



# Ciclo de Quality Matters Rúbrica para Educación Superior 7<sup>a</sup> edición Estándares 1&2

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

Octubre, 2024





---

**Quality Matters** es una iniciativa que proporciona un marco para la evaluación y mejora de cursos en línea.

---

Se enfoca en asegurar la calidad a través de estándares específicos que ayudan a diseñar cursos efectivos y accesibles.





# Rúbrica 7<sup>a</sup> Edición

Está diseñada para usarse con cursos que se imparten completamente en línea de forma sincrónica o asincrónica y para cursos híbridos, Hyflex y multimodales.

Se utiliza para evaluar el nivel en el que un curso cumple con los estándares y destacar áreas de mejora.





# Course Format Chart for Courses Reviewed With QM Higher Ed

FORMATO DEL CURSO	DESCRIPCIÓN	EVIDENCIA REQUERIDA PARA EL DISEÑO DEL CURSO
<b>En línea asincrónico</b>	El aprendizaje se lleva a cabo en línea y de manera asincrónica dentro de un sitio del curso, típicamente alojado en un sistema de gestión del aprendizaje (LMS).	Si alguna porción ocurre en vivo (por ejemplo, un examen final presencial), esto debe incluirse en el sitio del curso.
<b>En línea sincrónico</b>	El aprendizaje se lleva a cabo en línea y en tiempo real, utilizando tecnología como software de videoconferencia para la interacción sincrónica.	Debe haber evidencia de los componentes de diseño disponibles de forma asincrónica en un LMS. La información o artefactos de las actividades sincrónicas deben incluirse en el sitio asincrónico para orientar a los estudiantes e informar a los revisores.
<b>Híbrido</b>	El aprendizaje se lleva a cabo tanto en línea como en persona/presencial.	El sitio en línea asincrónico debe incluir información sobre las actividades presenciales para orientar a los estudiantes.





# Los ocho estándares generales de esta rúbrica son:

- 1. Descripción general e introducción del curso**
- 2. Objetivos de aprendizaje (competencias)**
3. Medición y Evaluación
4. Materiales didácticos
5. Actividades de aprendizaje e interacción de los alumnos
6. Tecnología del curso
7. Apoyo a los alumnos
8. Accesibilidad y facilidad de uso





# ESTÁNDAR 1: DESCRIPCIÓN GENERAL E INTRODUCCIÓN DEL CURSO

EL DISEÑO GENERAL DEL CURSO SE EXPLICA CLARAMENTE AL ALUMNO DESDE EL COMIENZO DEL MISMO.





# Std. 1 Descripción general e introducción del curso

1.1: Las instrucciones explican claramente cómo comenzar y dónde encontrar los distintos componentes del curso.

1.2: Se presenta a los alumnos el propósito y la estructura del curso.

1.3: Las pautas de comunicación para el curso están claramente establecidas.

1.4: Las políticas institucionales y del curso que se espera que cumpla el alumno están claramente establecidas dentro del curso, o se proporciona un enlace a las políticas actuales.

1.5: Los requisitos tecnológicos mínimos para el curso están claramente establecidos y se proporciona información sobre cómo obtener las tecnologías.

1.6: Las habilidades técnicas y de alfabetización en información digital que se esperan del alumno están claramente establecidas.

1.7: Los conocimientos previos requeridos en la disciplina y/o cualquier competencia específica están claramente establecidos en el sitio del curso.

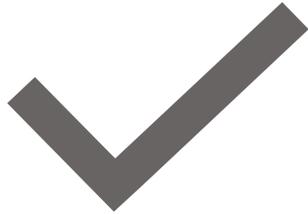
1.8: La presentación personal del instructor es acogedora y está disponible en el sitio del curso.

1.9: Los alumnos tienen la oportunidad de presentarse.





# 1.1: Las instrucciones explican claramente cómo comenzar y dónde encontrar los distintos componentes del curso.



**La información publicada al comienzo del curso indica qué hacer primero, proporciona una descripción general del curso e instrucciones de navegación detalladas y alienta al alumno a explorar el sitio del curso.**



**Algunos ejemplos de elementos para presentar el curso a los alumnos son:**

Una explicación clara de cómo comenzar el curso

Un “recorrido” grabado por el curso que muestre dónde encontrar los distintos componentes del curso

Una tarea de “búsqueda del tesoro” o “cuestionario sobre el programa de estudios” que guíe a los alumnos a explorar las distintas partes del curso

Una ilustración, tabla, diagrama o representación visual del curso





## 1.2: Se presenta a los alumnos el propósito y la estructura del curso.

- **Página de bienvenida:** Crear una página de bienvenida o una sección introductoria dentro del LMS que explique el propósito del curso, los objetivos principales y cómo estos se alinean con las expectativas generales del aprendizaje.
- **Video introductorio**
- **Síntesis del curso**
- **Cronograma del curso**
- **Guía de navegación**
- **Syllabus completo**





## Información general

Para saber cómo navegar en el curso y dónde encontrar los diferentes elementos del curso, comienza por revisar el **video introductorio** y luego estudia el **módulo introductorio** para que tengas una experiencia académica exitosa. Ambos recursos se encuentran disponibles en los bloques que aparecen en el margen derecho del curso.

