidad de las y los estudiantes en el entorno virtual, así como a proporcionar un entorno seguro y libre de amenazas para el aprendizaje en línea. Esto puede implicar medidas de seguridad informática, políticas de privacidad, capacitación en ciberseguridad y la implementación de protocolos para prevenir y abordar el acoso cibernético o cualquier otra forma de comportamiento inapropiado.

El apoyo al estudiante comprende el respaldo y la asistencia brindada por la institución universitaria para promover el éxito académico y el bienestar emocional del estudiantado en el entorno virtual. Esto puede incluir servicios de asesoramiento académico, tutorías en línea, foros de discusión, canales de comunicación efectivos con docentes y personal administrativo, así como el acceso a recursos de apoyo, como bibliotecas digitales y servicios de ayuda.

A1. Orientación antes del inicio de la asignatura en línea

Descripción:

A los y las estudiantes se les ofrece orientación para tomar una asignatura en línea antes de comenzar cuando son nuevos en el entorno de aprendizaje, o desconocen la estructura de la asignatura o las herramientas. La orientación debe describir la experiencia de aprender en línea y lo que se necesita para manejar los desafíos con éxito. Esta breve formación puede impartirse por escrito, cara a cara, a través de videoconferencia o totalmente en línea (recursos multimedia, entre otros).

Ejemplos:

- Se enviará un mail masivo de aviso de inicio de la asignatura 1 semana antes y un recordatorio el día anterior al inicio de las clases. Este puede mensaje puede incluir calendario de actividades, compromisos de tiempo, requisitos de software y hardware y orientaciones de cómo configurar el computador.
- El aula virtual debe estar disponible el día que se ha comprometido para su apertura, tanto para docentes como para estudiantes.
- En el home del entorno de aprendizaje virtual, se debe contar con tutoriales de ingreso a la plataforma, navegación, cómo subir tareas, rendir exámenes y otras de acuerdo con el diseño de cada asignatura (talleres, portafolio, evaluación entre pares, entre otras).
- En el home del aula virtual debe existir un vínculo a la biblioteca digital institucional, incluyendo un tutorial de uso.
- En el home del aula virtual deben presentarse a los y las estudiantes los reglamentos y normativas que orientan la actividad de aprendizaje en el entorno virtual y de la vida universitaria en general.

A2. Presentación estructura del aula virtual

Descripción:

A los y las estudiantes se les presenta la estructura de la asignatura en el aula virtual y cómo pueden navegar en ella. Esta debe ser coherente con el estado del arte actual de las aulas virtuales institucionales.

Ejemplo:

- Se presentará la estructura, idealmente a través de video o un recurso multimedia, el cual debe cumplir con los principios de accesibilidad y diseño multimedia. Para mayores detalles revisar la orientación H.

A3. Acceso a documentación y materiales de apoyo para el desarrollo y facilitación efectiva de la asignatura

Descripción:

El aula virtual tiene recursos para promover la facilitación efectiva de la asignatura, pueden ser archivos o enlaces que dirijan a esa documentación de apoyo y orientación. Puede estar dirigida a estudiantes o docentes.

Ejemplos:

- El aula virtual contiene tutoriales, bibliotecas en línea, guías de estudio o del participante, reglamento de convivencia, código de ética, protocolo de género, entre otros y enlaces a fuentes externas relevantes.
- El aula virtual tiene enlaces a documentación, screencasts, orientaciones para docentes y/u otros materiales que explican cómo usar el sistema de calificación de la manera más eficiente y efectiva dentro del entorno virtual y se muestran claramente en la vista de la asignatura del o la docente.
- Si se requiere, las plantillas y las claves de respuesta para las tareas y evaluaciones se proporcionan al docente.

A4. Expectativas y políticas respecto de los y las estudiantes

Descripción:

El aula virtual establece y disponibiliza claramente la Política Institucional de uso adecuado, las expectativas que se tiene de la conducta de los y las estudiantes en cuanto a la integridad académica, el uso de materiales con derechos de autor, el plagio y la etiqueta de red (etiqueta de Internet), las políticas de privacidad y la política de accesibilidad. Esta orientación específica se relaciona con el A1.

Ejemplos:

- Las políticas se proporcionan por adelantado en la descripción general de la asignatura, el plan de estudios o la orientación.
- Se instruye a los y las estudiantes para que utilicen correctamente los derechos de autor y licencias de todo el contenido de terceros utilizado en sus actividades (documentos, videos, grabaciones de audio, entre otros).

A5. Las expectativas del aula virtual son consistentes con los objetivos, son representativas de su estructura y están claramente establecidas**Descripción:**

Las expectativas declaradas en el aula virtual respecto de la asignatura son consistentes con los resultados de aprendizaje o competencias de la asignatura, son representativas de su alcance y están claramente establecidas.

Ejemplos:

- Las expectativas detalladas para la participación en clase (asincrónica o sincrónicamente) y/o cualquier otra expectativa específica que el docente pueda tener para los y las estudiantes se proporcionan dentro del aula virtual.
- También se deben especificar las expectativas del o la estudiante sobre la docencia y experiencias de aprendizaje a desarrollar.
- Se detallan las políticas de la asignatura en cuanto a asistencia, ausencias, entregas tardías, retroalimentación, tiempo de respuesta, revisiones, exámenes,

porcentajes de aprobación, etc.

- Al comienzo de la asignatura, se dice a los y las estudiantes que se espera que completen todas las lecturas y tareas, participen en debates semanales en línea con otros u otras estudiantes y el o la docente, envíen proyectos o tareas detallados en la descripción de la asignatura y participen en múltiples actividades de revisión por pares entre otras, dependiendo del tipo de asignatura.

A6. Política y prácticas de evaluación institucional

Descripción:

Las expectativas y niveles de logro para completar con éxito la asignatura y calcular las calificaciones están claramente definidas para estudiantes y docentes.

Ejemplos:

- A medida que estudiantes se vinculan con los resultados de aprendizaje de la asignatura, el o la docente puede apoyar la revisión de las políticas de calificación y los procedimientos de evaluación en el aula virtual.
- Estas políticas y procedimientos se reflejan claramente en un documento (o enlace) accesible y destacado.
- Los niveles de logro, tipo de escala, notas máxima y mínima, ponderaciones e instancias recuperativas deben declararse de forma explícita al estudiantado.

A7. Apoyo técnico ofrecido y cómo obtenerlo en las instrucciones de la asignatura

Descripción:

La ayuda técnica y el soporte en línea deben estar disponibles en cualquier momento. Si el soporte 24/7 no está disponible, las horas de soporte se publican claramente dentro del aula virtual de la asignatura o en el sitio web del programa en línea, y se indica un tiempo máximo de respuesta.

Ejemplos:

- El área responsable de las aulas virtuales tiene personal disponible en diversos formatos: correo, chat desde el aula virtual, formularios o sistema de tickets o de una página web relacionada con el programa de estudio, para que los y las estudiantes puedan solucionar sus problemas técnicos.
- Desde la ubicación del personal informático, pueden acceder de forma remota al dispositivo del estudiante para diagnosticar problemas tecnológicos, es decir, extensiones del navegador, compatibilidad del sistema, problemas de conectividad, etc.
- La asistencia puede tomar la forma de preguntas frecuentes, recursos de capacitación, mentores, apoyo entre pares o agente conversacional (chatbot).

A8. Descripción de las políticas y servicios de accesibilidad de la institución

Descripción:

El aula virtual ofrece documentación o enlaces a las políticas y servicios de accesibilidad institucionales de forma legible y visible.

Ejemplos:

- El home del aula virtual puede contener una barra de herramientas en donde se incorporen las políticas y servicios de accesibilidad.

A9. Acceso a servicios y recursos de apoyo académico o metodológico de la institución

Descripción:

El aula virtual cuenta con recursos (documentación o enlaces) de tipo metodológico para apoyar el desarrollo exitoso de las diversas actividades de aprendizaje.

Ejemplos:

- El home del aula virtual cuenta con un apunte metodológico de cómo realizar diversas actividades como, por ejemplo: cómo escribir un guion para un video, cómo elaborar una infografía, cómo realizar búsqueda de información válida y

confiable, cómo preparar un debate, cómo interpretar una rúbrica de evaluación, entre otros.

- Este apoyo puede ser transversal a las asignaturas.

A10. Navegación del aula virtual para el estudiante

Descripción:

La navegación se refiere al proceso de planificación, control y registro del movimiento de un estudiante de un lugar a otro en el aula virtual. La navegación a lo largo de la asignatura en un aula virtual es consistente, lógica, eficiente y facilita su uso.

Ejemplos:

- Se emplea una distribución y un diseño coherente en todo momento, lo que hace que el contenido, los materiales didácticos, las herramientas y los medios sean fáciles de localizar desde cualquier parte del aula virtual.
- Los elementos de diseño se utilizan de forma coherente, lo que aumenta la previsibilidad y la intuición.
- Las páginas de las aulas virtuales tienen enlaces que están etiquetados constantemente con nombres fáciles de entender, autodescriptivos y significativos (por ejemplo, el texto "Biblioteca Digital UCENTRAL" es el hipervínculo en lugar de: <https://www.ucentral.cl/ucentral/site/edic/base/port/biblioteca.html>).
- Los iconos utilizados como enlaces también tienen una alternativa de texto que describe la función del icono o un enlace de texto que lo acompaña.
- El diseño de la asignatura permite a estudiantes ubicar fácilmente dónde se encuentra dentro del mismo y regresar fácilmente a la página de inicio desde cualquier lugar. Para ello se puede utilizar una ruta de navegación en la parte superior de cada página del aula virtual.
- La jerarquía del material en una página o documento se indica claramente a través de estilos de título (Título 1, Título 2, etc.).

- Se incluye una tabla de contenido que permite a estudiantes moverse fácilmente por los documentos.

A11. Legibilidad desde el diseño del aula virtual

Descripción:

Los elementos de diseño de aulas virtuales maximizan la usabilidad al facilitar la legibilidad y minimizar las distracciones. Además, los textos que se incluyen deben ser comprensivos y que puedan ser leídos cómodamente. Se relacionan con las estrategias de enseñanza como las pistas tipográficas. También se debe considerarse el manual de estilo institucional.

