



## PLAN DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO VIRTUAL PARA ADULTOS

Comentado [A1]:

**1. INTRODUCCIÓN** El presente plan de estudios está diseñado para la educación de adultos en modalidad virtual, asegurando el cumplimiento de los estándares del Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Se busca proporcionar una formación integral que permita a los estudiantes adquirir las competencias necesarias para el acceso a la educación superior y el mundo laboral.

### 2. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

- Brindar una educación flexible y accesible para adultos que deseen culminar su bachillerato.
- Desarrollar competencias básicas, ciudadanas y laborales en los estudiantes.
- Integrar herramientas tecnológicas para el aprendizaje autónomo y colaborativo.

**3. ESTRUCTURA CURRICULAR** El bachillerato virtual está estructurado en ciclos que agrupan dos grados en cada uno:

Ciclo	Grados	Áreas del Conocimiento
<b>Ciclo I</b>	6° y 7°	Matemáticas, Lenguaje, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Educación Artística, Ética y Valores, Educación Física, Tecnología e Informática.
<b>Ciclo II</b>	8° y 9°	Matemáticas, Lenguaje, Ciencias Naturales, Física, Química, Ciencias Sociales, Filosofía, Educación Artística, Ética y Valores, Tecnología e Informática.



<b>Ciclo</b>	10° y	Matemáticas, Lenguaje, Biología, Física, Química, Ciencias
<b>III</b>	11°	Sociales, Filosofía, Economía y Política, Ética y Valores, Tecnología e Informática, Emprendimiento.

**4. DESARROLLO DE ASIGNATURAS** (Se mantiene el contenido de las asignaturas desarrolladas anteriormente)

**5. METODOLOGÍA** La metodología de enseñanza del bachillerato virtual para adultos se basa en un enfoque flexible, autónomo y orientado a la práctica, utilizando herramientas tecnológicas para garantizar un aprendizaje significativo. Se aplican las siguientes estrategias pedagógicas:

- **Aprendizaje autónomo:** Se fomenta la responsabilidad del estudiante en la gestión de su proceso de aprendizaje, con acceso a recursos digitales, guías didácticas y actividades interactivas.
- **Clases asincrónicas y sincrónicas:** Se combinan sesiones en vivo con clases grabadas y materiales de estudio autogestionados, permitiendo flexibilidad horaria.
- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** Los estudiantes desarrollan proyectos prácticos relacionados con su contexto y experiencia laboral, promoviendo la aplicación del conocimiento en la vida real.
- **Aprendizaje autónomo:** Se fomenta la responsabilidad del estudiante en la gestión de su proceso de aprendizaje, con acceso a recursos digitales, guías didácticas y actividades interactivas.
- **Clases asincrónicas y sincrónicas:** Se combinan sesiones en vivo con clases grabadas y materiales de estudio autogestionados, permitiendo flexibilidad horaria.
- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** Los estudiantes desarrollan proyectos prácticos relacionados con su contexto y experiencia laboral, promoviendo la aplicación del conocimiento en la vida real.



- **Gamificación y herramientas interactivas:** Uso de plataformas educativas, simulaciones, juegos de aprendizaje y cuestionarios para reforzar conceptos de manera dinámica.
- **Tutoría y acompañamiento personalizado:** Docentes y tutores brindan apoyo académico y orientación a los estudiantes, a través de foros, sesiones de tutoría virtual y mensajería en la plataforma.
- **Evaluación continua y formativa:** Se implementan evaluaciones diagnósticas, formativas y sumativas, combinando cuestionarios en línea, estudios de caso, análisis críticos y actividades prácticas.
- **Enfoque interdisciplinario:** Integración de conocimientos de distintas asignaturas para fomentar una visión holística y contextualizada del aprendizaje.
- **Desarrollo de competencias digitales:** Capacitación en el uso de herramientas tecnológicas y plataformas de aprendizaje para fortalecer la alfabetización digital y la empleabilidad.

## 6. EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

### METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN PARA BACHILLERATO

#### 1. Enfoque de Evaluación

La evaluación en el nivel de bachillerato debe ser **integral, continua y formativa**, permitiendo valorar el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes de los estudiantes. Se aplicarán estrategias que fomenten la autonomía, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

#### 2. Tipos de Evaluación

##### ◆ Evaluación Diagnóstica

- Se realiza al inicio del periodo académico.
- Identifica conocimientos previos y posibles dificultades.



