



Modelos Híbridos y Multimodales: Diseñando cursos eficientes para la enseñanza presencial y virtual

Dra. Margie L. Álvarez-Rivera
Decana Auxiliar, Educación a Distancia

Octubre, 2024





Descripción

- Este webinar está diseñado para educadores que buscan optimizar el diseño y la implementación de cursos híbridos y multimodales.
- Se explorarán enfoques pedagógicos y tecnológicos que permiten una integración efectiva de entornos de enseñanza presencial y virtual.





Objetivo General

- Desarrollar competencias en el diseño e implementación de cursos híbridos y multimodales, asegurando el cumplimiento con los estándares de calidad educativa y las guías de acreditación para maximizar el aprendizaje efectivo en entornos combinados de enseñanza presencial y virtual.





INTRODUCCIÓN A LOS MODELOS HÍBRIDOS Y MULTIMODALES





Definición y diferencias entre los modelos híbridos y multimodales

Guía para la creación, codificación uniforme, registro y otras acciones de curso en la UPR Certificación 125 (2023-2024)

Curso híbrido (H)

Curso a distancia en el que se **combina** la modalidad **presencial y en línea** (más del 25% y menos del 100% de las horas contacto son a distancia) para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje y las **interacciones se planifican de manera sincrónica y asincrónica** a través del sistema de gestión de aprendizaje y tecnologías instruccionales y de comunicación integradas al sistema. La combinación de las modalidades **se distribuye de acuerdo con la complejidad del curso** y las metas del programa académico que considera la necesidad de la población estudiantil.

Curso multimodal (M)

Curso en el que un profesor ofrece el curso **simultáneamente** integrando **dos modalidades: 100% presencial y 100% en línea**. Sirve a dos poblaciones de estudiantes, unos comparten con el profesor el mismo espacio físico y otros participan sincrónicamente desde espacios distintos a través de los sistemas de gestión de aprendizaje institucionales. Los salones de clase para estos cursos deben **contar con la tecnología que permita la comunicación, colaboración y presentación del contenido** de forma que apoye la integración de las experiencias de aprendizaje presencial y en línea.



Presencial	Híbrido	En línea
75-100%	25-99%	100%
De 33.75 a 45 horas deben ser presenciales 25% modalidad alterna*	De 11.25 a 44.55 horas pueden ser en modalidad no presencial	45 horas son en modalidad a través del Sistema de gestión de aprendizaje
45 horas presenciales *Hasta 11.25 horas en modalidades alternas	Mínimo de 11.25 horas presenciales 44.55 horas en línea	45 horas en línea
	Sincrónico o asincrónico	Sincrónico o asincrónico
Con horario	Con horario	Horario o Por acuerdo



Aspecto	Curso Híbrido (H)	Curso Multimodal (M)
Distribución de modalidades	Combina modalidad presencial y en línea, con más del 25% y menos del 100% de horas a distancia.	Integra simultáneamente 100% presencial y 100% en línea en el mismo curso.
Población estudiantil	Una única población de estudiantes que alterna entre la modalidad presencial y en línea.	Dos poblaciones simultáneas: una presencial y otra en línea, participando de manera sincrónica.
Planificación de interacciones	Las interacciones pueden ser sincrónicas y asincrónicas, según la planificación del curso y la combinación de modalidades.	Las interacciones son principalmente sincrónicas, ya que ambas poblaciones (presencial y en línea) participan al mismo tiempo.





Aspecto	Curso Híbrido (H)	Curso Multimodal (M)
Uso de tecnologías	Se utilizan tecnologías de gestión de aprendizaje y herramientas instruccionales para facilitar el aprendizaje a distancia, distribuyendo el uso de la tecnología según la complejidad del curso.	Requiere tecnología avanzada para transmitir simultáneamente la experiencia del aula física y la virtual, permitiendo la comunicación y colaboración en tiempo real.
Objetivo principal	Adaptar el aprendizaje a través de una combinación equilibrada de modalidades, considerando la naturaleza del curso y las necesidades del programa.	Facilitar la enseñanza a diferentes tipos de estudiantes (presencial y en línea) al mismo tiempo, asegurando una experiencia integrada.
Ambiente de aprendizaje	El ambiente cambia entre presencial y en línea dependiendo de la planificación de la semana o el tema del curso.	El ambiente es simultáneo, con estudiantes presenciales y en línea participando al mismo tiempo, requiriendo tecnología para unificar la experiencia.