## Comienza aquí:

-  **SÍLABO**   
 [Tabla de alineación del curso en línea](#)
-  **ANUNCIOS**   
 [Anuncios y recordatorios del curso](#)
-  **REGISTRO DE ASISTENCIA**   
 [Registro de asistencia](#)





# EDUC8208-2U1-2024S1 - VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACION

[Home](#) / [My courses](#) / [EDUC8208-2U1-2024S1](#)

## Portada

Bienvenido al curso **EDUC 8208 Simulaciones y videojuegos en la educación**. En este curso analizarás los retos y asuntos relacionados con la conceptualización, el diseño, el desarrollo y la implantación de simulaciones y videojuegos en la educación. Se le dará énfasis al diseño y desarrollo de simulaciones y videojuegos para diversos escenarios educativos. También se llevará a cabo un examen de investigaciones sobre la integración de estas estrategias en la sala de clases.

Modalidad: Híbrido

Horario: jueves 05:30PM-08:20PM

Salón Presencial: 574, Facultad de Educación

Salón Virtual: <https://online.uprrp.edu/course/view.php?id=79901>

Profesora: Margie L. Álvarez Rivera, Ed.D.

Contacto: [margie.alvarez@upr.edu](mailto:margie.alvarez@upr.edu) (email); 787.764.0000 ext 85028 (tel. oficina)

Oficina virtual: Teams

Horas de oficina: miércoles 5:00 p.m. a 6:30 p.m.

Enlace para citas: <https://outlook.office365.com/book/OficinaVirtual1@upr.edu>

Para saber cómo navegar en el curso y dónde encontrar los diferentes elementos del curso, comienza por revisar el video introductorio y luego estudia el módulo introductorio para que tengas una experiencia académica exitosa. Ambos recursos se encuentran disponibles en los bloques que aparecen en el margen derecho del curso.



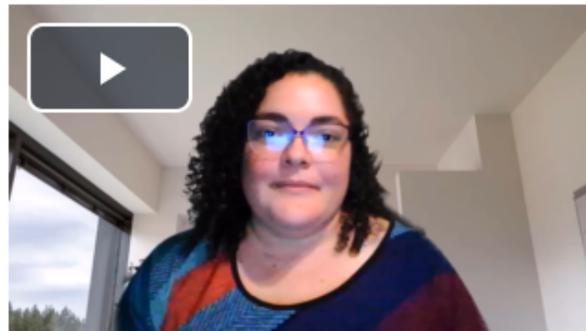


## Portada

# Mensaje de bienvenida

¡Bienvenido/a al curso EDUC8078! En este curso, tendrás la oportunidad de estudiar las telecomunicaciones a través de redes locales y redes externas. Además, evaluar investigaciones, proyectos y aplicaciones educativas de la telecomunicación por medio del microcomputador. El curso enfatizará sobre el análisis y la práctica de los aspectos éticos - legales, las tendencias y otros temas relacionados con el uso de la comunicación por medio de la computadora.

Recomendamos que para tener una experiencia académica exitosa comience a estudiar el **Vídeo Introductorio** y **Módulo Introductorio** que se encuentran en el margen derecho.



Profesora





## Información General

### Bienvenida e introducción al curso

Durante esta semana es importante revisar e ingresar a cada uno de los siguientes enlaces o documentos:

1. **Sílabo**- estudie el sílabo y de tener alguna duda puede hacerla en el foro de dudas y preguntas o escribiendo un correo electrónico al profesor(a).
2. **Módulo introductorio** - revise el módulo introductorio que se encuentra a su mano derecha (o al final de la navegación de esta página), en el cual se incluye información importante que debes conocer antes de iniciar su curso. En este documento se incluyen una gran variedad de videotutoriales que te serán muy útiles para tener una mejor experiencia en tus cursos.
3. **Video introductorio** - observe el video introductorio que se encuentra a su mano derecha (o al final de la navegación de esta página). En este video se les explica cómo navegar en sus cursos en línea.
4. **Instrucciones generales para las tareas o actividades** - revise este documento, el cual es una guía general para realizar una diversidad actividades o tareas en la plataforma Moodle, que se le pueden requerir durante sus cursos en línea.
5. **Perfil**- acceda para conocer al profesor(a) del curso.
6. **Código de honor**- deberá contestar durante la primera semana del curso.
7. **Foro de dudas del curso y del prontuario** - utilice este espacio para aclarar todas las dudas o preguntas relacionadas al curso, incluyendo las que le surjan luego de discutido el prontuario del curso.

