



PLAN DE ACTUALIZACIÓN Y FORMACIÓN DOCENTE 2026

PREGRADO
Y POSGRADO



OFERTA DE FORMACIÓN

2026-I



CURSOS DE FORMACIÓN



CURSO VIRTUAL

EVALUACIÓN BAJO EL MODELO DE EVIDENCIAS (SABER PRO)

OBJETIVOS

- Comprender la importancia del diseño de un instrumento de modelo basado en evidencias, para el fortalecimiento de los planes académicos y pedagógicos.
- Incentivar el uso del modelo basado en evidencias en el aula de clases, como estrategia para el mejoramiento de los resultados de las pruebas saber pro.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Aproximación teórica del Diseño Centrado en Evidencias- DCE (conceptualización y ventajas).
2. Metodología para el diseño de instrumentos de DCE: Generalidades en la elaboración de ítems de evaluación, Diseño de ítems y preguntas.
3. Taller práctico DCE: Aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

FECHA DE EJECUCIÓN
**2 DE FEBRERO AL 22 DE
MAYO DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
40 HORAS

CURSO VIRTUAL.....

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: DISEÑO DE PROYECTO DE AULA

OBJETIVOS

- Identificar los principios y fundamentos del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), para que los docentes puedan realizar la aplicación de este enfoque pedagógico de manera efectiva en su quehacer educativo.
- Diseñar proyectos de aula incorporando objetivos de aprendizaje claros, actividades significativas y evaluaciones formativas que promuevan la participación activa y el desarrollo integral de los estudiantes.
- Aplicar estrategias de evaluación integral en proyectos de aula basados en ABP, utilizando criterios claros y relevantes para medir el progreso y el logro de los resultados de aprendizaje.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. ¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos y cuáles son sus características más importantes?
2. Evaluación mediante ABP: el gran reto de los docentes universitarios
 - 2.1. Rúbricas de evaluación
 - 2.2. Evaluación por pares
 - 2.3. Presentaciones públicas
 - 2.4. Listas de verificación
 - 2.5. Portafolios digitales
3. Apoyando la evaluación ABP en la formación universitaria.

FECHA DE EJECUCIÓN
**2 DE FEBRERO AL 22 DE
MAYO DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
24 HORAS

CURSO VIRTUAL

INTELIGENCIA EMOCIONAL

OBJETIVO

Promover estrategias de gestión emocional identificando cuales son las emociones y sus funciones básicas para acercarse a la Inteligencia Emocional, como herramienta de innovación educativa.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Aplicar regularmente la técnica de mindfulness como parte integral de la gestión emocional.
2. Identificar de manera precisa y diferenciar diversas emociones.
3. Mejorar la habilidad de expresar emociones de manera constructiva y asertiva.
4. Desarrollar habilidades de automotivación y autorregulación emocional.

FECHA DE EJECUCIÓN
**2 DE FEBRERO AL 22 DE
MAYO DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
24 HORAS

CURSO VIRTUAL

HUMANIZACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

OBJETIVOS

- Comprender los fundamentos teóricos y principios de la educación humanista para incorporar esta perspectiva en la práctica docente.
- Desarrollar habilidades socioemocionales y pedagógicas para establecer relaciones empáticas con los estudiantes y promover su desarrollo integral.
- Diseñar e implementar estrategias didácticas participativas e inclusivas que coloquen al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Fundamentos de la educación humanista.
2. El docente como facilitador.
3. Ambientes de aprendizaje empáticos.
4. Didácticas humanizadoras.

FECHA DE EJECUCIÓN
**2 DE FEBRERO AL 22 DE
MAYO DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
24 HORAS

RUTA DE FORMACIÓN SENIOR EN EL

USO DIDÁCTICO DE LOS RED

OBJETIVOS

- Relacionar los enfoques didácticos y las tipologías de los Recursos Educativos Digitales en entornos educativos variados.
- Diseñar los Recursos Educativos Digitales basándose en la identificación de necesidades pedagógicas y la selección de herramientas tecnológicas en entornos de aprendizaje colaborativo.
- Aplicar modelos de evaluación para medir la calidad e impacto de los Recursos Educativos Digitales en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