Curso Híbrido

Híbrido
25-99%
De 11.25 a 44.55 horas pueden ser en modalidad no presencial
Mínimo de 11.25 horas presenciales 44.55 horas en línea
Sincrónico o asincrónico
Con horario

	Presencial	A Distancia
I. Tema 1	3	0
II. Tema 2	2	2
Examen parcial	2	0
III. Tema 3	7	8
IV. Tema 4	7	11
Examen final	0	3
	46.7% presencial	53.3% a distancia
TOTAL, DE HORAS	45 hrs	



Sección H (Híbrida)

Presencial

- Ofrecer el curso en el horario y lugar asignado.
- La cantidad de horas presenciales se indicarán en el prontuario/bosquejo al inicio del semestre.

En línea

Sincrónico

- Ofrecer el curso en modalidad sincrónica dentro del tiempo establecido.
 - Uso de herramientas de videoconferencia.
 - Grabación de reuniones sincrónicas.

Asíncrono

- Actividades asincrónicas en Moodle
 - Los estudiantes deben tener la información sobre cuantas horas a la semana deberán dedicar al curso de manera asincrónica.



Curso Multimodal



Multimodal
Presencial & a distancia
100%
45 horas son en modalidad a través del Sistema de gestión de aprendizaje
45 horas en línea
Sincrónico o asincrónico
Horario o Por acuerdo

Ejemplo de un curso multimodal de tres (3), ofrecido en patrón semestral:

	DISTRIBUCIÓN DE TIEMPO (HORAS)	
	Presencial	A Distancia
I. Tema 1	3	3
II. Tema 2	4	4
Examen parcial	2	2
III. Tema 3	13	13
IV. Tema 4	21	21
Examen final	2	2
TOTAL, DE HORAS	45	45



Sección M (Multimodal)

Presencial

- Ofrecer el curso en el horario y lugar asignado.
- Contenido presentado en la sala de clase
- Interacciones con estudiantes presenciales

En línea/Sincrónico

- Ofrecer el curso en modalidad sincrónica dentro del tiempo establecido para el curso.
- Contenido presentado mediante transmisión simultánea
 - Uso de herramientas de videoconferencia.
- Interacción con estudiantes a distancia



Ventajas de la enseñanza híbrida y multimodal

- **Flexibilidad**
- **Accesibilidad**
- **Interacción**
- **Diversificación de recursos**
- **Preparación para el futuro**





Desafíos de la enseñanza híbrida y multimodal

- **Brecha digital**
- **Capacitación docente**
- **Gestión del tiempo**
- **Motivación y disciplina**
- **Evaluación**





DISEÑO DE CURSOS EFICIENTES





Identificación de Objetivos de Aprendizaje

Definición de objetivos claros

- **Establecer competencias:** Define claramente qué habilidades y conocimientos deben adquirir los estudiantes al finalizar el curso.
- **Resultados de aprendizaje:** Asegúrate de que los objetivos sean medibles y específicos.





Estructura del curso

- **Modularidad:** Divide el contenido en módulos o unidades que aborden temas específicos. Esto facilita la digestión de la información.
- **Secuenciación:** Organiza los módulos de manera lógica, comenzando con conceptos básicos y avanzando hacia temas más complejos.





Estructura coherente en el sistema de gestión de aprendizaje (LMS)

- Organiza los materiales en un formato coherente en el LMS para que todos los estudiantes, independientemente del entorno, puedan navegar fácilmente por los recursos del curso.
- **Aplicación:**
 - Organiza los materiales por módulos o semanas, con instrucciones claras.
 - Asegúrate de que los mismos recursos estén accesibles para ambos grupos (presencial y en línea).
- **Ejemplo:** Publicar la misma presentación que se utiliza en clase en el LMS, acompañada de una grabación o una versión con notas.





Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

- Utiliza principios del DUA para crear materiales que atiendan la diversidad de estudiantes en ambos entornos.
- **Aplicación:** Asegúrate de que los recursos como textos, videos, y actividades se puedan utilizar tanto en el aula como en línea, permitiendo a los estudiantes acceder a ellos en diferentes formatos y momentos.
- **Ejemplo:** Proporcionar subtítulos en los videos y transcripciones textuales para que los estudiantes en línea o con necesidades especiales puedan acceder al contenido fácilmente.





Uso de formatos multimedia accesibles

- Crea materiales multimedia que sean accesibles para todos los estudiantes, independientemente del entorno en que accedan.
- **Aplicación:**
 - **Textos:** Usa fuentes claras, de buen tamaño, y con suficiente contraste entre el texto y el fondo.
 - **Videos:** Asegúrate de que los videos cuenten con subtítulos, descripciones de audio para personas con discapacidades visuales, y estén en formatos reproducibles en diversas plataformas.
 - **Gráficos e imágenes:** Añade descripciones alt-text a todas las imágenes para que los estudiantes con discapacidades visuales puedan entender su significado.
- **Ejemplo:** Un PowerPoint con audio narrativo, subtítulos, y gráficos con texto alternativo puede ser útil tanto en clase como para los estudiantes que lo revisan en línea.





Contenidos descargables y móviles

- Ofrece recursos en formatos descargables que los estudiantes puedan acceder sin conexión y desde cualquier dispositivo.
- **Aplicación:**
- Crea versiones descargables de lecturas, guías y materiales en formato PDF accesible, compatible con lectores de pantalla.
- Asegúrate de que los materiales sean legibles en dispositivos móviles para adaptarse a estudiantes que acceden desde smartphones o tabletas.
- **Ejemplo:** Proporcionar lecturas y guías en PDF accesible o en formato EPUB para facilitar la lectura desde cualquier dispositivo.





Materiales de aprendizaje interactivos

- Desarrolla materiales interactivos que se adapten a ambos entornos para fomentar la participación activa de los estudiantes.
- **Aplicación:**
 - **Presencial:** Uso de pizarras interactivas o presentaciones con preguntas en vivo.
 - **En línea:** Uso de herramientas como **Padlet, Kahoot, Mentimeter o H5P** para crear quizzes interactivos, encuestas y foros de discusión.
- **Ejemplo:** Crear un quiz interactivo que los estudiantes puedan realizar tanto en el aula mediante dispositivos móviles, como en línea a través del LMS.





Uso de formatos abiertos y multiplataforma

- Utiliza formatos de archivo que sean accesibles en diferentes plataformas y dispositivos.
- **Aplicación:**
 - Emplea formatos abiertos como HTML5, PDF accesibles o video en MP4 con subtítulos.
 - Evita el uso de formatos propietarios que puedan no ser compatibles con todos los dispositivos o que requieran software específico.
- **Ejemplo:** Un video educativo en formato MP4 que incluya subtítulos en varios idiomas, descargable y accesible desde cualquier dispositivo móvil.





Recursos accesibles

- **Materiales diversos:** Utiliza diferentes tipos de recursos (artículos, infografías, podcasts, videos) para atender diversos estilos de aprendizaje.
- **Tecnología inclusiva:** Asegúrate de que todos los materiales sean accesibles para estudiantes con discapacidades.





Interacción y colaboración

- **Foros de discusión:** Crea espacios en línea donde los estudiantes puedan interactuar, compartir ideas y hacer preguntas.
- **Trabajo en equipo:** Fomenta la colaboración en proyectos grupales, tanto presenciales como virtuales.





Definición de la carga de trabajo

- **Estimación de horas:** Calcula el tiempo que se espera que los estudiantes dediquen a cada actividad (lecturas, tareas, proyectos, etc.).
- **Equilibrio:** Asegúrate de que la carga de trabajo sea equilibrada a lo largo del curso para evitar picos de estrés.