**¡Adelante, continúe con el módulo 1!**

[View Section Modules](#)

Modules: File: 1 Choice: 1 URL: 1 Page: 1 Feedback: 1 Forum: 1

Progress: 2 / 2





¡Adelante, continúe con el módulo 1!

## BOSQUEJO DEL CURSO

 Sílabo del curso

 Certificación de lectura del Sílabo

Aquí certifica que has leído y aceptas las condiciones del Sílabo (bosquejo) del curso EDUC8208, así como los materiales introductorios del curso.

## CONTENIDO DEL MÓDULO 1

 M1. Introducción al curso

## PERFIL DEL DOCENTE

 Perfil del docente

## CÓDIGO DE HONOR

 Código de Honor

## FORO DE DUDAS

 Foro de dudas del curso y del prontuario

## NETIQUETA

 Reglas de Netiqueta del curso



Vídeo introductorio



Módulo introductorio



Instrucciones generales para tareas





## Información General

Book

Settings

Import chapter

Import from Microsoft Word

Export book to Microsoft Word

More ▾

View

Next

### 1. Descripción del curso

Este curso promueve la discusión y ejecución interdisciplinaria como parte de la formación del estudiante en el marco de las habilidades y contenidos asociados al componente de la educación general. Además, fomenta un modelo de aprendizaje más interactivo, participativo y creativo. Tiene como objetivo el aprendizaje práctico de los/las estudiantes en diversas tecnologías de información y comunicación (TIC) y tecnologías móviles, para asistir en las tareas académicas y en su futuro profesional. Se espera que los/las estudiantes desarrollen destrezas de aplicación de herramientas tecnológicas en diversas áreas como Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Pedagogía, Humanidades y Administración de Empresas. Los/las estudiantes estarán expuestos/as a herramientas de uso libre "open-source", aplicaciones de la web 2.0, aplicaciones y herramientas en dispositivos móviles y herramientas con acceso institucional como Google Apps y Microsoft. Este curso se podrá ofrecer en alguna de las siguientes modalidades: presencial, híbrido o en línea.

Las actividades de este curso estarán dirigidas a que los/las estudiantes:

1. Integre la tecnología digital (TICs) como un elemento de aprendizaje, de análisis y creación interdisciplinario.
2. Desarrolle competencias de información, investigación y creación académica mediante experiencias de aprendizaje interdisciplinarias.
3. Examine las tendencias actuales de integración de las TICs y la web 3.0 en el proceso de aprendizaje.
4. Compare las diversas tecnologías de información y sus características particulares para la vida cotidiana académica y profesional.
5. Desarrolle destrezas de búsqueda de información en bases de datos académicas.

×

#### Table of contents

1. Descripción del curso
2. INFORMACIÓN DE CONTACTO
3. NAVEGACIÓN DEL CURSO Y ACCESO AL CONTENIDO
4. ASISTENCIA Y PARTICIPACIÓN EN EL CURSO
5. REQUISITOS TÉCNICOS
6. PLAN ALTERNO PARA NOTIFICACIONES A LOS ESTUDIANTES EN CASO DE QUE LA PLATAFORMA DEL CURSO NO ESTÉ DISPONIBLE:
7. USO DE MATERIALES CON DERECHO DE AUTOR PROTEGIDOS
8. MODIFICACIÓN RAZONABLE (ACOMODO RAZONABLE)
9. INTEGRIDAD ACADÉMICA
10. POLÍTICA INSTITUCIONAL CONTRA EL HOSTIGAMIENTO SEXUAL (NORMATIVA SOBRE DISCRIMEN POR SEXO Y GÉNERO EN MODALIDAD DE VIOLENCIA SEXUAL).





View

Previous

Next

### 3. NAVEGACIÓN DEL CURSO Y ACCESO AL CONTENIDO

Este curso tiene un total de 45 horas contacto ofrecidas en modalidad En Línea (L). A través de la plataforma Moodle, los estudiantes tendrán disponibles módulos instruccionales con el contenido organizado por unidad.

#### Contenido:

El contenido del curso está diseñado en módulos instruccionales por semana. Cada semana tendrá disponible las siguientes secciones:

- *Material de aprendizaje:* esta sección contendrá documentos, enlace, videos o cualquier otro material de aprendizaje que es requerido leer y estudiar para realizar las actividades.
- *Actividades de evaluación, interacción y valoración:* es la sección donde se encontrarán las actividades que se calificarán en el curso. Aquí podrán encontrar: foros, tareas/asignaciones, entre otros.
- *Contenido suplementario:* esta sección contendrá recursos opcionales que son sugeridos para ampliar el conocimiento adquirido en el módulo. No serán requeridos para realizar las actividades.