CURSOS DE LA RUTA

1. Fundamentos Didácticos y Pedagógicos de los RE
2. Diseño y desarrollo de Recursos Educativos Digitales
3. Gestión, implementación y evaluación didáctica de los RED

FECHA DE EJECUCIÓN
2 DE FEBRERO AL 22 DE MAYO DE 2026

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
144 HORAS

CURSO VIRTUAL

GESTIÓN, IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DIDÁCTICA DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES (RED)

OBJETIVOS

Desarrollar en los participantes las competencias necesarias para gestionar, implementar y evaluar didácticamente recursos educativos digitales (RED), mediante el análisis crítico de su diseño pedagógico, su integración en contextos educativos y el uso de criterios e instrumentos de evaluación, con el fin de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos presenciales, virtuales y mixtos.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Gestión de RED
2. Implementación de RED
3. Evaluación de RED

FECHA DE EJECUCIÓN
2 DE FEBRERO AL 22 DE MAYO DE 2026

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
48 HORAS



CURSO VIRTUAL

FUNDAMENTOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS DE LOS RED

OBJETIVOS

- Analizar los principios pedagógicos, didácticos y comunicativos que sustentan el uso de los Recursos Educativos Digitales en contextos de educación superior mediada por tecnología.
- Planificar la integración de Recursos Educativos Digitales a partir de criterios de pertinencia, alineación pedagógica y accesibilidad en escenarios educativos virtuales y bimodales.
- Evaluar la pertinencia, coherencia pedagógica y accesibilidad de diversos Recursos Educativos Digitales en contextos de formación superior mediados por tecnologías digitales.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Marco conceptual y fundamentos de los RED.
2. Diseño didáctico y planificación de RED.
3. Calidad pedagógica, técnica y comunicativa en los RED.

FECHA DE EJECUCIÓN
**2 DE FEBRERO AL 22 DE
MAYO DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
48 HORAS

CURSO VIRTUAL

DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE RED

OBJETIVOS

- Analizar los elementos pedagógicos y narrativos que sustentan el diseño de recursos educativos digitales en el contexto de la educación superior.
- Seleccionar herramientas digitales y recursos tecnológicos pertinentes para la producción de recursos educativos digitales en entornos virtuales.
- Desarrollar un recurso educativo digital aplicando criterios técnicos, pedagógicos y de accesibilidad en un contexto de aprendizaje dinámico.
- Evaluar la coherencia pedagógica, técnica y estética del recurso educativo digital en procesos de revisión y mejora continua.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Diseño pedagógico de Recursos Educativos Digitales.
2. Herramientas digitales y recursos tecnológicos.
3. Producción y validación de Recursos Educativos Digitales.

FECHA DE EJECUCIÓN
**2 DE FEBRERO AL 22 DE
MAYO DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
48 HORAS

TALLER VIRTUAL

MICROSOFT 365

OBJETIVOS

Fortalecer las competencias digitales docentes mediante el uso pedagógico de las principales herramientas de la suite Microsoft 365, promoviendo su aplicación en la planificación, desarrollo, gestión y evaluación de procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto en entornos presenciales como virtuales, con el fin de optimizar la colaboración, la comunicación y la innovación educativa.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Introducción a Microsoft 365 en el contexto educativo.
2. Gestión de la información y trabajo en la nube.
3. Comunicación y colaboración educativa.
4. Producción de recursos educativos digitales.
5. Evaluación y retroalimentación con herramientas digitales.

FECHA DE EJECUCIÓN
**2 DE MARZO AL 10 DE
ABRIL DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
24 HORAS

CURSO VIRTUAL

ELABORACIÓN DE ARTÍCULOS CIENTÍFICOS ASISTIDO CON HERRAMIENTAS IA

OBJETIVOS

- Integrar las aplicaciones de la IA en la escritura científica, evaluando sus beneficios y desafíos, teniendo en cuenta las implicaciones éticas de su uso.
- Organizar el mapeo bibliográfico luego de una revisión de literatura empleando herramientas IA.
- Producir un borrador de artículo científico utilizando herramientas IA para la optimización.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Introducción a la IA en la Investigación Científica.
2. Mapeo y análisis de literatura asistido por IA.
3. Optimización del proceso de redacción científica con herramientas de IA.