Ejemplos:

- El contenido está formateado para servir a propósitos educativos específicos. Por ejemplo, el formato y el color del texto se usan deliberadamente para comunicar puntos clave, agrupar elementos similares y enfatizar elementos relevantes, relaciones (pistas tipográficas).
- El color por sí solo no se usa para transmitir significado, y las características sensoriales (tamaño, forma, ubicación) no son necesarias para comprender las instrucciones.
- El contenido similar se agrupa. Los encabezados se utilizan para indicar el cambio de tema.
- Los estilos de encabezado y cuerpo son consistentes a lo largo de la asignatura y siguen una estructura lógica.
- Los espacios en blanco o espacios negativos se utilizan alrededor del contenido para ayudar a aumentar la comprensión y reducir la fatiga visual que se produce con grandes bloques de texto o el uso de muchas imágenes.

A12. Declaraciones de accesibilidad de proveedores para todas las

tecnologías requeridas en el aula virtual

Descripción:

Los y las estudiantes tienen acceso a información sobre la accesibilidad del sistema de gestión del aprendizaje y todas las tecnologías y contenidos adicionales necesarios. Las herramientas y los materiales de la asignatura se vinculan con la declaración de accesibilidad del proveedor.

Ejemplos:

- La declaración de accesibilidad de un proveedor se proporciona en el plan de estudios de la asignatura o en una página sobre recursos o software tecnológico requerido, como cualquier software integrado de terceros (por ejemplo, software de detección de plagio) y herramientas de encuestas y redes sociales.

A13. Información actualizada para la protección de datos y privacidad

Descripción:

Se provee de forma clara y actualizada de acuerdo con la normativa internacional, nacional e institucional información para proteger los datos y privacidad.

Ejemplos:

- El home del aula virtual contiene documentación o enlaces a políticas de privacidad de seguridad institucionales.
- Desde el aula virtual o desde la documentación se pueden enlazar a las normativas y legislaciones nacionales sobre la protección de datos personales y seguridad cibernética.

Orientación B: Saberes disciplinares

Descripción:

Esta orientación se refiere a garantizar que el contenido disciplinar y general de la asignatura en línea esté alineado con los estándares disciplinares establecidos por la institución educativa, así como con los estándares nacionales o internacionales relevantes cuando sea aplicable. Los estándares identificados deben ser representados y reflejados con precisión en los objetivos, resultados de aprendizaje y contenidos/saberes de la asignatura. Si una asignatura electiva no cumple con todos los estándares, debe alinearse con aquellos que sean relevantes para la misma. Se busca que los temas tratados en el entorno virtual, sus aulas y recursos, sean respetuosos de las normativas internas, nacionales e internacionales en el desarrollo de contenidos de aprendizaje pertinentes y éticamente correctos.

B1. Alineación del contenido con el estado aceptado por la institución

Descripción:

Los estándares nacionales o internacionales deben identificarse y representarse con precisión en el contenido y objetivos de la asignatura (sólo para aquellas asignaturas en donde aplique).

Ejemplos:

- Los saberes de la asignatura se corresponden con la normativa actual nacional e internacional.
- Si una asignatura electiva no está destinada a cumplir con todos los estándares, debe alinearse con los estándares relevantes para la misma.

B2. La alfabetización digital y las habilidades de comunicación se incorporan y se enseñan como parte integral del plan de estudios

Descripción:

La alfabetización digital y las habilidades de comunicación son un componente integrado de instrucción del plan de estudios. La alfabetización digital se refiere a la capacidad de localizar, evaluar, crear y comunicar saberes de manera efectiva y responsable utilizando la tecnología.

Los y las estudiantes reciben expectativas claras y específicas para todo tipo de comunicaciones e interacciones durante el desarrollo de la asignatura en un aula virtual. Las expectativas para todas las comunicaciones en línea deben incluir pautas sobre el comportamiento apropiado en todas las interacciones académicas y no académicas, incluidas las interacciones entre pares y con docentes en entornos sincrónicos y asíncronos.

Ejemplos:

- Las pautas y reglas de conducta para participar en foros de discusión, que se presentan en la descripción general de la asignatura se mencionan en los detalles de la actividad de discusión.
- Las habilidades de comunicación digital se enfatizan y se evalúan en los procedimientos de evaluación.

B3. Declaración de las habilidades de informática y alfabetización digital requeridas para el éxito en el aprendizaje

Descripción:

Las habilidades informáticas pueden incluir la capacidad de descargar y cargar archivos; descargar e instalar software; usar correo electrónico con archivos adjuntos; copiar y pegar; crear, guardar y enviar archivos en formatos de programas de procesamiento de texto de uso común; y trabajo en múltiples ventanas y pestañas del

navegador simultáneamente.

Las habilidades de alfabetización digital pueden incluir bibliotecas y bases de datos en línea para localizar información; usar herramientas de búsqueda en línea, citando las fuentes; evaluación crítica de la información, incluida la precisión de estas; y crear contenido digital en varios medios.

Ejemplos:

- El aula virtual incluye información y/o una lista de las habilidades, herramientas y recursos de alfabetización informática y digital necesarios para el desarrollo de la asignatura.
- Los recursos incluyen tutoriales y ejercicios de práctica para practicar habilidades informáticas y de alfabetización digital.

B4. Los saberes (actividades y evaluaciones) de la asignatura reflejan una perspectiva culturalmente diversa, libre de prejuicios y discriminación

Descripción:

Los saberes de la asignatura (que incluye lecturas, imágenes, tareas, video, actividades, etc.) reflejan un enfoque predominantemente multicultural o libre de prejuicios, con enfoque inclusivo. La asignatura invita a múltiples perspectivas y refleja una comprensión de las perspectivas de diversos tipos de personas.

Ejemplos:

- La asignatura incluye una selección diversa y equilibrada de imágenes y otras formas de medios.
- Las imágenes y otras formas de medios reflejan una variedad de etnias, estilos corporales, género, estatus socioeconómico y capacidades.

B5. Los saberes de la asignatura reflejan el estado del arte actual de la disciplina

Descripción:

Los saberes de la asignatura en línea son precisos y válidos, representan el pensamiento y la práctica actualizados en la disciplina.

Ejemplos:

- El contenido creado por el o la docente refleja las prácticas actuales de la industria en el área de contenido.
- Los enlaces a contenido externo, disponibles en el aula virtual, se comprueban regularmente para garantizar el acceso y la coherencia.

B6. Ausencia de anuncios, contenido para adultos o que denigre a personas u otras especies**Descripción:**

El aula virtual no expone a los y las estudiantes a contenido para adultos, contenido inapropiado para el desarrollo o anuncios innecesarios y sin relación con la disciplina.

Ejemplos:

- Los enlaces, materiales y recursos de la asignatura no exponen a los y las estudiantes a anuncios innecesarios.
- El aula virtual de la asignatura no expone a los estudiantes a material pornográfico y temas que contengan contenido no apto para el nivel de edad del estudiante.

Orientación C: Definiciones instruccionales

Descripción:

El aula virtual de la asignatura se orienta por un diseño instruccional claro y organizado, que guía a los estudiantes desde el inicio y les permite localizar de manera fácil los recursos y actividades necesarios. Indica claramente los resultados de aprendizaje o competencias que son redactados desde la perspectiva de los estudiantes y se destacan de manera prominente en el aula virtual pudiendo ser medidos, lo que permite a los estudiantes comprender y demostrar lo que han logrado al finalizar exitosamente la asignatura. Se intenciona la relación coherente y alineada entre los resultados de aprendizaje y las actividades/evaluaciones. Se considera el look and feel institucional. Se considera un diseño instruccional que integra actividades que fomentan la participación de los estudiantes y promueven la autonomía y el autocontrol en su proceso de aprendizaje, utilizando metodologías interactivas y prácticas. Todo el diseño instruccional se organiza en unidades y lecciones secuenciadas de manera lógica, asegurando una estructura cohesiva y facilitando la comprensión y progresión del contenido. Además, se incluyen tareas o actividades introductorias para involucrar a los estudiantes desde el inicio de la asignatura, estableciendo una conexión temprana y generando interés y compromiso. El diseño instruccional también proporciona rutas de aprendizaje personalizadas, adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que les permite desarrollar su aprendizaje de manera más eficiente y efectiva. La asignatura en línea establece mecanismos de evaluación y mejora continua, permitiendo una retroalimentación constante sobre el diseño y la efectividad de la asignatura en el entorno virtual. Las actividades de aprendizaje están diseñadas para reflejar situaciones y contextos reales relacionados con el área de estudio, permitiendo a los estudiantes aplicar sus conocimientos de manera práctica y significativa. Por último,

cada procedimiento de evaluación incluye instrucciones claras que facilitan su uso e interpretación, asegurando que los estudiantes comprendan los criterios y requisitos de evaluación. En conjunto, todas estas características contribuyen a la creación de un entorno virtual de aprendizaje enriquecedor, organizado y centrado en el estudiante.

C1. Secuencia instruccional

Descripción:

El aula virtual evidencia una secuencia instruccional precisa y clara de acuerdo con la lógica de la asignatura.

Ejemplos:

- El home del aula virtual expone instrucciones respecto a la revisión de documentos de la asignatura (programa, syllabus, protocolos, guías, entre otros) y la revisión de la navegabilidad en el aula virtual.
- Cada sección del aula virtual (módulos, unidades, u otra) indica al o la estudiante claramente y en orden lógico, qué recursos revisar, dónde hacerlo, cuáles son las actividades por desarrollar, los enlaces a visitar, entre otros.

C2. Los resultados de aprendizaje o competencias

Descripción:

Los resultados de aprendizaje y actividades de aprendizaje están escritos desde el punto de vista del o la estudiante y son visibles en la asignatura.

Ejemplos:

- Las actividades de aprendizaje declaradas en el aula virtual están escritas en segunda persona y en tiempo verbal presente, es decir, dirigidas a estudiantes.

C3. Se sitúa la asignatura en la malla de la carrera

Descripción:

El aula virtual explicita las relaciones entre la asignatura (y sus secciones) con la malla de la carrera, con el objetivo de contextualizar el "para qué me sirve" esta asignatura/aprendizaje.