- Métodos: pruebas iniciales, encuestas, actividades exploratorias.

#### ◆ Evaluación Formativa

- Se lleva a cabo de manera continua durante el proceso de aprendizaje.
- Permite hacer ajustes pedagógicos en función del desempeño del estudiante.
- Métodos: observaciones en clase, rúbricas de desempeño, portafolios, participación en foros o debates.

#### ◆ Evaluación Sumativa

- Se aplica al final de cada unidad, período o semestre.
- Mide el nivel de logro de los aprendizajes esperados.
- Métodos: exámenes escritos, proyectos finales, exposiciones, informes de investigación.

#### ◆ Autoevaluación y Coevaluación

- Fomenta la reflexión del estudiante sobre su propio aprendizaje.
- Permite el trabajo colaborativo y la valoración del desempeño entre pares.
- Métodos: diarios de aprendizaje, listas de cotejo, evaluaciones entre compañeros.

### 3. Instrumentos de Evaluación

◆ **Instrumentos Cuantitativos** (para medir el desempeño con calificaciones numéricas)

- Pruebas escritas (objetivas, de opción múltiple, de desarrollo).
- Cuestionarios y guías de preguntas.
- Evaluaciones prácticas en laboratorios o talleres.

◆ **Instrumentos Cualitativos** (para evaluar el desarrollo de competencias)



- Portafolios de evidencias.
- Rúbricas de desempeño en proyectos o exposiciones.
- Análisis de casos y resolución de problemas.
- Mapas conceptuales y organizadores gráficos.

#### **4. Criterios de Calificación**

- ✓ **Participación activa en clase** – 20%
- ✓ **Tareas y actividades individuales o grupales** – 25%
- ✓ **Pruebas y exámenes** – 30%
- ✓ **Proyectos, laboratorios o trabajos de investigación** – 15%
- ✓ **Autoevaluación y coevaluación** – 10%

#### **5. Estrategias de Retroalimentación**

- Revisión y corrección de exámenes y trabajos en conjunto con los estudiantes.
- Tutorías personalizadas para reforzar conocimientos.
- Uso de plataformas digitales para seguimiento del desempeño.
- Espacios de reflexión sobre logros y áreas de mejora.

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO EN ENTORNOS VIRTUALES**

### **1. Objetivo General**

Establecer criterios y procedimientos claros para evaluar el desempeño académico de los estudiantes en entornos virtuales, garantizando la equidad, la transparencia y la efectividad del proceso de aprendizaje.

### **2. Principios de la Evaluación en Entornos Virtuales**



- ✓ **Validez:** La evaluación debe medir las competencias establecidas en los objetivos de aprendizaje.
- ✓ **Fiabilidad:** Uso de herramientas y metodologías que aseguren la objetividad de los resultados.
- ✓ **Flexibilidad:** Adaptación a las características del aprendizaje en línea.
- ✓ **Autenticidad:** Evaluaciones basadas en el contexto real de aplicación de conocimientos.
- ✓ **Retroalimentación continua:** Proporcionar comentarios oportunos y formativos.

### 3. Tipos de Evaluación

#### ◆ Evaluación Diagnóstica

- Se realiza al inicio del curso para conocer los conocimientos previos de los estudiantes.
- Herramientas: cuestionarios en línea, foros de presentación, test de conocimientos previos.

#### ◆ Evaluación Formativa

- Se desarrolla durante el proceso de aprendizaje para monitorear el avance del estudiante.
- Herramientas: tareas interactivas, participación en foros, autoevaluaciones, simulaciones.

#### ◆ Evaluación Sumativa

- Se realiza al final de cada módulo o curso para medir el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.
- Herramientas: exámenes en línea con tiempo limitado, proyectos finales, estudios de caso.



#### ◆ Autoevaluación y Coevaluación

- Permite que los estudiantes reflexionen sobre su propio aprendizaje y el de sus compañeros.
- Herramientas: rúbricas de evaluación, encuestas de reflexión, evaluación entre pares.