FECHA DE EJECUCIÓN

2 DE FEBRERO AL 22 DE MAYO DE 2026

MODALIDAD

VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA

24 HORAS

OFERTA DE FORMACIÓN

2026-I



DIPLOMADOS



DIPLOMADO VIRTUAL

DOCENCIA UNIVERSITARIA CON ÉNFASIS EN INVESTIGACIÓN EN EL AULA

OBJETIVO

Promover un espacio de formación y reflexión sobre el quehacer docente en los campos de la pedagogía en coherencia con la planeación, el currículo, la didáctica, la evaluación y el uso pedagógico de las TIC; que conlleven al mejoramiento de los procesos educativos y a la transformación de las prácticas docentes que impacten la enseñanza y el aprendizaje en contexto.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Fundamentos pedagógicos e introducción a la investigación en el aula.
2. Estrategias de enseñanza-aprendizaje y diseño de experiencias de aula.
3. Innovación y ambientes virtuales de aprendizaje para la investigación.
4. Metodologías de investigación aplicada en contextos educativos.
5. Proceso de evaluación por competencias integrales.
6. Planeación didáctica integrada y presentación de proyectos de aula.

FECHA DE EJECUCIÓN
27 DE MARZO AL 17 DE JULIO DE 2026

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
144 HORAS

DIPLOMADO VIRTUAL

DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE

OBJETIVOS

- Capacitar a docentes y personal educativo en la aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para garantizar entornos de enseñanza accesibles e inclusivos.
- Proporcionar herramientas prácticas para diseñar estrategias pedagógicas flexibles que atiendan la diversidad de los estudiantes.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Fundamentos del Diseño Universal para el Aprendizaje
2. Principios del DUA y su Aplicación Práctica.
3. Implementación del DUA en el Aula.
4. Evaluación Inclusiva y Flexibilidad en el Aprendizaje.
5. Estrategias Institucionales para la Aplicación del DUA.

FECHA DE EJECUCIÓN
**DEL 21 DE JULIO AL 4 DE
SEPTIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
120 HORAS

DIPLOMADO VIRTUAL

DOCENCIA VIRTUAL: “TUTOR VIRTUAL UNISINÚ”

OBJETIVO

Formar a los profesores de la Universidad del Sinú Elías Bechara Zainúm como tutores, con base en el modelo pedagógico y el diseño instruccional UNISINUANO; facilitando el proceso de aprendizaje – enseñanza – evaluación de los módulos de formación de los diferentes programas académicos virtuales.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. **Núcleo 1:** Identidad virtual educativa UNISINUANA.
2. **Núcleo 2:** La evaluación en ambientes virtuales de aprendizaje.
3. **Núcleo 3:** Estructura de un AVA UNISINUANO.

FECHA DE EJECUCIÓN
**2 DE MARZO AL 10 DE
ABRIL DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
144 HORAS



OFERTA DE FORMACIÓN

2026-II



CURSOS DE FORMACIÓN



CURSO VIRTUAL

FLIPPED LEARNING EN EDUCACIÓN SUPERIOR

OBJETIVOS

Fortalecer las competencias pedagógicas de los docentes universitarios para diseñar, implementar y evaluar experiencias de Flipped Learning en educación superior, articulando recursos digitales y estrategias activas alineadas con el enfoque por competencias y los resultados de aprendizaje, con el fin de promover autonomía, participación y aprendizaje significativo.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Fundamentos del Flipped Learning en educación superior.
2. Diseño instruccional de una unidad/clase invertida.
3. Recursos y mediaciones digitales para el aprendizaje previo.
4. Estrategias activas en el espacio sincrónico y evaluación formativa.

FECHA DE EJECUCIÓN
**3 DE AGOSTO AL 13 DE
NOVIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
24 HORAS

CURSO VIRTUAL

PEDAGOGÍAS TRANSFORMADORAS Y APRENDIZAJE ACTIVO DESDE UN ENFOQUE PRÁCTICO

OBJETIVOS

Fortalecer las competencias pedagógicas de los docentes universitarios para aplicar pedagogías transformadoras y estrategias de aprendizaje activo, mediante el diseño de experiencias prácticas de aula alineadas con el enfoque por competencias y los resultados de aprendizaje, que promuevan participación, pensamiento crítico y aprendizaje significativo en contextos presenciales, virtuales o híbridos.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Fundamentos de las pedagogías transformadoras en educación superior.
2. Estrategias de aprendizaje activo aplicables al aula.
3. Diseño práctico de experiencias de aprendizaje.
4. Evaluación formativa y evidencias para la mejora continua.