Ejemplos:

- Cada unidad de estudio o módulo contiene una ruta de aprendizaje que sitúa a la asignatura en la malla de la carrera, estableciendo relaciones de los saberes entre las distintas unidades de estudio de la asignatura.

C4. Se explicita la relación entre los resultados de aprendizaje o competencias y las actividades/evaluaciones

Descripción:

Se establece explícitamente el vínculo entre los resultados de aprendizaje y las actividades y procedimientos de evaluación expuestos en el syllabus de la asignatura, con el objetivo de identificar el alineamiento constructivo.

Ejemplos:

- Se declara la relación de una actividad de aprendizaje con el resultado de aprendizaje que la engloba.
- Los procedimientos de evaluación indican claramente los resultados de aprendizaje y los objetivos de aprendizaje que se están evaluando.
- La retroalimentación entregada a estudiantes explicita la relación con los resultados de aprendizaje de la asignatura.

C5. El diseño del aula virtual de la asignatura es apropiada y coherente con el estilo gráfico o imagen de la institución

Descripción:

Existe un uso adecuado de elementos gráficos, colores y fuentes puede mejorar la

experiencia del estudiante. Se considera el manual de estilo institucional.

Ejemplos:

- Cada elemento del aula virtual implica los principios de accesibilidad y multimedia.
- Los elementos gráficos del aula virtual son coherentes con la línea gráfica institucional.

C6. Los resultados de aprendizaje son medibles y establecen claramente lo que él o la estudiante podrá demostrar como resultado de completar con éxito la asignatura**Descripción:**

Dentro del aula virtual, los objetivos o competencias de la asignatura están presentes. Son explícitamente establecidos, medibles y pueden encontrarlos fácilmente los estudiantes. Después de leer la lista de resultados de aprendizaje o competencias, los y las estudiantes entenderán lo que aprenderán a lo largo de la asignatura. Los resultados o competencias de aprendizaje a nivel de la asignatura se dan en un programa de estudio y/o al comienzo de un aula virtual y establecen la base sobre la que se organizan y alinean las unidades o módulos de instrucción.

Ejemplos:

Los siguientes son algunos ejemplos de objetivos o competencias medibles a nivel de asignatura:

- Puede seleccionar operaciones matemáticas apropiadas para la resolución de problemas.
- El estudiante podrá desarrollar un plan personalizado para el éxito que articule la integridad académica, el establecimiento de metas y la gestión del tiempo.
- Serás capaz de articular actitudes personales en torno al riesgo y su relación con situaciones de alto riesgo en la carretera.

- Puedo colaborar en un proyecto grupal sobre Matemáticas financieras completando tareas designadas y ofreciendo comentarios a los miembros del equipo sobre sus tareas.

C7. El diseño instruccional incluye actividades que favorecen la autorregulación

Descripción:

El diseño del aula virtual incluye oportunidades para que los y las estudiantes se involucren con el contenido a través de la investigación, la colaboración, la discusión y la aplicación. En lugar de ser receptores pasivos de información, pueden participar en el proceso de descubrimiento de su aprendizaje.

Ejemplos:

- El diseño del aula virtual incluye contenido basado en la web, que permite al o la estudiante elegir la vía de aprendizaje.
- El aula virtual ofrece herramientas de autoevaluación que proporcionan retroalimentación y motivación para continuar aprendiendo.
- Los y las estudiantes se apropian de su aprendizaje a través de rastreadores de progreso y rastreadores de objetivos de aprendizaje que les brinda información y la retroalimentación que necesitan para el siguiente nivel de competencia.

C8. El diseño instruccional promueve el logro de los resultados de aprendizaje establecidos

Descripción:

La alineación es clara entre las actividades y los resultados de aprendizaje es clara y constructiva.

Las tareas son significativas, rigurosas y relevantes, contienen niveles de habilidades de pensamiento superior apropiados para garantizar que los y las estudiantes puedan cumplir con los objetivos de aprendizaje o las competencias de la asignatura.

Ejemplos:

- Las actividades de aprendizaje se eligen para alinearse con los resultados de aprendizaje.
- Según el área de contenido y lo aprendiendo, las actividades elegidas pueden incluir simulaciones, lectura, presentaciones, laboratorios, estudios de casos, etc. Por ejemplo, si se le pide a un estudiante aprender sobre un evento histórico conocido y comprende que hay versiones basadas en diferentes partes interesadas involucradas, el estudiante podría considerar compartir su aprendizaje a través de una obra de teatro que él escribe y elegir papeles de personajes basados en las diversas perspectivas.

C9. El diseño instruccional está organizado por unidades y lecciones que siguen una secuencia lógica**Descripción:**

El aula virtual está organizada en una secuencia lógica, con una presentación consistente tanto de los módulos / unidades como de las lecciones y el contenido dentro de cada módulo.

Ejemplos:

- Al comienzo de cada módulo / unidad, se publica una descripción general que caracteriza las actividades, tareas, evaluaciones y recursos que se utilizarán y completarán, y cómo se relacionan con los objetivos de aprendizaje para el módulo/unidad.
- Para pregrado se sugiere que la asignatura se organice por semanas y para postgrados, por módulo.

C10. El diseño instruccional incluye actividades introductorias para involucrar a los y las estudiantes

Descripción:

Es importante que los y las estudiantes se comprometan con la asignatura desde el principio y establezcan una relación con su docente, lo cual garantiza que progresen adecuadamente a través de la asignatura. Las tareas introductorias permiten al o la docente reconocer si un estudiante puede o no comenzar en la asignatura. Esto permitirá al o la docente identificar si se necesita ayuda adicional para garantizar que tenga un buen comienzo. En algunos casos, enviar una tarea introductoria ayuda con la responsabilidad y los recuentos precisos de inscripción de estudiantes.

Ejemplos:

- Una orientación de la asignatura requiere que los y las estudiantes aprendan cómo participar en la asignatura y completar tareas/actividades. Esto se puede lograr con una evaluación diagnóstica ágil a través de un cuestionario en aula virtual.
- También para identificar el desenvolvimiento en el aula virtual se puede realizar una tarea de discusión o de presentación en un foro, o hacer que las y los estudiantes completen y envíen tareas introductorias o evaluaciones dentro de las primeras lecciones.

C11. El aula virtual ofrece oportunidades para marcar actividades como realizadas**Descripción:**

Los y las estudiantes pueden hacer seguimiento a su proceso de aprendizaje directamente a través de diversos recursos y herramientas ofrecidas por el aula virtual, para el desarrollo de los procesos metacognitivos y de autorregulación del aprendizaje. Este indicador se complementa con el C7.

Ejemplos:

- Utilización de la barra de progreso en las actividades de aprendizaje obligatorias o evaluaciones sumativas.
- Uso de rastreo de actividades del aula virtual para las evaluaciones obligatorias o sumativas.

C12. El diseño instruccional proporciona rutas de aprendizaje

Descripción:

Involucrar a los y las estudiantes, especialmente en un aula virtual, puede ser un desafío a veces y, a menudo, es una de las primeras áreas de desafío informadas por docentes. Para involucrarlos, la asignatura puede estar diseñada para proporcionar múltiples formas de expresar sus saberes.

Ejemplos:

- El diseño de la asignatura incorpora tareas en forma de cargas de video y audio para una variedad de expresiones del aprendizaje.
- Los docentes proporcionan instrucción diferenciada para satisfacer las necesidades de instrucción individualizadas de los y las estudiantes.
- Las tareas y evaluaciones reflejan el contexto del estudiante y demuestran las habilidades de comunicación y colaboración del siglo XXI.
- Se puede aplicar el Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL) para diseñar actividades atractivas que abordan la variabilidad del estudiante.

C13. La asignatura establece mecanismos para evaluar y mejorar continuamente el diseño y la efectividad de esta en un entorno virtual

Descripción:

Revisar la asignatura para garantizar la calidad, la integridad y que el contenido esté actualizado, incluida la evaluación. La frecuencia y el nivel de revisión deben establecerse como política del proveedor del aula virtual. Se debe indicar la frecuencia de las evaluaciones de las asignaturas, si las revisiones se realizan interna o

externamente y cómo se utilizan los resultados de la evaluación para mejorar. Esto puede incluir encuestas, evaluaciones y la revisión regular de los saberes y las actividades de aprendizaje. Se puede utilizar una variedad de métodos, incluidas las evaluaciones de las asignaturas en línea, las tasas de finalización de los y las estudiantes, las encuestas de satisfacción, la revisión por pares, los comentarios del instructor y del estudiante, el análisis de contenido y aprendizaje, y el desempeño del estudiante en la asignatura, así como en las evaluaciones estatales o nacionales. Se consideran investigadores o evaluadores externos para estudiar la efectividad de la asignatura.

Ejemplos:

- El proceso y el ciclo de revisión de la asignatura son compartidas con la comunidad (docentes y estudiantes).
- Las asignaturas deben revisarse en un ciclo regular para mantener el contenido actualizado, atractivo y relevante.
- La asignatura se evalúa a través de un proceso documentado en un cronograma establecido, lo que garantiza que todas se evalúen en un ciclo regular.
- Integrado en el proceso de evaluación de las asignaturas, se aplican mejoras basadas en las prácticas respaldadas por investigaciones, apropiadas a la asignatura.
- El proceso de evaluación incluye el análisis de las encuestas de los y las estudiantes, el desempeño de los y las estudiantes y la revisión por pares.

C14. Las actividades de aprendizaje reflejan situaciones y contextos reales relacionados con el área de estudio

Descripción:

Las actividades privilegian el uso de metodologías activo- participativas y el aprendizaje situado, promoviendo un rol activo en estudiantes y aportando a la construcción de significados.

Ejemplos:

- En cada semana se privilegia el uso de metodologías activo-participativas, como estudio de casos, aprendizaje basado en problemas, flipped classroom, entre otros.

C15. Cada procedimiento de evaluación contiene instrucciones claras de su uso e interpretación**Descripción:**

Las actividades evaluadas o los diversos instrumentos de evaluación contienen una explicación de cómo se interpretan o instrucciones sobre su utilización.