Distribución semanal

- **Calendario claro:** Proporciona un calendario con fechas clave, incluyendo entregas, exámenes y sesiones en línea.
- **Tareas programadas:** Organiza las actividades de manera que los estudiantes puedan planificar su tiempo.
 - Por ejemplo, distribuye tareas a lo largo de la semana en lugar de concentrarlas en un solo día.





Fomento de la autonomía

- **Recursos autodidactas:** Proporciona materiales que los estudiantes puedan explorar por su cuenta.
- **Autoevaluaciones:** Incorpora herramientas que permitan a los estudiantes reflexionar sobre su propio aprendizaje.





Evaluación y Feedback

- Herramientas y métodos para una evaluación continua y efectiva en un entorno híbrido.
- **Evaluaciones formativas:** Incorpora quizzes, reflexiones y actividades a lo largo del curso para monitorear el progreso.
- **Retroalimentación:** Proporciona retroalimentación regular y constructiva para guiar el aprendizaje de los estudiantes.





Comunicación constante

- **Actualizaciones regulares:** Mantén a los estudiantes informados sobre cualquier cambio en la carga de trabajo o en las expectativas.
- **Canales abiertos:** Fomenta la comunicación abierta para que los estudiantes puedan expresar preocupaciones sobre su carga de trabajo.





Guías y apoyo para la tecnología

- Proporciona guías claras y sencillas sobre cómo utilizar la tecnología que se empleará en el curso, tanto para los estudiantes en línea como los presenciales.
- **Aplicación:**
 - Proporciona tutoriales en video o PDF sobre cómo acceder a las plataformas y utilizar las herramientas necesarias (pizarras digitales, plataformas LMS, herramientas de videoconferencia).
- **Ejemplo:** Un tutorial paso a paso en video sobre cómo participar en las discusiones en el foro del LMS o cómo realizar exámenes en línea.





ESTRATEGIAS PARA CURSOS HÍBRIDOS





Variedad de métodos de enseñanza

- **Mezcla de modalidades:** Combina clases presenciales, recursos en línea, videos, lecturas y actividades interactivas.
- **Aprendizaje activo:** Incorpora técnicas como debates, estudios de caso y proyectos colaborativos para fomentar la participación.





Planificación de actividades

- **Actividades complementarias:** Diseña actividades que se complementen entre sí.
- **Uso de tiempo presencial:** Reserva el tiempo presencial para interacciones que requieren más dinámica, como debates, talleres prácticos o proyectos colaborativos.





Flexibilidad en la participación

- **Grabaciones y recursos:** Proporciona grabaciones de las sesiones presenciales y recursos en línea para aquellos que no puedan asistir, asegurando que todos tengan acceso a la misma información.
- **Actividades asincrónicas:** Ofrece opciones de actividades que los estudiantes puedan completar en su propio tiempo, lo que les permite equilibrar sus responsabilidades.





ESTRATEGIAS PARA CURSOS MULTIMODALES





Interacción

- **Interacción social:** Fomenta la creación de vínculos entre estudiantes mediante actividades sociales en línea y presenciales, como foros de discusión, grupos de estudio o eventos virtuales.
- **Dinámicas grupales:** Organiza actividades que requieran interacción tanto en línea como en persona, permitiendo a los estudiantes trabajar juntos independientemente del formato.





Equidad en la Participación

- **Turnos de palabra y participación:** Designa momentos específicos para que tanto los estudiantes presenciales como los remotos puedan hacer preguntas o participar en discusiones.
 - Usar herramientas como **mentimeter** o **Padlet** para que ambos grupos participen de forma equitativa.
- **Grupos mixtos:** Fomenta la colaboración entre estudiantes presenciales y en línea a través de grupos de trabajo que incluyan a ambos tipos de estudiantes.
 - Plataformas como **Microsoft Teams** permiten colaboración en tiempo real.





Interacción y Retroalimentación

- **Herramientas de encuesta y sondeos:** Utiliza herramientas como **Kahoot, Poll Everywhere** o los sondeos integrados en las plataformas de videoconferencia para captar la retroalimentación de ambos grupos en tiempo real.
- **Uso de foros y discusiones:** Asegura que haya foros o espacios de discusión asincrónicos donde ambos grupos de estudiantes puedan intercambiar ideas y discutir temas del curso.