FECHA DE EJECUCIÓN
**3 DE AGOSTO AL 13 DE
NOVIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
24 HORAS

CURSO VIRTUAL

INNOVACIÓN DOCENTE EN SOSTENIBILIDAD

OBJETIVOS

Fortalecer las competencias pedagógicas de los docentes universitarios para diseñar e implementar experiencias de aprendizaje innovadoras que integren la sostenibilidad de manera transversal en el currículo, alineadas con el enfoque por competencias y los resultados de aprendizaje, promoviendo pensamiento crítico, responsabilidad social y soluciones aplicadas a problemáticas del entorno.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Sostenibilidad y educación superior: enfoques y desafíos.
2. Pedagogías y metodologías para enseñar sostenibilidad.
3. Diseño de experiencias de aula innovadoras en sostenibilidad.
4. Evidencias, evaluación de impacto y mejora continua.

FECHA DE EJECUCIÓN
**3 DE AGOSTO AL 13 DE
NOVIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
24 HORAS

CURSO VIRTUAL

HABILIDADES BLANDAS I: COMUNICACIÓN, EMPATÍA Y RESILIENCIA

OBJETIVOS

- Reconocer la importancia de las habilidades blandas y su impacto en el ámbito personal y profesional.
- Desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal, escucha activa, empatía y entrega de retroalimentación constructiva.
- Comprender la importancia de esta habilidad y aprender técnicas para gestionar y superar la frustración de manera efectiva y con resiliencia.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Introducción a las habilidades blandas.
2. Comunicación efectiva.
3. Tolerancia a la frustración.

FECHA DE EJECUCIÓN
**3 DE AGOSTO AL 13 DE
NOVIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
24 HORAS

CURSO VIRTUAL

HABILIDADES BLANDAS II: RESOLUCIÓN LABORAL, LIDERAZGO Y TRABAJO EN EQUIPO

OBJETIVOS

- Apropiar espacios de escucha e interacción con los docentes para el abordaje asertivo de situaciones cotidianas en el ámbito laboral.
- Desarrollar la capacidad de expresar ideas de manera clara y respetuosa mediante la aplicación de los fundamentos de la comunicación asertiva.
- Mejorar la habilidad de escucha activa, aplicando técnicas específicas para comprender y procesar efectivamente la información transmitida por los demás.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Comunicación asertiva.
2. Trabajo en equipo.
3. Tolerancia a la frustración.
4. Gestión emocional.
5. Espacios de escucha e interacción asertiva.
6. Enfoque en la apropiación de habilidades blandas para un ambiente laboral positivo y un desarrollo integral.

FECHA DE EJECUCIÓN
**3 DE AGOSTO AL 13 DE
NOVIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
24 HORAS



RUTA DE FORMACIÓN SENIOR EN EL USO DIDÁCTICO DE LOS RED

OBJETIVOS

- Relacionar los enfoques didácticos y las tipologías de los Recursos Educativos Digitales en entornos educativos variados.
- Diseñar los Recursos Educativos Digitales basándose en la identificación de necesidades pedagógicas y la selección de herramientas tecnológicas en entornos de aprendizaje colaborativo.
- Aplicar modelos de evaluación para medir la calidad e impacto de los Recursos Educativos Digitales en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

CURSOS DE LA RUTA

1. Fundamentos Didácticos y Pedagógicos de los RE
2. Diseño y desarrollo de Recursos Educativos Digitales
3. Gestión, implementación y evaluación didáctica de los RED

FECHA DE EJECUCIÓN
**3 DE AGOSTO AL 13 DE
NOVIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
144 HORAS

CURSO VIRTUAL

GESTIÓN, IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DIDÁCTICA DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES (RED)

OBJETIVOS

Desarrollar en los participantes las competencias necesarias para gestionar, implementar y evaluar didácticamente recursos educativos digitales (RED), mediante el análisis crítico de su diseño pedagógico, su integración en contextos educativos y el uso de criterios e instrumentos de evaluación, con el fin de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos presenciales, virtuales y mixtos.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Gestión de RED
2. Implementación de RED
3. Evaluación de RED