Ejemplos:

- Las rúbricas de las tareas en aula virtual deben presentar encabezados, indicando los niveles de desempeño o criterios y su relación con los puntajes asignados

Orientación D: Evaluación para el Aprendizaje**Descripción:**

Esta orientación involucra los siguientes procesos: evaluación seguimiento y retroalimentación. Los estándares se basan en la evaluación para el aprendizaje, que persigue que los estudiantes se apoderen de su proceso de aprender y establecer sus logros, y como lineamiento específico en la evaluación que busca ofrecer situaciones evaluativas reales, aplicadas y vinculadas al mundo de los estudiantes.

D1. Las evaluaciones reconocen el aprendizaje previo de los y las estudiantes**Descripción:**

Cada asignatura incluye una evaluación diagnóstica que reconoce los saberes previos de los y las estudiantes. Las evaluaciones formativas y sumativas incluyen situaciones que permitan el reconocimiento. Esto puede ayudar a individualizar el proceso de

aprendizaje y permitir a los estudiantes avanzar más rápidamente a través del contenido que ya dominan.

Ejemplos:

- La asignatura incluye situaciones contextualizadas al perfil ingreso de estudiantes, las cuales son relacionadas con los saberes de la misma.

D2. Se proporcionan los criterios de evaluación de forma clara, coherente y medible

Descripción:

Los criterios son el conjunto de atributos que debe presentar el resultado obtenido y el desempeño del evaluado. Pueden ser cuantitativos (tiempos, cantidades, proporciones) o cualitativos (calidades, grados). Podría decirse que estos criterios son las metas que se proponen evaluador y evaluado frente al resultado deseado. Responden, en definitiva, a la pregunta: qué se evalúa; que en el enfoque por competencias hace referencia a la articulación entre conocimientos (saber), habilidades (saber cómo) y comportamientos (ser/ saber estar). Cada actividad de aprendizaje y procedimiento de evaluación explicita sus criterios de evaluación, para facilitar la comprensión de lo que se quiere aprender. El establecimiento de los criterios de evaluación requiere de una especificación de los aspectos a evaluar a través de indicadores concretos, consensuados, comunes, y conocidos por quienes participan de la evaluación.

Ejemplos:

- Los criterios de evaluación deben entregarse a los estudiantes desde un inicio, previo al proceso de enseñanza-aprendizaje, y deben quedar consignados en el aula virtual.
- Se exponen los criterios de evaluación de una prueba sumativa para que las y los estudiantes y docentes comprendan y pretendan lo mismo en las situaciones de evaluación.

D3. Las evaluaciones son secuenciales, variadas, actuales, y significativas

Descripción:

Se incluyen múltiples métodos de estrategias de evaluación, basados en los resultados de aprendizaje o las competencias y la necesidad del o la estudiante, privilegiando el uso de metodologías activas.

Cada evaluación no debe tener múltiples métodos o técnicas, pero durante toda la asignatura se utilizan múltiples procedimientos de evaluación. En algunos casos, una estrategia de evaluación auténtica puede ser la única forma confiable de medir el dominio de las habilidades, y así, proporcionar al estudiante la flexibilidad para demostrar dominio en una variedad de formas de manera secuencial.

Ejemplos:

- La asignatura avanza según los niveles de habilidades de pensamiento estipulados en el programa de estudio. A partir de esto, se desprenden las actividades (secuenciales) y las evaluaciones (variadas).
- Los y las estudiantes pueden demostrar el dominio de cualquier contenido utilizando diversas estrategias de evaluación.
- Las evaluaciones son auténticas favoreciendo el aprendizaje situado de las habilidades de pensamiento superior y no la reproducción del contenido.
- Las evaluaciones consideran situaciones reales, relevantes y situadas a la experiencia de las y los estudiantes y no solamente las pruebas automatizadas.
- Los cuestionarios de aula virtual o test automatizados quedan supeditados al inicio de la asignatura para una evaluación diagnóstica, en donde se requiere obtener información ágilmente.

D4. Las actividades de aprendizaje con autoevaluación ofrecen retroalimentación automática

Descripción:

El aula virtual cuenta con evaluaciones de tipo test (cuestionarios) que se autocorrijen y entregan una retroalimentación automática. Esta va más allá de una “respuesta correcta” o “respuesta incorrecta”, ya que deben ofrecer una retroalimentación positiva y centrada en la tarea.

Ejemplos:

- Solo los cuestionarios de selección única deben contener retroalimentación automática, la cual debe dar información sobre la alternativa elegida (sea correcta o incorrecta) y no entregar la respuesta correcta. Para el caso de la selección de una alternativa distractor, una buena práctica es sugerir al o la estudiante que revise nuevamente el recurso que contiene dichos saberes.
- Las retroalimentaciones de las evaluaciones automatizadas deben ser escritas y no deben ser extensas. Se sugiere un máximo de 6 líneas (en el editor de preguntas cuestionario de aula virtual).

D5. La asignatura cuenta con actividades de evaluación que permitan a los y las estudiantes administrar y realizar un seguimiento de su progreso

Descripción:

Se proporcionan criterios específicos y descriptivos para la evaluación del trabajo de los y las estudiantes, las cuales ayudan al docente a determinar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y las competencias.

Las rúbricas permiten a los y las estudiantes y docentes comprender las expectativas para los distintos niveles de competencia. Las rúbricas pueden crearse por docentes y diseñadores instruccionales, pero deben crear espacio para rúbricas y agregar plantillas según las normas institucionales, y ser validadas por el docente experto en la disciplina.

Ejemplos:

- Los y las estudiantes deben demostrar su conocimiento de los resultados políticos inmediatos de la Segunda Guerra Mundial. La rúbrica provista permite una

variedad de productos, videos, documentos, discursos, etc. basados en el desempeño. Además, la rúbrica provista ofrece una descripción detallada de las competencias clave para cada tipo de producto basado en el desempeño. A esta plantilla de rúbrica se le pueden agregar otros criterios de evaluación.

- Los instrumentos de evaluación seleccionados son coherentes con el tipo de actividad de aprendizaje y técnicas. Por ejemplo, para las técnicas de observación se utilizan lista de cotejo, pautas de observación, registro anecdótico; para un mapa conceptual, una escala de valoración descriptiva; para un informe, una rúbrica; para un portafolio, una rúbrica o una guía para evaluar portafolios, entre otros.

D6. Las evaluaciones del o la estudiante están vinculadas a objetivos o competencias establecidos a nivel de la asignatura, unidad o módulo

Descripción:

Se establece un vínculo claro entre la evaluación y los resultados de aprendizaje de la asignatura.

Ejemplos:

- Para un resultado de aprendizaje o competencia donde se les dice a los estudiantes que deben aprender a identificar metáforas en poemas, una evaluación presentaría un poema con metáforas y requeriría que los estudiantes identifiquen las metáforas en él. La evaluación NO requeriría que el estudiante defina el término "metáfora", que escriba su propia metáfora o que explique el significado de una metáfora. Aunque se trata de tareas útiles, no están vinculadas al objetivo o competencia planteada.
- Cada enunciado de pregunta de evaluaciones o instrucciones solicitadas en actividades evaluadas debe corresponderse con el resultado de aprendizaje expuesto en el programa de estudio y/o syllabus de la asignatura.

D7. Las evaluaciones contenidas en la asignatura miden el progreso del o la estudiante

Descripción:

Las evaluaciones formativas frecuentes miden el progreso hacia el dominio de los saberes (medido por evaluaciones sumativas).

Ejemplos:

- El aula virtual de la asignatura incluye una ruta visible de evaluaciones formativas y sumativas que miden el progreso del estudiante hacia el dominio del contenido dentro de los resultados de aprendizaje.
- En la asignatura se incluyen múltiples evaluaciones formativas, como controles de aprendizaje, reflexiones o cuestionarios breves, para medir el progreso hacia el dominio, así como una evaluación sumativa para medir el dominio.
- Las evaluaciones formativas incorporan autoevaluaciones, así como evaluaciones dirigidas por un docente.

D8. Las prácticas de evaluación brindan oportunidades rutinarias y variadas para el autocontrol y la reflexión del aprendizaje

Descripción:

Las estrategias de evaluación brindan a los y las estudiantes la oportunidad de reflexionar sobre su progreso para cumplir con los requisitos de la asignatura y dominar los resultados de aprendizaje o las competencias.

Ejemplos:

- Se pueden asignar tareas de escritura, permitiendo la presentación de un borrador para comentarios del docente y sugerencias para mejorar.
- La asignatura incluye evaluaciones formativas, que brindan comentarios/retroalimentación clara para cada opción de respuesta.

- Los estudiantes se involucran con juegos interactivos y simulaciones que tienen comentarios/retroalimentación incorporada.
- Cuestionarios de práctica de autoevaluación.
- Ejemplos de trabajos o ensayos proporcionados para que los y las estudiantes los vean.

D9. La asignatura proporciona la funcionalidad técnica necesaria para calificar y registrar evaluaciones y calcular las calificaciones

Descripción:

Para las asignaturas con aula virtual en donde sus las evaluaciones están diseñadas para interactuar con un libro de calificaciones, se debe proporcionar las integraciones técnicas necesarias que permitan que los resultados de la evaluación se registren automáticamente. Si se proporciona un libro de calificaciones, debe ser una herramienta flexible que brinde funciones más allá del registro de puntajes individuales en las tareas. Lo anterior permite un uso de las analíticas del aprendizaje.

Ejemplos:

- El libro de calificaciones proporcionado dentro del aula virtual permite que el o la docente administre la lista de la clase, asigne pesos a las tareas, examine las tareas individuales específicas de los y las estudiantes o los resultados de las pruebas, e importe y exporte puntajes/calificaciones.
- El libro de calificaciones permite la generación de puntajes/calificaciones por resultado de aprendizaje.
- La funcionalidad técnica dentro de un aula virtual permite el análisis de patrones de calificación (estadísticas, tablas y gráficos) por asignatura, objetivo de aprendizaje, etc., además del análisis estadístico del desempeño en preguntas individuales u objetivos de aprendizaje de la unidad: media, mediana, percentil, desviación estándar, entre otros.

D10. Cada procedimiento de evaluación contiene instrucciones claras de su uso e interpretación

Descripción:

Las actividades evaluadas o los diversos instrumentos de evaluación contienen una explicación de cómo se interpretan o instrucciones sobre su utilización.