#### Reuniones:

Se programarán reuniones virtuales sincrónicas para aclarar dudas y proveer un espacio de comunicación adicional. Las fechas de reuniones virtuales se establecerán en el calendario del curso. Todas las reuniones que se programen serán grabadas y compartidas para el beneficio de todos/as. **\*\*La asistencia a las reuniones sincrónicas no es requerida, ni conlleva una penalidad en el curso\*\***

Previous

Next





## 1.3: Las pautas de comunicación para el curso están claramente establecidas.

- **Política de comunicación del instructor:** Incluir en el **syllabus** y en la plataforma del curso (LMS) una sección que especifique las **políticas de comunicación**, incluyendo:
  - Horas de oficina virtual o disponibilidad para reuniones sincrónicas.
  - El tiempo de respuesta esperado para correos electrónicos o mensajes (por ejemplo, responder dentro de 24-48 horas).
  - Los canales preferidos para la comunicación (correo electrónico, foros de discusión, mensajería del LMS, etc.).
- **Foros de discusión**
- **Netiqueta**
- **Indicaciones para trabajos en grupo**
- **Disponibilidad de recursos tecnológicos**
- **Política de comunicación sincrónica**
- **Recordatorios automáticos**





## SÍLABO

**Título del curso:** Simulaciones y videojuegos en la educación

**Codificación:** EDUC 8208

**Sección:** 2U1

**Número de Horas / Créditos:** Cuarenta y cinco (45) horas/ tres (3) créditos

**Prerrequisito:** Ninguno

**Modalidad:** Híbrido

**Horario:** jueves 5:30-8:20pm

**Salón Presencial:** 574, Facultad de Educación

**Salón Virtual:** <https://online.uprrp.edu/course/view.php?id=79901>

**Profesora:** Margie L. Álvarez-Rivera, Ed.D.

**Contacto:** [margie.alvarez@upr.edu](mailto:margie.alvarez@upr.edu) (email); 787.764.0000 ext. 85028 (oficina)

**Oficina presencial:** 110B, Decanato de Asuntos Académicos

**Oficina virtual:** [Teams](#)

**Horas de oficina:** miércoles 5:00 p.m. - 6:30 p.m.

 Enlace para citas: <https://outlook.office365.com/book/OficinaVirtual1@upr.edu>

 Chat privado (<https://teams.microsoft.com/l/chat/0/0?users=margie.alvarez@upr.edu>)





EDUC8208

## COMUNICACIÓN

1. Los mensajes a la profesora se pueden enviar a través de la plataforma Moodle, Teams o a la siguiente dirección: [margie.alvarez@upr.edu](mailto:margie.alvarez@upr.edu)
2. Todas las comunicaciones por correo electrónico, mensajes de plataforma o foros de discusión se responderán de 12 a 24 horas en días de semana y hasta 48 horas fin de semana o festivos.
3. Enlace para enviar mensaje directo a la profesora: <https://teams.microsoft.com/l/chat/0/0?users=margie.alvarez@upr.edu>
4. Enlace para agendar una reunión por Teams: <https://outlook.office365.com/book/OficinaVirtual1@upr.edu>

## PLAN ALTERNO PARA NOTIFICACIONES A LOS ESTUDIANTES EN CASO DE QUE LA PLATAFORMA DEL CURSO NO ESTÉ DISPONIBLE

Si la plataforma Moodle no está disponible, la comunicación se hará por correo electrónico institucional (@upr.edu).





# EDUC8208-2U1-2024S1 - VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACION

[Home](#) / [My courses](#) / [EDUC8208-2U1-2024S1](#) / [Información General](#)

## Portada

Bienvenido al curso **EDUC 8208 Simulaciones y videojuegos en la educación**. En este curso analizarás los retos y asuntos relacionados con la concepción, el diseño, el desarrollo y la implantación de simulaciones y videojuegos en la educación. Se le dará énfasis al diseño y desarrollo de simulaciones y videojuegos para diversos escenarios educativos. También se llevará a cabo un examen de investigaciones sobre la integración de estas estrategias en la sala de clases.

Modalidad: Híbrido

Horario: jueves 05:30PM-08:20PM

Salón Presencial: 574, Facultad de Educación

Salón Virtual: <https://online.uprrp.edu/course/view.php?id=79901>

Profesora: Margie L. Álvarez Rivera, Ed.D.