Gestión del Tiempo y Espacios de Trabajo

- **Cronogramas coordinados:** Establece claramente los tiempos para actividades sincrónicas y asincrónicas. Usa el LMS para proporcionar horarios claros que incluyan sesiones en vivo y momentos de interacción asincrónica.
- **Materiales accesibles para ambos grupos:** Proporciona grabaciones de las clases, asegurando que los estudiantes en línea tengan acceso a todo el contenido discutido en clase.





Diseño Tecnológico Integrado

- **Sistemas de videoconferencia interactivos:** Usa plataformas como Teams o Zoom, integradas con cámaras y micrófonos de alta calidad para captar las interacciones en la sala de clase.
- **Pizarras digitales:** Utiliza pizarras que puedan compartirse en línea en tiempo real para que los estudiantes en línea puedan ver lo que ocurre en la sala de clase.
- **Sistema de gestión de aprendizaje (LMS):** Integración plena del LMS (como Moodle o Blackboard) para compartir materiales, gestionar actividades y fomentar la interacción.





Capacitación y Apoyo

- **Capacitación tecnológica:** Ofrece tutoriales o sesiones de prueba para que los estudiantes se familiaricen con el entorno.
- **Soporte técnico continuo:** Acceso a soporte técnico para resolver problemas tecnológicos, tanto para los estudiantes presenciales como para los en línea.





ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS A MODALIDADES HÍBRIDAS Y MULTIMODALES





Estrategia Pedagógica

Modalidad Presencial

Equivalente en Línea

Discusión en clase

Estudiantes discuten en grupos pequeños en el aula.

Uso de salas de grupos (breakout rooms) en la plataforma de videoconferencia.

Presentación del profesor

Clase magistral con apoyo de presentaciones visuales y pizarras.

Transmisión en vivo con videoconferencia, grabación de la clase, y uso compartido de pantalla.

Preguntas y respuestas

Profesor realiza preguntas abiertas a los estudiantes en el aula.

Uso del chat en la videoconferencia o herramientas interactivas como Mentimeter o Poll Everywhere.





Estrategia Pedagógica	Modalidad Presencial	Equivalente en Línea
Trabajo en grupo	Grupos de estudiantes colaboran en proyectos presenciales usando materiales del aula.	Grupos en línea colaboran a través de herramientas como Google Docs o Microsoft Teams.
Uso de la pizarra	Profesor escribe en la pizarra física del aula.	Uso de pizarras digitales compartidas, como Miro, Jamboard o la pizarra integrada en la videoconferencia.
Tareas y asignaciones	Entrega de trabajos en papel o de manera presencial.	Entrega de trabajos a través del LMS, con fechas de entrega y retroalimentación digital.





Estrategia Pedagógica	Modalidad Presencial	Equivalente en Línea
Evaluaciones formativas	Cuestionarios impresos o preguntas rápidas durante la clase.	Quizzes y encuestas en línea a través del LMS o herramientas como Kahoot o Quizizz.
Debates guiados	Debate estructurado en clase con moderación del profesor.	Debate a través de foros de discusión en el LMS o salas de grupo en la videoconferencia.
Laboratorios prácticos	Actividades prácticas en el aula o en un laboratorio físico.	Simulaciones o laboratorios virtuales a través de plataformas interactivas o videos guiados.





Estrategia Pedagógica	Modalidad Presencial	Equivalente en Línea
Retroalimentación inmediata	Comentarios directos del profesor a los estudiantes durante la clase.	Uso de herramientas de retroalimentación en vivo (comentarios en tiempo real) o formularios en línea.
Presentaciones estudiantiles	Los estudiantes presentan frente a la clase usando proyectores o pizarras.	Los estudiantes presentan en línea compartiendo pantalla a través de la videoconferencia o grabando presentaciones.
Participación activa	Participación oral durante la clase y actividades interactivas.	Uso de herramientas interactivas como Padlet, Slido, o encuestas en tiempo real durante la clase en línea.