Ejemplos:

- Las rúbricas de las tareas en aula virtual deben presentar encabezados, indicando los niveles de desempeño o criterios y su relación con los puntajes asignados.

Orientación E: Tecnología para el Aprendizaje

Descripción:

Esta orientación se enfoca en aspectos tecnológicos relevantes para la educación digital. Se abordan aspectos como la adaptabilidad y compatibilidad de las plataformas virtuales, la utilización de herramientas tecnológicas que apoyen el aprendizaje activo y participativo, la diversidad de tecnologías utilizadas, la definición de requisitos mínimos de tecnología, y la garantía de privacidad y confidencialidad de los datos estudiantiles. Estas consideraciones son clave para asegurar una experiencia educativa eficaz y segura en entornos virtuales en la educación superior.

E1. El aula virtual debe estar diseñado para adaptarse a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla

Descripción:

El diseño del aula virtual, así como todos sus elementos gráficos son responsivos, asegurando una experiencia de aprendizaje óptima tanto en computadoras de escritorio como en dispositivos móviles.

Ejemplos:

- Los recursos y actividades se adaptan al tamaño de pantalla del dispositivo tecnológico, y, además, se adaptan automáticamente al girar la pantalla.
- Los recursos tipo cápsulas, SCORM o H5P del aula virtual se adaptan al tamaño de la pantalla, permitiendo identificar e interactuar con los distintos elementos que son contenidos en ellas.

E2. El aula virtual debe ser compatible con una variedad de navegadores web

Descripción:

Los elementos del aula virtual son compatibles con distintos navegadores web.

Ejemplos:

- Los recursos multimedia en formatos SCORM, H5P u otro son correctamente visibles desde cualquier navegador de sistema operativo.

E3. Las herramientas tecnológicas de la asignatura apoyan la participación estudiantil y el aprendizaje activo

Descripción:

Las herramientas tecnológicas disponibles en la asignatura se seleccionan mediante un apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje y tributan a las teorías del aprendizaje. Se proporciona información e instrucciones claras sobre cómo las herramientas apoyan los resultados de aprendizaje o las competencias. Las herramientas no se utilizan simplemente por sí mismas.

Ejemplos:

- Se seleccionan actividades del aula virtual idóneas para el tipo de actividad (y resultado de aprendizaje) que se declara en el syllabus. Se usa el cuestionario para responder preguntas y evaluar/retroalimentar ágilmente y no para subir un archivo (para eso se utiliza la tarea).

- Se utilizan recursos externos de interactividad (como Menti, Kahoot, u otros similares) para dinamizar una actividad de forma sincrónica, más que asincrónicamente.
- Un foro de discusión deja en claro cómo las discusiones respaldan un resultado de aprendizaje o una competencia.

E4. Se utiliza una variedad de tecnologías coherentes con las actividades de aprendizaje

Descripción:

La asignatura incluye una variedad de herramientas tecnológicas tributando a la variedad de procedimientos de evaluación y de actividades que debe contener una asignatura.

Ejemplos:

- Una asignatura puede contener actividades en donde las y los estudiantes deben elaborar una infografía, grabar un video, participar en un foro, responder un cuestionario, analizar un caso, exponer un resumen, grabar un podcast, entre otros. Para cada una de estas actividades, la herramienta tecnológica es distinta.

E5. Los requisitos mínimos de tecnología están claramente establecidos

Descripción:

Los y las estudiantes reciben información detallada y claramente redactada sobre las tecnologías que necesitarán a lo largo de la asignatura, incluida información sobre dónde se pueden obtener. El término "tecnologías" abarca una amplia gama, incluyendo hardware, software, plugin y aplicaciones móviles (aplicaciones).

Ejemplos:

- A los y las estudiantes se les dice si el software utilizado en la asignatura se ejecuta tanto en Mac como en PC. Además, si es gratuito o debe ser entregado por la institución (porque podría ser de pago).
- Se informa a los y las estudiantes que necesitarán altavoces, cámara, un micrófono y/o auriculares.
- A los y las estudiantes se les proporciona una lista de recursos descargables necesarios, incluidos enlaces.

E6. Las herramientas garantizan la privacidad y mantienen la confidencialidad de la información

Descripción:

Todas las tecnologías y herramientas incluidas para usarla como asignatura aseguran que la privacidad del o la estudiante esté protegida según la Política de uso aceptable y la ley aplicable.

Ejemplos:

- Las herramientas y tecnologías de la asignatura elegidas, ya sea que estén incluidas en el entorno virtual de aprendizaje o sean externas a esta, cumplen con las leyes nacionales y pertinentes de protección aplicables, como las siguientes:
 - Ley 20.435 sobre Propiedad Intelectual (2010).
 - Ley 19.628 Sobre Protección de la Vida Privada (1999).

Orientación F: Docencia digital

Descripción:

Esta orientación describe los aspectos con que las asignaturas deben contar para favorecer la docencia digital. Considera al inicio una presentación del docente y detalles de contacto disponibles en línea. Además, se brinda retroalimentación oportuna y formativa a lo largo de la asignatura. Los docentes tienen control sobre la publicación de contenido y pueden modificar las actividades de aprendizaje según las necesidades y preferencias de los estudiantes. El diseño de la asignatura permite a los estudiantes acceder y participar de forma flexible en tiempo y ritmo. En resumen, se enfoca en la accesibilidad, personalización y apoyo continuo para una experiencia de aprendizaje enriquecedora.

F1. La presentación del o la docente y la información sobre cómo comunicarse con él o ella es apropiada y está disponible en línea

Descripción:

La información incluye orientaciones para la capacidad de respuesta y disponibilidad del o la docente, sus horas de atención están claramente establecidas. También, se incluye una autopresentación por parte del o la docente, que es apropiada y está claramente disponible en la asignatura.

Ejemplos:

- Su estructura incluye: saludo y presentación, experiencia docente, resultados de aprendizaje, saberes, metodología, modalidad y contexto de la asignatura, canales de comunicación y cómo se participará, consideraciones sobre la evaluación y la retroalimentación y un cierre.

F2. El docente proporciona retroalimentación oportuna y formativa a los y las estudiantes a lo largo de la asignatura

Descripción:

Las interacciones entre el o la estudiante y el o la docente están diseñadas para mejorar la comprensión y el dominio de los resultados de aprendizaje. Esto les ayudará a identificar fortalezas y áreas de mejora, así como a ajustar su aprendizaje en consecuencia. La retroalimentación, debe emitir información que sea lo más concisa y precisa posible sobre los errores cometidos, indicar dónde se presentaron las fallas para comprender su naturaleza y mejorar su desempeño y darla a tiempo (oportuna), las que se dan a la brevedad son más significantes para mejorar el aprendizaje.

Ejemplos:

- Los y las estudiantes envían una tarea o proyecto para recibir retroalimentación docente.
- Los o las docentes supervisan y dinamizan un foro de discusión de preguntas frecuentes (FAQ).
- Los y las estudiantes participan en conversaciones frecuentes con su docente utilizando herramientas sincrónicas y/o asincrónicas como correos electrónicos, foros de discusión y videoconferencias, entre otros.

F3. La asignatura permite a los y las docentes controlar la publicación de diversos contenidos

Descripción:

El aula virtual permite al o la docente adaptar la publicación del contenido y ponerlo a disposición de los usuarios según sea necesario o según lo indique un calendario.

Ejemplos:

- El aula virtual permite a los y las docentes la capacidad de seleccionar u ocultar lecciones o módulos particulares, reordenar la secuencia de lecciones, proporcionar contenido programado y seleccionar entre actividades, ejercicios, entre otros.

F4. La asignatura ofrece opciones para que él o la docente modifique las actividades de aprendizaje**Descripción:**

El aula virtual permite al o la docente agregar y/o revisar el contenido, las actividades y las evaluaciones de la asignatura para modificar o ampliar las oportunidades de aprendizaje según corresponda.

Ejemplos:

- El aula virtual le permite al o la docente seleccionar, agregar, secuenciar y modificar las evaluaciones y el contenido proporcionado.
- El aula virtual tiene la capacidad para que él o la docente cargue documentos y enlaces y agregue texto y comentarios a las páginas del aula virtual.

F5. El docente participa en el diseño de la asignatura**Descripción:**

El o la docente revisa y participa en la asignatura y aula virtual, lo que permitirá adaptarse a las circunstancias y estilos de aprendizaje de las y los estudiantes. Además, precisa con claridad los prerrequisitos de conocimientos previos de la disciplina y/o cualquier competencia requerida y la vincula con los resultados de aprendizaje de la asignatura y ruta de actividades y evaluaciones.

Ejemplos:

- Los o las docentes deben asegurar la coherencia de los resultados de aprendizaje, competencias, saberes, bibliografía u otro elemento declarado en el programa de estudio con lo expuesto en el aula virtual de la asignatura.
- Si no se evita la coherencia de uno o más de sus elementos, el o la docente debe contactarse con la Unidad responsable en la institución.

Orientación G: Interacción, Colaboración y Comunicación

Descripción:

La orientación se refiere a las formas en que se puede interactuar en el aula. La asignatura debe promover la interacción y colaboración entre estudiantes y docentes. Se debe solicitar a los estudiantes que se presenten en el aula virtual, y el plan del docente para interactuar debe estar claramente establecido, fomentando la participación y colaboración. Los requisitos para la interacción y comunicación de los estudiantes están definidos para fortalecer el sentido de comunidad. La asignatura brinda oportunidades regulares para la interacción estudiante-estudiante y estudiante-docente, favoreciendo el aprendizaje activo. Los foros del aula virtual están bien adaptados para la interacción y comunicación según las instrucciones establecidas. En conjunto, se promueve un ambiente participativo y colaborativo en el proceso de aprendizaje.

G1. Se solicita que los y las estudiantes se presenten en el aula virtual

Descripción:

El aula virtual incluye un apartado o recurso donde se solicita a los estudiantes, instancia que dinamiza oportunamente el o tutor de la asignatura. Lo anterior promueve la existencia y fortalecimiento del Modelo de Comunidad de Indagación.

Ejemplos:

- En el aula virtual hay un foro de presentación iniciado por el o la docente y solicitado a estudiantes que puedan indicar sus expectativas de la asignatura, cómo lo relacionan con su profesión actual o campo laboral futuro, intereses, entre otros.