## 4. Criterios de Evaluación

Criterio	Descripción	Porcentaje Sugerido
Participación en actividades virtuales	Interacción en foros, debates y trabajo colaborativo	20%
Tareas y actividades prácticas	Desarrollo de ejercicios, casos de estudio, simulaciones	25%
Evaluaciones en línea	Pruebas objetivas y de desarrollo con herramientas digitales	30%
Proyectos individuales o grupales	Aplicación de conocimientos en situaciones reales	15%
Autoevaluación y coevaluación	Reflexión sobre el aprendizaje y evaluación entre pares	10%

## 5. Procedimientos de Evaluación

- **Diseño de pruebas seguras:** Uso de bancos de preguntas aleatorias, limitación de tiempo y monitoreo en línea.
- **Entrega de actividades en plataformas LMS:** Uso de Moodle, Blackboard o Google Classroom para gestión de evidencias.
- **Uso de rúbricas:** Evaluación transparente de proyectos, debates y actividades interactivas.
- **Feedback y tutorías personalizadas:** Retroalimentación a través de videoconferencias o comentarios en la plataforma.



## 6. Estrategias para la Prevención del Plagio y el Fraude Académico

- ✓ Uso de herramientas antiplagio (Turnitin, Unicheck, Grammarly).
- ✓ Diseño de actividades personalizadas y contextualizadas.
- ✓ Evaluaciones orales o en vivo para verificar autenticidad.
- ✓ Promoción de la ética académica y responsabilidad en el aprendizaje.

**6. PERFIL DEL PERSONAL** El personal docente y administrativo del bachillerato virtual está compuesto por profesionales altamente calificados con experiencia en educación a distancia. Se requiere que los docentes cuenten con certificaciones académicas que acrediten su formación en el área que imparten, así como competencias en el uso de herramientas tecnológicas y metodologías virtuales de enseñanza.

- **Docentes:**

- Licenciados o profesionales con especialización en educación o pedagogía.
- Experiencia mínima de dos años en educación virtual o a distancia.
- Manejo de plataformas de aprendizaje en línea.
- Certificación en TIC aplicadas a la educación.
- Capacidad para desarrollar material didáctico digital e interactivo.

- **Personal administrativo:**

- Coordinador académico con experiencia en gestión de programas virtuales.
- Asesores pedagógicos para el acompañamiento y monitoreo del desempeño docente.
- Soporte técnico especializado en plataformas virtuales de educación.
- Personal de atención y orientación a estudiantes en entornos digitales.



Cada miembro del equipo deberá presentar su hoja de vida, junto con los certificados de estudios y experiencia en educación virtual. Esto garantizará la idoneidad del equipo para ofrecer una formación de calidad en el bachillerato virtual.

## PLAN DE CAPACITACIÓN EN EDUCACIÓN VIRTUAL Y TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS

### 1. Objetivo General

Fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas del personal docente y administrativo, a través de programas de formación continua en metodologías de educación virtual y herramientas digitales, mejorando la calidad de la enseñanza en entornos virtuales.

### 2. Objetivos Específicos

- Desarrollar habilidades en el diseño y gestión de cursos virtuales.
- Capacitar en el uso de plataformas LMS (Learning Management System) y herramientas digitales interactivas.
- Implementar estrategias didácticas innovadoras para entornos virtuales.
- Fomentar la integración de inteligencia artificial y recursos multimedia en el aprendizaje.

### 3. Estructura del Programa de Formación

Módulo	Temática	Duración	Modalidad
Módulo 1	Fundamentos de la Educación Virtual	4 semanas	Virtual / Presencial
Módulo 2	Uso de Plataformas LMS (Moodle, Blackboard, Classroom)	4 semanas	Virtual / Taller práctico
Módulo 3	Creación de Contenidos Digitales (videos, infografías, podcasts)	6 semanas	Virtual / Presencial
Módulo 4	Evaluación en Ambientes Virtuales	4 semanas	Virtual



Módulo 5	Inteligencia Artificial y Gamificación en Educación	6 semanas	Virtual / Taller práctico
Módulo 6	Estrategias de Aprendizaje Activo y Colaborativo en Entornos Digitales	4 semanas	Virtual

#### 4. Metodología

- **Aprendizaje basado en proyectos:** Desarrollo de recursos educativos aplicados a cursos reales.
- **Talleres prácticos:** Uso de herramientas digitales con acompañamiento experto.
- **Foros de discusión y comunidades de práctica:** Espacios de intercambio de experiencias.
- **Evaluación formativa y sumativa:** Medición del aprendizaje a través de prácticas y simulaciones.