Estrategia Pedagógica	Modalidad Presencial	Equivalente en Línea
Talleres y actividades prácticas	Actividades prácticas o manuales en el aula.	Talleres en línea a través de herramientas colaborativas como Trello, Canva, o Mural.
Sesiones de tutoría	Tutoría presencial en horas específicas.	Tutorías en línea a través de videollamadas programadas o chat en el LMS.
Asistencia y seguimiento	Lista de asistencia física, observación en el aula.	Herramientas de asistencia en la videoconferencia o seguimiento de participación en el LMS.





INTEGRACIÓN TECNOLÓGICA

TECNOLOGÍAS DE COMUNICACIÓN SINCRÓNICA Y ASINCRÓNICA





Tecnologías de Comunicación Sincrónica

Microsoft Teams o Zoom:

- Herramientas de videoconferencia muy utilizadas que se pueden integrar con el LMS para programar sesiones sincrónicas directamente desde la plataforma.
- **Aplicación:** Reuniones y clases virtuales con capacidad de grabación y participación interactiva. Las grabaciones se pueden subir automáticamente a Moodle para su posterior visualización.





Tecnologías de Comunicación Sincrónica

Chat de Moodle:

- Función de chat integrada para comunicación en tiempo real entre los estudiantes y el profesor.
- **Aplicación:** Para consultas rápidas durante las horas de oficina virtual o para actividades grupales sincrónicas de corta duración.





Tecnologías de Comunicación Sincrónica

Pizarra digital colaborativa (Miro, Whiteboard):

- Pizarras interactivas que permiten la colaboración en tiempo real.
- **Aplicación:** Los estudiantes presenciales y en línea pueden colaborar en una misma actividad visual, como la resolución de problemas o diagramas.





Tecnologías de Comunicación Asincrónica

Foros

- Funcionalidad integrada en Moodle que permite discusiones asincrónicas entre estudiantes y profesores.
- **Aplicación:** Espacios para que los estudiantes participen en debates, reflexiones, y actividades de discusión en línea, permitiendo interacciones a lo largo del tiempo.





Tecnologías de Comunicación Asincrónica

Mensajes:

- Sistema de mensajería interna que permite a los estudiantes y profesores enviarse mensajes privados dentro de la plataforma.
- **Aplicación:** Comunicación directa asincrónica para resolver dudas o dar retroalimentación personalizada sin necesidad de recurrir a herramientas externas.





Tecnologías de Comunicación Asincrónica

Tareas y Retroalimentación:

- Herramienta para entregar trabajos y recibir retroalimentación escrita, en audio o en video por parte del profesor.
- **Aplicación:** Entrega de actividades y asignaciones por parte de los estudiantes. El profesor puede proporcionar retroalimentación en diferentes formatos para asegurar una mayor comprensión del material.





Tecnologías de Comunicación Asincrónica

Glosarios y Bases de Datos (Moodle):

- Herramientas colaborativas donde los estudiantes pueden crear y compartir entradas sobre temas específicos.
- **Aplicación:** Actividades colaborativas asincrónicas donde los estudiantes contribuyen con información clave para el curso, enriqueciendo el contenido con enlaces, imágenes y comentarios.





Tecnologías de Comunicación Asincrónica

Lecciones y cuestionarios:

- Herramienta que permite crear contenidos de aprendizaje interactivo, como cuestionarios y lecciones en diferentes formatos.
- **Aplicación:** Evaluaciones formativas y sumativas asincrónicas donde los estudiantes pueden responder cuestionarios a su propio ritmo, con retroalimentación automática.





Tecnologías de Comunicación Asincrónica

H5P (Integrado en Moodle):

- Herramienta para crear contenido interactivo como videos interactivos, presentaciones, quizzes, y actividades de arrastrar y soltar.
- **Aplicación:** Los estudiantes pueden completar actividades interactivas a su propio ritmo, enriqueciendo el proceso de aprendizaje fuera del horario sincrónico.





Tecnologías de Comunicación Asincrónica

Retroalimentación en Video/Audio:

- Posibilidad de que los profesores proporcionen retroalimentación en video o audio, directamente dentro de Moodle.
- **Aplicación:** Evaluación asincrónica donde el profesor puede proporcionar comentarios detallados y personalizados que los estudiantes pueden revisar cuando les sea conveniente.