Contacto: [margie.alvarez@upr.edu](mailto:margie.alvarez@upr.edu) (email); 787.764.0000 ext 85028 (tel. oficina)

Oficina virtual: Teams

Horas de oficina: miércoles 5:00 p.m. a 6:30 p.m.

Enlace para citas: <https://outlook.office365.com/book/OficinaVirtual1@upr.edu>

Para saber cómo navegar en el curso y dónde encontrar los diferentes elementos del curso, comienza por revisar el video introductorio y luego estudia el módulo introductorio para que tengas una experiencia académica exitosa. Ambos recursos se encuentran disponibles en los bloques que aparecen en el margen

### Comunicación

 [Chat en Teams](#)

 [Enviar email](#)

 [Citas Virtuales](#)

### Course completion status

No completion criteria set for this course

### Upcoming events

 [Reunión Sincrónica](#)  
Today, 5:30 PM » 8:30 PM





1.4: Las políticas institucionales y del curso que se espera que cumpla el alumno están claramente establecidas dentro del curso, o se proporciona un enlace a las políticas actuales.

- **Incluir las políticas en el syllabus**
- **Sección específica en el LMS**
  - **Enlace a políticas institucionales**
- **Directrices para el uso de tecnología**
- **Política de evaluación y retroalimentación**
- **Uso de multimedia o actividades externas**





### **MODIFICACIÓN RAZONABLE**

La Universidad de Puerto Rico (UPR) reconoce el derecho que tienen los estudiantes con impedimentos a una educación post secundaria inclusiva, equitativa y comparable. Conforme a su política hacia los estudiantes con impedimentos, fundamentada en la legislación federal y estatal, todo estudiante cualificado con impedimentos, tiene derecho a la igual participación de aquellos servicios, programas y actividades que están disponibles de naturaleza física, mental o sensorial y que por ello se ha afectado, sustancialmente, una o más actividades principales de la vida como lo es su área de estudios post secundarios, tiene derecho a recibir acomodos o modificaciones razonables. De usted requerir acomodo o modificación razonable en este curso, debe notificarlo al profesor sobre el mismo, sin necesidad de divulgar su condición o diagnóstico. De manera simultánea, debe solicitar a la Oficina de Servicios a Estudiantes con Impedimentos (OSEI) de la unidad o Recinto, en forma expedita, su necesidad de modificación o acomodo razonable.

### **INTEGRIDAD ACADÉMICA**

La Universidad de Puerto Rico promueve los más altos estándares de integridad académica y científica. El Artículo 6.2 del Reglamento General de Estudiantes de la UPR (Certificación Núm. 13, 2009-2010, de la Junta de Síndicos) establece que "la deshonestidad académica incluye, pero no se limita a: acciones fraudulentas, la obtención de notas o grados académicos valiéndose de falsas o fraudulentas simulaciones, copiar total o parcialmente la labor académica de otra persona, plagiar total o parcialmente el trabajo de otra persona, copiar total o parcialmente las respuestas de otra persona a las preguntas de un examen, haciendo o consiguiendo que otro tome en su nombre cualquier prueba o examen oral o escrito, así como la ayuda o facilitación para que otra persona incurra en la referida conducta". Cualquiera de estas acciones estará sujeta a sanciones disciplinarias en conformidad con el procedimiento disciplinario establecido en el Reglamento General de Estudiantes de la UPR vigente. Para velar por la integridad y seguridad de los datos de los usuarios, todo curso híbrido, a distancia y en línea deberá ofrecerse mediante la plataforma institucional de gestión de aprendizaje, la cual utiliza protocolos seguros de conexión y autenticación. El sistema autentica la identidad del usuario utilizando el nombre de usuario y contraseña asignados en su cuenta institucional. El usuario es responsable de mantener segura, proteger, y no compartir su contraseña con otras personas.

### **POLÍTICA Y PROCEDIMIENTOS PARA EL MANEJO DE SITUACIONES DE DISCRIMEN POR SEXO O GÉNERO EN LA UNIVERSIDAD DE PUERTO RICO**

La Política y procedimientos para el manejo de situaciones de discrimen por sexo o género en la Universidad de Puerto Rico, Certificación 107 (2021-2022) de la Junta de Gobierno, asegura que la Universidad de Puerto Rico, como institución de educación superior y centro laboral, protege los derechos y ofrece un ambiente seguro a todas las personas que interactúan en ella, ya sea a estudiantes, empleados, contratistas o visitantes. La misma tiene como fin promover un ambiente de respeto a la diversidad y los derechos de los integrantes de la comunidad universitaria y establece un protocolo para el manejo de situaciones relacionadas con las

EDUC8208

siguientes conductas prohibidas: discrimen por razón de sexo, género, embarazo, hostigamiento sexual, violencia sexual, violencia doméstica, violencia en cita y acoso, en el ambiente de trabajo y estudio.