G2. El plan del o la docente para interactuar con los y las estudiantes en la asignatura está claramente establecido

Descripción:

La asignatura explicita tiempos y canales de comunicación entre docentes y estudiantes, u otros aspectos claves de esta interacción.

Ejemplos:

- El plan de comunicación docente se establece en el home del aula virtual de forma clara y precisa. Puede complementarse en el video de presentación docente.

G3. Los requisitos para la interacción, comunicación y colaboración de los y las estudiantes están claramente establecidos

Descripción:

Los requisitos para la interacción del estudiante están claramente establecidos y son sustanciales. La asignatura incluye normas de netiqueta y otros requisitos de interacción, comunicación y colaboración entre estudiantes, se aplica para la comunicación en espacios asincrónicos y entornos virtuales de aprendizaje, así como para contenidos actitudinales que son emanados desde el programa de estudio de la asignatura.

Ejemplos:

- Se establecen los requisitos de interacción y comunicación en los foros y otras actividades que requieran participación asincrónica en el aula virtual.

- Las asignaturas que contengan contenidos disciplinarios relacionados con la colaboración y comunicación deben evaluarse en las actividades, y deben quedar explícitos tanto en sus instrucciones como en sus criterios de evaluación.
- Se fomenta el sentido de comunidad entre los y las estudiantes y el o la docente, mediante la creación de espacios de interacción social, foros de discusión, sesiones de videoconferencia en vivo u otras actividades que promuevan la colaboración y el intercambio de ideas de forma respetuosa y tolerante.

G4. La asignatura ofrece oportunidades regulares para la interacción y colaboración estudiante-estudiante y estudiante – docente

Descripción:

Las actividades de aprendizaje se desarrollan para fomentar la interacción regular estudiante-estudiante. El diseño instructivo y el contenido de la asignatura fomentan los intercambios entre los y las estudiantes a través de foros de discusión, chats sincrónicos y/u otras herramientas de comunicación. Las actividades promueven que él o la estudiante genere preguntas e hipótesis, discusiones e intercambio de ideas es esencial para el aprendizaje. Por tanto, los estudiantes deben acceder a los foros de discusión para participar en las actividades dirigidas por el o la docente y en las discusiones iniciadas por el estudiante. En algunas asignaturas, la interacción estudiante-estudiante puede no ser adecuada, como, por ejemplo, una asignatura en el que los estudiantes trabajan a su propio ritmo.

Ejemplos:

- Los debates están disponibles para desarrollar una comunidad, preguntar y encontrar respuestas a preguntas y comentar sobre el contenido. Las reglas y expectativas para la discusión son claras y se publican dentro de la asignatura.
- Se requiere que los y las estudiantes respondan a un mensaje de discusión, que los dirige a escribir al menos tres oraciones que aborden el mensaje y proporcionen

una respuesta reflexiva (al menos una oración) a al menos dos de las respuestas de sus compañeros o compañeras de clase.

- Los o las docentes retroalimentan e interactúan con estudiantes en las diversas instancias creadas para ello.

G5. Los foros del aula virtual de la asignatura son adecuados para el tipo de interacción o comunicación que se declara

Descripción:

La selección de los foros en el aula virtual es idónea para el tipo de actividad a desarrollar. Para cada uno se deben incluir sus instrucciones de uso y participación.

Ejemplos:

- Seleccionar un foro tipo sencillo, pregunta y respuesta (P&R) o cada persona plantea un tema incorporando su instrucción. Por ejemplo, si el foro es evaluado o para priorizar la creatividad y originalidad del estudiante, utilizar el foro pregunta y respuesta. Si se quiere incentivar la discusión de un tema y aportar a diversas opiniones, priorizar el foro tipo sencillo. Si se quiere realizar un foro dividido en grupos de trabajo, priorizar el foro cada persona plantea un tema.

Orientación H: Integridad de Recursos didácticos

Descripción:

Esta orientación se enfoca en que la asignatura proporcione recursos didácticos que representen la teoría y práctica actual de la disciplina. Estos recursos incluyen referencias bibliográficas y citas adecuadas, cumpliendo con las normativas de propiedad intelectual y derechos de autor. Se promueve la integridad académica al brindar fuentes de referencia y permisos para el uso de los materiales. Los recursos digitales utilizados, están diseñados para favorecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes, considerando su interactividad y principios de diseño multimedia. Los

materiales de instrucción están alineados con los contenidos y resultados específicos del aprendizaje, disponibles para apoyar y enriquecer la experiencia de aprendizaje. Los recursos didácticos presentan los saberes de manera efectiva, variada, atractiva y accesible en el aula virtual, adaptándose a las necesidades de diferentes estudiantes.

H1. Los recursos didácticos representan la teoría y práctica actuales de la disciplina

Descripción:

Cada uno de los recursos didácticos, ya sean multimedia o no, deben representar la práctica actual de la disciplina y tienen rigurosidad académica y son precisos. Este indicador se complementa con el B5.

Ejemplos:

- La bibliografía utilizada corresponde a ediciones actuales.
- Si se deriva a una página web, esta debe reflejar precisión y el estado del arte actual de la disciplina y el enlace estar activo.
- Los ejemplos que se incluyan deben ser actuales y situados.

H2. Los recursos didácticos incluyen referencias bibliográficas o se citan adecuadamente

Descripción:

Todos los materiales de instrucción (incluidos los medios como lecturas, imágenes, podcast, videos, entre otros) utilizados en la asignatura se citan adecuadamente, incluido el permiso para compartir cuando corresponda. También se incluye orientación para el uso, la descarga y el uso compartido del contenido por parte del o la estudiante. La instrucción modela la cita de la fuente apropiada siguiendo las convenciones de una guía de estilo apropiada (MLA, APA, Chicago, entre otras).

Ejemplos:

- La información sobre derechos de autor, incluidas las licencias Creative Commons, se puede incluir en cada página del aula virtual de la asignatura, al final de cada módulo o en un documento que incluya todas las citas utilizadas en la asignatura.

H3. La asignatura modela la integridad académica

Descripción:

Es fundamental que estudiantes, docentes y cualquier persona involucrada en el aprendizaje en línea actúen con responsabilidad y honestidad para garantizar el mantenimiento de los estándares éticos y normativos de integridad, institucionales y nacionales, ya que es parte del paradigma digital institucional.

Ejemplos:

- El cuerpo académico debe asegurarse de que los y las estudiantes comprendan los requisitos éticos y de integridad académica en el entorno virtual de aprendizaje. Esto incluye informar a los estudiantes sobre el plagio, la citación adecuada y las normas de colaboración en línea.
- Además, deben establecer prácticas de evaluación auténtica que desalienten el plagio y fomenten la originalidad.

H4. Los recursos digitales favorecen el proceso de aprendizaje según nivel de interactividad y principios del diseño multimedia

Descripción:

Los recursos digitales son las herramientas, materiales o contenidos educativos que se utilizan en línea o a través de dispositivos digitales para apoyar el proceso de aprendizaje. Estos pueden tener distintos formatos, niveles de interacción y tipos. Por su lado, los principios del diseño multimedia se abocan a determinar cómo presentar información de manera efectiva para facilitar el aprendizaje y la retención de información. Estos principios se basan en la idea de que la memoria de trabajo tiene una capacidad limitada y que los diseñadores de recursos multimedia deben ser

conscientes de esta limitación para evitar la sobrecarga cognitiva.

Ejemplos:

- La información debe presentarse de forma dosificada (principio de la segmentación). Si no es posible resumir mucho un apunte, este debe separarse en apuntes breves. Lo mismo aplica para el contenido de videos.
- Cada apunte debe contener imágenes, gráficos, esquemas u otro apoyo visual que dé valor al contenido presentado (principio de ilustración).
- Los hipervínculos (URL) que derivan a una obra deben ser coherentes con lo declarado en la asignatura.
- Los videos de contenido se estructuran con los siguientes elementos: presentación, objetivos, explicación de contenido principal, ejemplos prácticos, recapitulación y conclusión.
- Los videos en sus diferentes formatos duran 3 minutos para cápsulas, presentaciones de temas entre 5 y 7 minutos y de clase magistral 18 minutos, según la teoría de la carga cognitiva.
- Los videos y otros recursos multimedia incluyen subtítulo y transcripciones descargables en un formato común de uso.
- Las animaciones y videos deben presentarse a un ritmo que sea fácil de seguir para el estudiante, evitando que la información se presente demasiado rápido o demasiado lento (principio de la temporalidad).
- La presentación de la información en los recursos digitales es organizada según su nivel de interactividad: de un nivel medio a alto (pregrado) y de un nivel bajo a medio (postgrado).

H5. Los recursos de aprendizaje están disponibles y alineados para apoyar y enriquecer el aprendizaje

Descripción:

Los y las estudiantes tienen acceso a recursos de ayuda académica en línea y materiales adicionales opcionales y obligatorios para profundizar en las áreas del contenido de la asignatura o para ramificarse en áreas relacionadas que puedan ser de su interés. Las instrucciones del aula virtual articulan o se vinculan a servicios y recursos de apoyo académico que pueden ayudar a los y las estudiantes en la asignatura. Se explica con claridad la relación entre los recursos didácticos en la asignatura y las actividades de aprendizaje a desarrollar.

Ejemplos:

- Los y las estudiantes tienen acceso a una biblioteca virtual de recursos desde el home del aula virtual.
- Las actividades de la asignatura pueden tener enlaces a la biblioteca cuando se espera que los y las estudiantes realicen una investigación adicional para una tarea.
- Se encuentran disponibles servicios de apoyo académico, como tutoría, y recursos de aprendizaje complementarios y servicios relacionados.
- Los materiales instructivos y técnicos están disponibles para apoyar y enriquecer la experiencia de aprendizaje digital.
- En la información del aula virtual y en los materiales del plan de estudios se proporciona una lista de conocimientos y habilidades necesarios para el desarrollo de la asignatura, junto con enlaces a recursos para perfeccionar estas habilidades, si es necesario.