FECHA DE EJECUCIÓN
**3 DE AGOSTO AL 13 DE NOVIEMBRE
DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
48 HORAS

CURSO VIRTUAL

FUNDAMENTOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS DE LOS RED

OBJETIVOS

- Analizar los principios pedagógicos, didácticos y comunicativos que sustentan el uso de los Recursos Educativos Digitales en contextos de educación superior mediada por tecnología.
- Planificar la integración de Recursos Educativos Digitales a partir de criterios de pertinencia, alineación pedagógica y accesibilidad en escenarios educativos virtuales y bimodales.
- Evaluar la pertinencia, coherencia pedagógica y accesibilidad de diversos Recursos Educativos Digitales en contextos de formación superior mediados por tecnologías digitales.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Marco conceptual y fundamentos de los RED.
2. Diseño didáctico y planificación de RED.
3. Calidad pedagógica, técnica y comunicativa en los RED.

FECHA DE EJECUCIÓN
**3 DE AGOSTO AL 13 DE
NOVIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
24 HORAS

CURSO VIRTUAL

DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE RED

OBJETIVOS

- Analizar los elementos pedagógicos y narrativos que sustentan el diseño de recursos educativos digitales en el contexto de la educación superior.
- Seleccionar herramientas digitales y recursos tecnológicos pertinentes para la producción de recursos educativos digitales en entornos virtuales.
- Desarrollar un recurso educativo digital aplicando criterios técnicos, pedagógicos y de accesibilidad en un contexto de aprendizaje dinámico.
- Evaluar la coherencia pedagógica, técnica y estética del recurso educativo digital en procesos de revisión y mejora continua.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Diseño pedagógico de Recursos Educativos Digitales.
2. Herramientas digitales y recursos tecnológicos.
3. Producción y validación de Recursos Educativos Digitales.

FECHA DE EJECUCIÓN
**3 DE AGOSTO AL 13 DE
NOVIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
48 HORAS

CURSO VIRTUAL

APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y GAMIFICACIÓN

OBJETIVOS

- Comprender los fundamentos teóricos y prácticos de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos en el contexto educativo.
- Aplicar herramientas y estrategias de gamificación en la planificación y desarrollo de actividades de aprendizaje.
- Diseñar un plan de enseñanza gamificada adaptado a las necesidades específicas del entorno docente.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Conceptos y diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juego.
2. Pilares y motores de la gamificación.
3. Importancia y relación con la motivación - Beneficios de gamificar en el aula.
4. Estimulación y gamificación en la educación.
5. Elementos esenciales de la gamificación Plataformas y aplicaciones de gamificación.
6. Diseño de actividades gamificadoras.

FECHA DE EJECUCIÓN
**3 DE AGOSTO AL 13 DE
NOVIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
40 HORAS

CURSO VIRTUAL

CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES CON IA

OBJETIVO

Aplicar herramientas gratuitas de inteligencia artificial para la creación de recursos multimedia educativos y difusión en redes sociales.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Introducción a la creación de recursos digitales con I.A.
2. Producción de contenidos visuales con ChatGPT y Gemini
3. Uso de la I.A. para el diseño de contenidos en redes sociales

FECHA DE EJECUCIÓN
**3 DE AGOSTO AL 13 DE
NOVIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
24 HORAS



CURSO VIRTUAL

FORMULACIÓN Y SEGUIMIENTO DE PROYECTOS

OBJETIVOS

- Formular proyectos de investigación con objetivos claros y métodos apropiados, para que los participantes propongan estudios viables y relevantes en sus campos de especialización.
- Diseñar marcos teóricos sólidos que fundamenten las investigaciones propuestas, para que los proyectos tengan una base conceptual rigurosa y contribuyan al avance del conocimiento en su área.
- Planificar estrategias efectivas para el seguimiento y evaluación de proyectos, para que los participantes aseguren la calidad y el impacto de sus investigaciones a lo largo de su ejecución.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Introducción a la investigación.
2. Estrategias para revisar la literatura.
3. Metodología de la investigación.
4. Recolección y análisis de datos.
5. Presentación de resultados.