### **DIVERSIDAD, EQUIDAD E INCLUSIÓN**

La Universidad de Puerto Rico asume el compromiso de establecer un entorno que valore la diversidad, promueva la equidad y aspire a la inclusión plena de toda su comunidad universitaria. Los cursos se ofrecerán promoviendo un ambiente inclusivo y equitativo, garantizando la participación de estudiantes con diversas trayectorias, experiencias y habilidades. Así, la Universidad de Puerto Rico reitera su dedicación al cumplimiento de los principios de diversidad, equidad e inclusión en sus programas académicos.

### **PLAN DE CONTINGENCIA EN CASO DE SURGIR UNA EMERGENCIA O INTERRUPCIÓN DE CLASES**

En caso de surgir una emergencia o interrupción de clases, el profesor se comunicará con los estudiantes vía correo electrónico institucional u otros medios disponibles para coordinar la continuidad del ofrecimiento. El plan de contingencia debe preservar la modalidad en la que el curso fue creado y programado en la oferta académica.





## GUÍA PARA EL USO RESPONSABLE DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL CURSO

### Usar con reconocimiento

En esta clase, el uso de modelos y herramientas de IA (GPT, DALL-E, [Stable Diffusion](#), [Midjourney](#), [GitHub Copilot](#) y cualquier otro posterior) es altamente sugerido y está integrado en las actividades y evaluaciones. Sin embargo, dicho uso debe estar debidamente documentado y acreditado por el/la estudiante.

### Consideraciones para el uso de herramientas con IA

Debe tener en cuenta que todos los modelos de lenguaje grandes (LLM) aún tienen una tendencia a inventar hechos incorrectos y citas falsas, los modelos de generación de código tienen una tendencia a producir resultados inexactos y los modelos de generación de imágenes

Rev. agosto, 2024

Dra. Álvarez-Rivera

EDUC8208

pueden ocasionalmente generar productos altamente ofensivos. Por lo tanto, antes de utilizar cualquier herramienta con IA considere lo siguiente:

- El trabajo creado por herramientas de IA puede no considerarse trabajo original. Se deriva de textos creados previamente a partir de otras fuentes con las que se entrenaron los modelos.
- Los modelos de IA tienen sesgos incorporados (es decir, se entrenan con fuentes subyacentes limitadas; reproducen, en lugar de desafiar, los errores en las fuentes)
- Las herramientas de IA tienen limitaciones.
- El/la estudiante será responsable de cualquier contenido inexacto, sesgado, ofensivo o poco ético que utilice, independientemente de si proviene originalmente de sí o de un modelo base. Si usa un modelo base, su contribución debe reconocerse en la entrega.

La integridad académica es un principio fundamental en la Universidad de Puerto Rico y es vital que todos los estudiantes respeten este principio, ya sea que utilicen herramientas basadas en IA o de otro modo. Para este curso, un **uso responsable de las herramientas basadas en IA** para completar las actividades, trabajos asignados o las evaluaciones debe realizarse de acuerdo con lo siguiente:

1. Debe identificar claramente el uso de herramientas basadas en IA en su trabajo. Cualquier trabajo que utilice herramientas basadas en IA debe estar claramente marcado como tal, incluida la(s) herramienta(s) específica(s) utilizada(s).
  - Por ejemplo, si utiliza ChatGPT-4o, debe citar "ChatGPT-4o. (Año, día del mes de





# 1.5: Los requisitos tecnológicos mínimos para el curso están claramente establecidos y se proporciona información sobre cómo obtener

- **Lista de requisitos tecnológicos:** Incluir en el **syllabus** o en el **módulo de introducción** una lista detallada de los **requisitos tecnológicos mínimos** necesarios para el curso. Esta lista puede incluir:
  - Hardware (computadora, cámara web, micrófono, auriculares, etc.).
  - Software (navegadores compatibles, aplicaciones de videoconferencia, programas de edición, etc.).
  - Velocidad mínima de conexión a internet.
- **Acceso a software**
- **Compatibilidad tecnológica**
- **Recursos institucionales de soporte técnico**
- **Prueba tecnológica temprana**
- **Instrucciones para acceder al LMS**
- **Recomendaciones para navegadores y actualizaciones**
- **Módulo de accesibilidad**





## **RECURSOS E INSTALACIONES MÍNIMAS REQUERIDAS**

1. **Acceso a una computadora o dispositivo móvil con:**
  - a. capacidad para instalar programados
  - b. Micrófono
  - c. Bocina o auriculares
  - d. Webcam o cámara integrada
  - e. Lector de documentos en formato pdf
  - f. Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint) o equivalente
2. **Cuenta de correo electrónico (preferiblemente la institucional '@upr.edu')**
3. **Acceso a la plataforma de cursos a distancia Moodle ([online.uprrp.edu](http://online.uprrp.edu))**
4. **Acceso a Microsoft Teams UPR**
5. **Acceso a Internet de banda ancha (de alta velocidad)**





## 1.6: Las habilidades técnicas y de alfabetización en información digital que se esperan del alumno están claramente establecidas.