H6. Los recursos didácticos presentan los saberes de una manera efectiva, variada atractiva y apropiada

Descripción:

Los materiales y recursos de la asignatura son apropiados, relevantes y accesibles para diversos estudiantes y transmiten los saberes de una manera efectiva y atractiva para ayudar al o la estudiante a dominar el contenido y los conceptos de la asignatura. Los materiales disponibles en el aula virtual contribuyen al logro de los objetivos o competencias de aprendizaje a nivel de asignatura y módulo/unidad, y su relación con los objetivos o competencias de aprendizaje está claramente establecida. Los materiales didácticos tienen el rigor cognitivo adecuado (profundidad del conocimiento y taxonomía de Bloom), andamiaje y variedad para respaldar los objetivos de aprendizaje.

Ejemplos:

- La información debe exponerse con señales visuales, como flechas y círculos, pueden utilizarse para guiar la atención del estudiante hacia la información importante y relevante (principio de la señalización).
- La información relevante y las imágenes deben presentarse juntas para que el estudiante pueda comprender fácilmente la relación entre ellas (principio de la contigüidad).
- La información se entrega en formatos o diseños, para que estudiantes puedan procesar la información (principio de la modalidad).
- Para cumplir con el objetivo "Los estudiantes escribirán un ensayo argumentativo de cinco párrafos", los materiales se estructuran para guiar a los estudiantes a través del proceso en una serie de tareas que progresan desde habilidades más básicas a más complejas.

H7. Los recursos didácticos multimedia permiten un uso fácil

Descripción:

Los multimedia utilizados como vehículo para el contenido o la retroalimentación (por

ejemplo, imágenes, audio, animación, video y componentes interactivos) son fáciles de usar, inteligibles e interoperables entre dispositivos.

Ejemplos:

- Se utilizan gráficos y animaciones para mejorar los materiales de instrucción e ilustrar ideas sin causar distracciones.
- Las imágenes tienen el tamaño adecuado y se pueden ver en su totalidad sin desplazarse.
- La calidad del audio es clara.

H8. El aula virtual proporciona materiales accesibles para satisfacer las necesidades de diversos estudiantes**Descripción:**

Todo el contenido de la asignatura (texto e imágenes, documentos, páginas LMS, páginas web, medios, etc.) es accesible para todos los y las estudiantes, o hay una alternativa equitativa disponible. Las pautas internacionales de accesibilidad al contenido web (WCAG) brindan orientación adicional para lograr la accesibilidad. Lograr la accesibilidad significa que las personas con discapacidades sensoriales, físicas, cognitivas o de aprendizaje pueden adquirir la misma información de forma independiente, participar en las mismas interacciones y disfrutar de las mismas experiencias de aprendizaje, con una facilidad de aprendizaje sustancialmente equivalente. El contenido alternativo es “igualmente efectivo”, lo que significa que la misma información está tan fácilmente disponible como el contenido original.

Ejemplos:

- Las imágenes y los gráficos se describen mediante texto alternativo, descripción larga o descripción de audio.
- Todas las tablas están configuradas como texto y no incrustadas como imágenes.

- Las tablas se configuran con encabezados para columnas y filas y se usan solo para resumir datos, no para formatear.
- Los títulos, encabezados, etc. de documentos o HTML se formatean utilizando estilos (Título 1, Título 2, etc.) que se encuentran en la galería de estilos del software de procesamiento de textos (como Word); no utilizan simplemente una fuente más grande, negrita o cursiva.
- Los archivos PDF que contienen texto no son simplemente escaneos de imágenes; cualquier texto contenido en archivos PDF se puede seleccionar y buscar.
- Si el contenido de audio se corresponde con el contenido visual de una manera que transmite significado, los subtítulos brindan una experiencia equivalente.
- La información visual fundamental para el significado se transmite por la descripción de audio.

Orientación I: Inclusión y diversidad en el entorno virtual

Descripción:

Considera que el entorno virtual sea un espacio inclusivo y respetuoso, donde se valore y fomente la diversidad, promoviendo la igualdad de oportunidades para todos los estudiantes y evitando cualquier forma de discriminación o prejuicio tanto en el lenguaje, abordaje de temáticas, como en la representación en imágenes o ilustraciones de la realidad. La inclusión y diversidad de género en el entorno virtual de aprendizaje no solo es un principio ético y justo, sino también un factor clave para un aprendizaje enriquecedor y una preparación efectiva para enfrentar los desafíos de una sociedad diversa y globalizada. Al implementar estos indicadores, se crea un ambiente educativo en el que todos los estudiantes se sientan bienvenidos y empoderados para participar activamente en su proceso de aprendizaje.

11. Representación de la diversidad

Descripción:

El contenido y los recursos utilizados en el aula virtual reflejan una amplia diversidad de género, etnia, cultura, orientación sexual y habilidades. Se presentan ejemplos y casos que abarcan una variedad de perspectivas y experiencias.

Ejemplos:

- En una asignatura virtual de ciencias sociales, se incluyen materiales que abordan temas como la historia y lucha por los derechos de las mujeres, la diversidad cultural en diferentes regiones del mundo, la contribución de personas con discapacidades en la ciencia y la tecnología, y la historia de figuras destacadas de diversas etnias y orientaciones sexuales.
- Las imágenes utilizadas en una asignatura sobre economía presentan a personas diferentes en contexto de negocios, evitando presentar solamente hombres en cargos directivos o de toma de decisiones.
- En la metodología de estudio de caso, en una asignatura de psicología, se presentan estudios de caso que abordan el impacto de las expectativas de género en la salud mental, el tratamiento de personas LGBTQ+ en el ámbito de la salud, y los desafíos y logros de personas con discapacidades en el ámbito educativo.

12. Utilización de lenguaje inclusivo

Descripción:

Implica utilizar un lenguaje inclusivo y neutral en términos de género, evitando estereotipos y expresiones que puedan excluir o marginar a ciertos grupos de estudiantes.

Ejemplos:

- Saludo y bienvenida: En lugar de utilizar un saludo genérico como "estimados estudiantes", se puede utilizar un saludo más inclusivo como "estimadas y

estimados estudiantes".

- Pronombres preferidos: En el entorno virtual, se puede ofrecer a los estudiantes la opción de especificar sus pronombres preferidos en su perfil o presentación. De esta manera, al dirigirse a ellos en las comunicaciones, se puede utilizar el pronombre correcto y respetar su identidad de género.
- Eliminación de estereotipos de género: Evitar el uso de expresiones o palabras que refuercen estereotipos de género como, por ejemplo, en lugar de decir "el jefe del área señaló...", decir: "la jefatura del área señaló..." así se hace genérico el uso del cargo y no se relaciona con la idea de que los hombres son jefes.
- Uso de lenguaje inclusivo en las preguntas y ejercicios: se puede utilizar un lenguaje que no asuma características o roles de género específicos. Por ejemplo, en lugar de preguntar "¿Cuál es el papel de la madre en la familia?", se puede preguntar "¿Cuál es el rol de una figura parental en la familia?".
- Al dar instrucciones para las actividades o tareas, se puede utilizar un lenguaje que incluya a todos los estudiantes como, por ejemplo, "trabajen en equipos de tres o más personas" en lugar de "trabajen en equipos de tres chicos".
- Al proporcionar ejemplos en el material de estudio, se puede asegurar que los ejemplos reflejen la diversidad de género y experiencias, utilizando nombres y situaciones que incluyan a personas de diferentes identidades de género, etnias, culturas y orientaciones sexuales.
- Al proporcionar comentarios y retroalimentación a los y las estudiantes, se puede utilizar un lenguaje que sea inclusivo y respetuoso, evitando prejuicios o asunciones basadas en género, etnia o cualquier otra característica personal.

13. Políticas de respeto y tolerancia

Descripción:

El aula virtual debe contar con políticas claras que promuevan el respeto, la tolerancia y la no discriminación. Se establecen reglas para fomentar un ambiente seguro donde todos los estudiantes se sientan valorados y escuchados.

Ejemplos:

- Se implementa una política pública y conocida en el entorno virtual de cero tolerancia al acoso, la discriminación y cualquier forma de comportamiento ofensivo en el aula virtual.
- Se establecen reglas claras sobre el trato respetuoso hacia los demás y se brinda información sobre cómo reportar incidentes de acoso o discriminación de manera confidencial.
- Se establece una política que valora y respeta la diversidad de identidades de género, etnias, culturas, orientaciones sexuales y habilidades de los estudiantes.
- Se promueve la creación de un ambiente seguro y de apoyo donde todos los estudiantes se sientan valorados y escuchados, y se fomenta la participación activa de todos en el proceso de aprendizaje.

14. Presentación de contenido diverso

Descripción:

Implica ofrecer contenido diverso que incluya perspectivas de género y enfoques interculturales en el material de estudio. Incorporar ejemplos y casos que reflejen la diversidad de la sociedad.

Ejemplos:

- En una asignatura virtual de sociología, se incluye contenido que analiza temas de género y roles de género en diferentes culturas y sociedades. Se abordan temas como la división del trabajo basada en género, la igualdad de género en el ámbito laboral y los movimientos feministas en distintas partes del mundo.
- En una asignatura virtual de literatura, se estudian obras literarias de distintas

culturas y épocas, permitiendo a los estudiantes explorar la diversidad de perspectivas culturales. Se discuten temas como la identidad, el choque cultural y las experiencias migratorias a través de la lectura de escritores de diferentes contextos.

- En una asignatura de administración o negocios, se incorporan casos de estudio que aborden la diversidad en el ámbito empresarial. Se analizan empresas que han implementado estrategias para promover la inclusión y equidad de género y etnias en sus equipos, y se discuten los impactos positivos en su desempeño y cultura organizacional.

15. Formación en sensibilización en temas de inclusión y género

Descripción:

Implica ofrecer formación a docentes y personal del entorno virtual sobre la importancia de la sensibilización hacia temas de género y diversidad. Proporcionar herramientas para abordar situaciones relacionadas con la discriminación y el prejuicio.

Ejemplos:

- Se ofrecen talleres virtuales para docentes y personal del entorno virtual que aborden temas de género, diversidad cultural, orientación sexual y otros aspectos relevantes para promover un ambiente inclusivo y respetuoso. Estos talleres proporcionan información educativa y herramientas prácticas para abordar situaciones de discriminación y prejuicio en el aula.
- Se desarrollan recursos educativos virtuales, como módulos interactivos o presentaciones, que proporcionan información sobre la importancia de la sensibilización hacia la diversidad y cómo abordar situaciones de discriminación. Estos recursos son accesibles para docentes y personal, permitiéndoles mejorar su comprensión y habilidades en la promoción de un ambiente inclusivo en el entorno

virtual.