#### 5. Recursos y Herramientas

- Plataformas LMS: Moodle, Blackboard, Google Classroom.
- Herramientas digitales: Canva, Genially, Kahoot, Edpuzzle.
- Software de videoconferencias: Zoom, Microsoft Teams, Google Meet.
- Aplicaciones de IA: ChatGPT, DALL-E, Perplexity AI.

#### 6. Evaluación del Programa

- Encuestas de satisfacción y diagnóstico de necesidades.
- Seguimiento del desempeño docente en plataformas virtuales.
- Creación y aplicación de contenidos digitales en cursos reales.

#### 7. Beneficios Esperados

- ✓ Mayor eficiencia en la enseñanza en entornos virtuales.
- ✓ Mejor uso de tecnologías digitales en la educación.



- ✓ Aumento de la participación y motivación de los estudiantes.
- ✓ Adaptación a las tendencias globales en educación virtual.

## 7. RECURSOS TECNOLÓGICOS

- Plataforma de aprendizaje en línea con contenido interactivo.
- Bibliotecas digitales y acceso a materiales educativos.
- Espacios de tutoría virtual para el acompañamiento académico.

**8. CONCLUSIÓN** Este plan de estudios permite a los adultos completar su educación secundaria de manera flexible y efectiva, preparándolos para la educación superior o el mercado laboral con una formación integral y actualizada.

## RECURSOS DIGITALES PARA EDUCACIÓN VIRTUAL

### 1. Objetivo General

Facilitar el acceso a materiales educativos en formato digital que permitan a los estudiantes desarrollar sus competencias a través de metodologías activas e interactivas en entornos virtuales.

### 2. Tipos de Recursos Digitales

#### ◆ Guías de Estudio y Documentos PDF

- Contenidos estructurados con teoría, ejemplos y actividades.
- Formatos: manuales, infografías, presentaciones interactivas.
- Herramientas: Canva, Genially, Adobe Acrobat.

#### ◆ Videos Educativos y Clases Grabadas

- Explicaciones en video para reforzar conceptos clave.
- Pueden ser en formato de pizarra digital, animaciones o tutoriales.
- Herramientas: YouTube, Edpuzzle, Loom, OBS Studio.

#### ◆ Foros de Discusión y Comunidades Virtuales

- Espacios para la interacción, debate y aprendizaje colaborativo.



- Moderación docente para fomentar la reflexión y el intercambio de ideas.

- Plataformas: Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams.

#### ◆ **Evaluaciones en Línea y Autoevaluaciones**

- Pruebas objetivas, cuestionarios interactivos y simulaciones.
- Retroalimentación automática para mejorar el aprendizaje.
- Herramientas: Kahoot, Quizizz, Google Forms, Socrative.

#### ◆ **Simulaciones y Laboratorios Virtuales**

- Experiencias prácticas en entornos digitales.
- Aplicación en áreas como ciencias, ingeniería y negocios.
- Plataformas: PhET Interactive Simulations, Virtual Labs, Tinkercad.

#### ◆ **Recursos de Inteligencia Artificial y Gamificación**

- Uso de IA para tutorías personalizadas.
- Juegos educativos para reforzar conceptos de manera dinámica.
- Herramientas: ChatGPT, Duolingo, Classcraft.

### **3. Criterios de Selección y Organización de Recursos**

✓ **Accesibilidad:** Materiales compatibles con diversos dispositivos y formatos inclusivos.

✓ **Interactividad:** Recursos que fomenten la participación activa del estudiante.

✓ **Relevancia y Actualización:** Contenido alineado con los objetivos del curso y actualizado regularmente.

✓ **Diversidad:** Variedad de formatos para adaptarse a distintos estilos de aprendizaje.

### **4. Implementación en la Plataforma LMS**

- Integración de todos los recursos en un entorno centralizado como Moodle, Blackboard o Google Classroom.
- Organización por unidades temáticas o módulos.
- Espacios de consulta para preguntas frecuentes y soporte técnico.