Tecnologías de Comunicación Asincrónica

Encuestas y feedback:

- Herramientas para recoger la opinión y retroalimentación de los estudiantes de manera anónima.
- Aplicación: Recolección asincrónica de comentarios sobre el curso, lo que permite al profesor ajustar las actividades y materiales de acuerdo con las necesidades de los estudiantes.





Tecnologías de Comunicación Asincrónica

Videos Asincrónicos (YouTube, Vimeo, Loom):

- Videos pregrabados que los estudiantes pueden ver en cualquier momento.
- **Aplicación:** Conferencias y explicaciones en video que complementan los contenidos sincrónicos. Los enlaces a los videos pueden integrarse en Moodle y acompañarse de actividades reflexivas o quizzes interactivos.





Herramientas Externas (Integrables en Moodle)

Categoría	Herramientas	Descripción
Creación de Contenido Interactivo	H5P (Moodle), Nearpod, Pear Deck	Permiten crear actividades interactivas (quizzes, videos interactivos, arrastrar y soltar) para lecciones dinámicas.
Gamificación	Kahoot!, Quizizz, Socrative	Herramientas para crear quizzes y actividades basadas en juegos que fomentan la competencia y la participación.
Videoconferencias Interactivas	BigBlueButton (Moodle), Zoom, Microsoft Teams, Google Meet	Herramientas para videoconferencias con capacidad de interacción en tiempo real mediante chat, encuestas y pizarras.
Pizarras Colaborativas	Jamboard, Miro, Padlet	Pizarras digitales que permiten colaboración en tiempo real, ideales para brainstorming, diagramas y trabajo en equipo.





Categoría	Herramientas	Descripción
Foros y Discusión Asincrónica	Foros de Moodle, Flip (anteriormente Flipgrid)	Herramientas de discusión donde los estudiantes pueden compartir ideas o videos de manera asincrónica.
Encuestas y Retroalimentación	Poll Everywhere, Mentimeter, Encuestas de Moodle	Permiten realizar encuestas, cuestionarios y recoger retroalimentación en tiempo real o asincrónicamente.
Colaboración en Documentos	Google Docs, Microsoft 365 (OneDrive)	Herramientas que permiten la colaboración en documentos, presentaciones y hojas de cálculo en tiempo real.
Cuestionarios y Evaluaciones	Cuestionarios de Moodle, Lecciones de Moodle, Socrative	Plataformas para crear evaluaciones interactivas con retroalimentación automática, ideales para evaluaciones formativas.





Enseñanza Activa y Participativa

- **Discusión Activa**
- **Aprendizaje Colaborativo**
- **Cuestionarios y Evaluaciones Activas**
- **Gamificación para la Participación**
- **Retroalimentación Activa**
- **Simulaciones y Aprendizaje Basado en Proyectos**
- **Pizarras Interactivas**





Puntos Clave

- **Flexibilidad de Modalidades**
- **Tecnología Integrada**
- **Diseño Centrado en el Aprendizaje**
- **Interactividad y Participación Activa**
- **Cumplimiento de Normativas de Accesibilidad y Privacidad**





SESIÓN DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS





Información sobre próximos webinars y talleres

Ciclo de Educación a distancia: Herramientas de Inteligencia Artificial en la sala de clase

- **16 de octubre de 2024, 10:00am – 12:00pm**

Ciclo de Educación a distancia: Estrategias de avalúo del aprendizaje a distancia

- **22 de octubre de 2024, 10:00am – 12:00pm**

Ciclo de Educación a distancia: Actualización del Sistema de Gestión de Aprendizaje: Moodle 4.0

- **24 de octubre de 2024, 10:00am – 12:00pm**





Información de contacto para seguimiento o consultas

Dra. Margie L. Álvarez-Rivera

margie.alvarez@upr.edu

Linked  [/margiealvarez](https://www.linkedin.com/company/margiealvarez)

  **@Marliss_PR**