- **Lista de habilidades técnicas necesarias:** Incluir una lista clara de las **habilidades técnicas** que los estudiantes deben tener desde el inicio del curso. Esto puede incluir:
  - Navegación en el **LMS**.
  - Uso de **correo electrónico** y otros medios de comunicación en línea.
  - Manejo de **software específico** (por ejemplo, procesadores de texto, hojas de cálculo, herramientas de videoconferencia).
  - Capacidad para **subir y descargar archivos** en la plataforma del curso.
  - Conocimiento básico sobre la **seguridad en línea** (protección de contraseñas, evitar el phishing, etc.).
- **Habilidades de alfabetización en información digital:**
  - Búsqueda eficaz de información en bases de datos académicas o en internet.
  - Evaluación de la **calidad y veracidad de la información** encontrada en línea.
  - Citar fuentes y evitar el **plagio**.
  - Uso adecuado de **herramientas colaborativas** en línea (Google Docs, foros, redes académicas, etc.).
- **Recursos para desarrollar estas habilidades**
- **Actividad de evaluación inicial**
- **Instrucciones claras en el syllabus**





# Ejemplos de cómo establecer las habilidades técnicas y de alfabetización digital

- "Se espera que los estudiantes tengan las siguientes habilidades técnicas: manejo básico de un procesador de textos (como Microsoft Word), habilidad para usar Zoom para reuniones en línea, y la capacidad de subir y descargar archivos en el LMS."
- "Los estudiantes deben saber cómo realizar búsquedas académicas en la biblioteca digital y cómo evaluar la confiabilidad de las fuentes en línea. Si necesitas ayuda en estas áreas, consulta los tutoriales proporcionados en la sección de recursos del curso."
- "Es necesario saber cómo citar fuentes utilizando el formato APA. Se proporcionarán guías y ejemplos en el módulo de recursos de la semana 1."

## **Ejemplo de lista de habilidades en un curso avanzado**

- "Durante este curso, se espera que desarrolles habilidades avanzadas de búsqueda en bases de datos académicas y manejo de herramientas colaborativas para trabajos en grupo. Recursos adicionales estarán disponibles para apoyar tu desarrollo en estas áreas."





# 1.7: Los conocimientos previos requeridos en la disciplina y/o cualquier competencia específica están claramente establecidos en el sitio del curso.

- **Sección en el syllabus o en el módulo de introducción:** Incluir una sección clara en el **syllabus** o en el **módulo de introducción** donde se detallen los conocimientos previos necesarios. Esto puede incluir:
  - Cursos previos que se deben haber completado con éxito.
  - Habilidades fundamentales en la disciplina (por ejemplo, matemáticas, redacción académica, análisis de datos, etc.).
  - Conocimientos tecnológicos o de software específicos.
- **Competencias específicas:** Si se requiere que los estudiantes posean **competencias específicas**, como habilidades avanzadas en un área técnica o profesional, deben estar claramente descritas. Esto puede incluir:
  - Manejo de software especializado (como SPSS, AutoCAD, o programas de edición de video).
  - Capacidad para realizar investigaciones académicas o aplicar metodologías específicas.
  - Conocimientos teóricos o prácticos fundamentales para la disciplina.
- **Autoevaluación inicial**





# Ejemplos de cómo establecer los conocimientos previos

- "Se espera que los estudiantes que ingresen a este curso hayan completado el curso 'Introducción a la Psicología' o posean conocimientos básicos sobre teorías del comportamiento humano."
- "Este curso requiere un conocimiento previo básico de álgebra y estadísticas. Si no tienes estas competencias, recomendamos revisar los módulos de introducción a las matemáticas disponibles en [Enlace a recurso]."
- "Se espera que los estudiantes estén familiarizados con el uso de software de diseño gráfico (como Adobe Photoshop o Illustrator) antes de comenzar este curso. Consulta los tutoriales introductorios en el módulo de recursos si necesitas reforzar tus habilidades."

## Ejemplo de recursos adicionales

- "Si no estás familiarizado con el análisis de datos usando SPSS, revisa el tutorial en video y los documentos de introducción proporcionados en la sección de recursos del curso antes de la semana 2."

## Autoevaluación

- "Completa el cuestionario de autoevaluación disponible en el módulo de bienvenida para determinar si cumples con los conocimientos previos necesarios para este curso. Si no obtienes una puntuación adecuada, revisa los materiales de repaso antes de continuar."