FECHA DE EJECUCIÓN
**3 DE AGOSTO AL 13 DE
NOVIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
24 HORAS

CURSO VIRTUAL

GESTIÓN DE BASE DE DATOS BIBLIOGRÁFICAS

OBJETIVO

Desarrollar habilidades para la búsqueda de información en fuentes indexadas de alta confiabilidad y la gestión de referentes bibliográficos adaptados a las necesidades investigativas.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Introducción a bases de datos científicas.
2. Estrategias de búsqueda efectiva.
3. Trabajo práctico y revisión de productos bibliográficos.

FECHA DE EJECUCIÓN
**3 DE AGOSTO AL 13 DE
NOVIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
24 HORAS



OFERTA DE FORMACIÓN

2026-II



DIPLOMADOS



DIPLOMADO VIRTUAL

DOCENCIA UNIVERSITARIA CON ÉNFASIS EN INNOVACIÓN EDUCATIVA

OBJETIVO

Promover un espacio de formación y reflexión sobre el quehacer docente en los campos de la pedagogía en coherencia con la planeación, el currículo, la didáctica, la evaluación y el uso pedagógico de las TIC; que conlleven al mejoramiento de los procesos educativos y a la transformación de las prácticas docentes que impacten la enseñanza y el aprendizaje en contexto.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Teorías de aprendizaje y modelos pedagógicos.
2. Estrategias de enseñanza centradas en el estudiante.
3. Formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje.
4. Investigación aplicada al aula
5. Proceso de evaluación por competencias integrales.
6. La planeación didáctica.

FECHA DE EJECUCIÓN
**4 DE SEPTIEMBRE AL 27 DE
NOVIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
120 HORAS

DIPLOMADO VIRTUAL

DOCENCIA VIRTUAL: “TUTOR VIRTUAL UNISINÚ”

OBJETIVO

Formar a los profesores de la Universidad del Sinú Elías Bechara Zainúm como tutores, con base en el modelo pedagógico y el diseño instruccional UNISINUANO; facilitando el proceso de aprendizaje – enseñanza – evaluación de los módulos de formación de los diferentes programas académicos virtuales.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. **Núcleo 1:** Identidad virtual educativa UNISINUANA.
2. **Núcleo 2:** La evaluación en ambientes virtuales de aprendizaje.
3. **Núcleo 3:** Estructura de un AVA UNISINUANO.

FECHA DE EJECUCIÓN
**31 DE AGOSTO AL 10 DE
SEPTIEMBRE DE 2026**

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
144 HORAS



OFERTA DE FORMACIÓN

2026-II



CONGRESOS Y FOROS

CONGRESO NACIONAL

CIENCIAS PEDAGÓGICAS CON ÉNFASIS EN INNOVACIÓN EDUCATIVA**OBJETIVO**

Explorar estrategias pedagógicas que fomenten la adquisición de habilidades y competencias esenciales para enfrentar los desafíos del futuro, promoviendo una educación innovadora y centrada en el estudiante.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Comprender las habilidades y competencias requeridas para la educación en el siglo XXI, identificando las demandas actuales y futuras del entorno educativo.
2. Explorar estrategias efectivas para la integración de habilidades blandas, competencias digitales y pensamiento crítico en los programas educativos, adaptándolos a las demandas de la sociedad actual.

FECHA DE EJECUCIÓN
POR DEFINIR

MODALIDAD
PRESENCIAL

INTENSIDAD HORARIA
8 HORAS

V FORO DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS "ELÍAS BECHARA ZAINÚM"
INNOVACIÓN EN COMPETENCIAS GENÉRICAS**OBJETIVO**

Fomentar el intercambio de experiencias significativas en el desarrollo de competencias genéricas mediante estrategias innovadoras que impacten los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación superior.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Lectura y escritura académica para el desarrollo del pensamiento crítico.
2. Comunicación escrita y oral en diversos escenarios de aprendizaje.
3. Innovación de la producción escrita en distintas áreas del conocimiento o contextos interdisciplinarios.

FECHA DE EJECUCIÓN
3 DE DICIEMBRE DE 2026

MODALIDAD
VIRTUAL / ASINCRÓNICO

INTENSIDAD HORARIA
8 HORAS