- Se presentan estudios de casos y ejemplos prácticos en el entorno virtual que ilustran situaciones de discriminación o sesgos inconscientes y cómo abordarlas de manera empática y constructiva. Los docentes y personal del aula virtual pueden participar en discusiones y reflexiones sobre estos casos, mejorando su capacidad para ser más sensibles y respetuosos en su interacción con los estudiantes en el entorno virtual.

16. Ofrecer retroalimentación respetuosa

Descripción:

Comprende el alentar a los y las estudiantes a proporcionar retroalimentación constructiva y respetuosa a sus pares y docentes en sus interacciones en línea. Fomentar un ambiente donde se valore la diversidad de opiniones y perspectivas.

Ejemplos:

- Se establecen foros de discusión moderados donde los estudiantes pueden compartir sus opiniones y perspectivas de manera respetuosa. Los docentes monitorean las interacciones y aseguran que los comentarios sean constructivos y estén libres de ataques personales o lenguaje ofensivo. Se alienta a los estudiantes a expresar sus puntos de vista de manera respetuosa y a considerar las opiniones de sus compañeros.
- En actividades de evaluación de pares, se proporcionan pautas claras y criterios para proporcionar retroalimentación respetuosa y constructiva. Los estudiantes reciben orientación sobre cómo expresar sus comentarios de manera positiva y enfocarse en los aspectos a mejorar, en lugar de enfocarse en aspectos negativos o descalificatorios. Esto fomenta un ambiente donde se valora la diversidad de opiniones y se promueve un intercambio respetuoso de ideas.

17. Representación equitativa del género y la diversidad

Descripción:

Asegurarse de que los ejemplos, imágenes y recursos utilizados en el entorno virtual reflejen una representación equitativa de género y diversidad.

Ejemplos:

- Por ejemplo, en una asignatura de ciencias sociales, se presentan imágenes de líderes políticos y científicos de diferentes géneros y etnias, y se incluyen ejemplos de mujeres y hombres que han contribuido significativamente en diferentes campos.
- En una asignatura de literatura, se seleccionan lecturas y materiales que reflejen una representación equitativa de género y diversidad. Se incluyen obras escritas por autores de diferentes identidades de género, culturas y orientaciones sexuales, permitiendo a los estudiantes explorar diversas perspectivas literarias.

18. Privacidad y seguridad en el entorno virtual**Descripción:**

Es importante garantizar la privacidad y seguridad de los datos personales y la información de los y las estudiantes, especialmente en lo que respecta a temas de género y diversidad.

Ejemplos:

- El aula virtual tiene una política clara y detallada sobre proteger los datos personales de los estudiantes. Esta política establece cómo se recopilan, utilizan, almacenan y protegen los datos, asegurando que se cumplan las leyes y regulaciones de privacidad.
- La información personal y confidencial de los estudiantes, como datos de género y diversidad, está restringida y solo es accesible para el personal autorizado que necesita manejar dicha información para fines académicos o administrativos. Se implementan medidas de seguridad, como contraseñas seguras y autenticación de

dos factores, para evitar accesos no autorizados.

- Se brinda capacitación a estudiantes y docentes sobre buenas prácticas de seguridad en línea, incluyendo la protección de datos personales y la identificación de posibles riesgos en el entorno virtual. Se alienta a los estudiantes a mantener su información privada y a informar cualquier incidente de seguridad o sospecha de violación de privacidad.
- Antes de recopilar o utilizar datos personales de los estudiantes, se obtiene el consentimiento informado de estos o de sus padres/tutores si son menores de edad. Se explica claramente cómo se utilizarán los datos y se resalta la importancia de proteger la privacidad y seguridad de la información.

Anexo N°1

Glosario

1. **Accesibilidad:** apunta al establecimiento de un diseño universal, cuyo objetivo es crear medios pedagógicos junto con entornos que sean accesibles y utilizables por la mayor cantidad posible de personas.
2. **Alfabetización digital:** es entendida como la “capacidad de acceder, gestionar, comprender, integrar, comunicar, evaluar y crear informaciones mediante la utilización segura y pertinente de las tecnologías digitales” (UNESCO, 2023), agrega que su objetivo es empoderar a las personas para que adopten una actitud crítica en el uso de herramientas virtuales para que puedan “desarrollar su resiliencia frente a la desinformación, el discurso de odio y el extremismo violento”.
3. **Aprendizaje activo:** se basa en las teorías cognitivas y constructivistas del aprendizaje, que sostienen que los estudiantes construyen su propio conocimiento mediante la reflexión, la experimentación y la interacción con su entorno y otros individuos.
4. **Aula virtual:** corresponde a una plataforma donde se incluyen recursos digitales de contenidos, actividades de aprendizaje y evaluaciones de una asignatura, donde hay varios participantes.
5. **Criterios de evaluación:** estándares o indicadores que se utilizan para medir y evaluar el nivel de logro de los aprendizajes o habilidades adquiridas por los y las estudiantes. Estos criterios son establecidos previamente y se basan en los resultados de aprendizaje o competencias que se pretenden alcanzar.
6. **Derechos de Autor:** los derechos de autor son un conjunto de derechos legales que protegen las obras originales y creativas, como libros, música, películas, obras de arte, software y otros tipos de expresiones intelectuales. Estos derechos se

otorgaron al creador o autor el control exclusivo sobre el uso y la distribución de su obra durante un período de tiempo determinado.

7. **Diseño instruccional:** es un enfoque sistemático y procesal para el desarrollo efectivo de experiencias de aprendizaje. Se refiere a la planificación, desarrollo, implementación y evaluación de programas educativos y de capacitación. El objetivo principal del diseño instruccional es crear entornos de aprendizaje que promuevan la adquisición de conocimientos y habilidades de manera efectiva y eficiente.
8. **Entorno virtual de aprendizaje:** es más que una plataforma o sistema en línea que facilita la enseñanza y el aprendizaje a través de recursos digitales interactivos, ya que puede involucrar a varias plataformas. Proporciona un entorno virtual en el que los estudiantes y los docentes pueden interactuar, acceder a materiales de estudio, participar en actividades de aprendizaje y colaborar en línea.
9. **Estándar:** es un conjunto de criterios, especificaciones o pautas establecidas para garantizar la calidad, la compatibilidad, la seguridad o la interoperabilidad de productos, servicios o procesos en una determinada industria o campo.
10. **Evaluación para el Aprendizaje:** se caracteriza por ser un proceso sistemático y continuo interesado en medir el progreso del aprendizaje de los y las estudiantes. Se enfoca en identificar debilidades y fortalezas en el aprendizaje de las y los estudiantes para subsanar las brechas, a través de la retroalimentación, de forma oportuna.
11. **Evaluación auténtica:** es una corriente que se centra en la evaluación de habilidades y conocimientos del mundo real, en lugar de simplemente medir la capacidad de un estudiante para recordar información o realizar tareas académicas aisladas.
12. **Integridad académica:** asegura de que los y las estudiantes comprendan los requisitos éticos y de integridad académica en el entorno virtual de aprendizaje.

Esto incluye informar a los estudiantes sobre el plagio, la citación adecuada y las normas de colaboración en línea. Además, deben establecer prácticas de evaluación auténtica que desalienten el plagio y fomenten la originalidad. En última instancia, todos los participantes en el proceso de aprendizaje y enseñanza en línea deben trabajar juntos para garantizar que se mantengan los estándares éticos y de integridad académica.

13. **Interoperabilidad: el contenido debería ser independiente de la herramienta o plataforma, para poder utilizar diferentes plataformas para acceder a un mismo contenido.** También se refiere a la posibilidad de intercambiar información a través de una amplia variedad de LMS.
14. **Legibilidad:** se refiere a la facilidad con la que un texto puede ser leído y comprendido por parte de los lectores.
15. **Metodologías activas:** se basa en el aprendizaje activo ya que se promueve el desafío de aplicar el conocimiento en situaciones del mundo real, hacer conexiones entre diferentes conceptos y construir su propia comprensión. En este marco, los y las docentes, actúan facilitando el aprendizaje, proporcionando orientación y retroalimentación a los estudiantes, en lugar de simplemente proporcionar información.
16. **Procedimientos de evaluación:** son los métodos o enfoques utilizados para recopilar datos y obtener información sobre el desempeño de los estudiantes o la efectividad de una formación. Estos procedimientos se utilizan para recopilar evidencia, analizarla y tomar decisiones informadas sobre el aprendizaje de los estudiantes.
17. **Propiedad intelectual:** se refiere a los derechos legales que protegen las creaciones e invenciones de la mente humana. Incluye diferentes categorías, como derechos de autor, marcas comerciales, patentes, diseños industriales y secretos comerciales. La propiedad intelectual otorga a los creadores y titulares

de derechos el control exclusivo sobre el uso, la reproducción, la distribución y la comercialización de sus creaciones.

18. **Responsivo:** El término "responsivo" o "responsive" se utiliza comúnmente en el diseño y desarrollo web para referirse a la capacidad de un sitio web para adaptar y ajustarse de forma automática a diferentes tamaños de pantalla y dispositivos. Cuando un sitio web es responsivo, los elementos como imágenes, textos, menús y columnas se ajustan y reajustan para adaptar al tamaño y la resolución de la pantalla del dispositivo en el que se está visualizando. Lo anterior, evita que los usuarios tengan que hacer zoom o desplazarse horizontalmente para ver el contenido, lo que mejora la legibilidad y la experiencia de navegación.
19. **Saberes:** contempla aquellos conocimientos de tipo conceptual o factual (saber), procedimental (saber hacer) y actitudinal (ser) relacionados con la disciplina de una asignatura.
20. **Secuencia instruccional:** una vertiente se relaciona con la jerarquía de la información o contenido en un aula virtual, y una segunda vertiente, se relaciona con el aprendizaje, es decir, que es lo que se debe hacer primero para ir logrando los resultados de aprendizaje de una asignatura.