Forms Cuestionario de destrezas: Generación de contenidos digitales - Saved

Preview Collect responses Responses 6 Present

# Cuestionario de destrezas: Generación de contenidos digitales

EDUC8021 (2024)

Instrucciones:  
Identifique en cuál nivel se encuentra según los niveles de dominio para cada competencia.

Section 1

## Competencia 2.1 Búsqueda y selección de contenidos digitales

Localizar, evaluar y seleccionar contenidos digitales de calidad para apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Considerar, de forma específica, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico, el tipo de licencia y aspectos técnicos que garanticen la accesibilidad universal, la usabilidad y la interoperabilidad.





1. 2.1A. Conocimiento y aplicación tutelada de criterios de calidad para seleccionar contenidos digitales adecuados y seguros y uso de estrategias de búsqueda y organización eficiente

[More Details](#)

- No tengo el conocimiento en es... 0
- Conozco teóricamente los criteri... 1
- Establezco, con apoyo y asesora... 5



2. 2.1B. Búsqueda y selección de contenidos educativos digitales orientados a su uso en el proceso de enseñanza y aprendizaje a partir de criterios de calidad y de un análisis riguroso del contexto concreto en el que se van a emplear

[More Details](#)

- No tengo el conocimiento en es... 0
- Adopto, de forma autónoma, es... 4
- Dispongo de un protocolo para ... 2



3. 2.1C. Investigación para la optimización de la búsqueda y selección de contenidos digitales y transformación de las prácticas educativas a partir de la mejora en la definición de los criterios de calidad

[More Details](#)

- No tengo el conocimiento en es... 2





## Cuestionario sobre Destrezas Básicas en Word, Excel y PowerPoint

### 8. Nivel de dominio - Microsoft Word \*

*Instrucciones:* Por favor, califica tu nivel de dominio en cada una de las siguientes destrezas utilizando la escala de Likert, donde 1 = Muy Bajo, 2 = Bajo, 3 = Moderado, 4 = Alto y 5 = Muy Alto. No hay respuestas correctas o incorrectas; simplemente proporciona la calificación que mejor describa tu nivel de competencia en cada área.

	1	2	3	4
Aplicar estilos de fuente, como negrita, cursiva y subrayado.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cambiar el tamaño y el color de fuente.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Crear listas con viñetas y numeradas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alinear y justificar párrafos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Crear tablas básicas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dividir el texto en columnas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agregar encabezados y pies de página.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Numerar páginas y agregar la fecha.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agregar imágenes al	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>





### 9. Nivel de dominio - **Microsoft Excel** \*

*Instrucciones:* Por favor, califica tu nivel de dominio en cada una de las siguientes destrezas utilizando la escala de Likert, donde 1 = Muy Bajo, 2 = Bajo, 3 = Moderado, 4 = Alto y 5 = Muy Alto. No hay respuestas correctas o incorrectas; simplemente proporciona la calificación que mejor describa tu nivel de competencia en cada área.

	1	2	3	4
Ingresar datos en celdas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aplicar formato numérico (moneda, porcentaje).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Realizar sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Utilizar funciones simples (SUMA, PROMEDIO, MÁX, MÍN).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Crear gráficos de barras y gráficos circulares.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Etiquetar ejes y añadir títulos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aplicar filtros para organizar datos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ordenar datos en orden ascendente o descendente.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cambiar formato de celdas (negrita, color de fondo, bordes).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ajustar el ancho de las columnas y alto de las filas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>





## 10. Nivel de dominio - **Microsoft PowerPoint** \*

*Instrucciones:* Por favor, califica tu nivel de dominio en cada una de las siguientes destrezas utilizando la escala de Likert, donde 1 = Muy Bajo, 2 = Bajo, 3 = Moderado, 4 = Alto y 5 = Muy Alto. No hay respuestas correctas o incorrectas; simplemente proporciona la calificación que mejor describa tu nivel de competencia en cada área.

	1	2	3	4
Seleccionar y aplicar plantillas de diseño.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cambiar el diseño de fondo de las diapositivas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agregar texto en diapositivas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Insertar imágenes y gráficos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aplicar transiciones entre diapositivas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agregar animaciones a elementos individuales.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Reproducir una presentación en pantalla completa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Navegar y avanzar entre diapositivas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agregar notas del orador a las diapositivas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dejar comentarios en las diapositivas para colaboración.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>





# 1.8: La presentación personal del instructor es acogedora y está disponible en el sitio del curso.

- **Introducción acogedora y accesible:** La presentación del instructor debe ser **amigable** y mostrar un **tono de bienvenida**. Esto incluye compartir información personal relevante (como intereses, pasatiempos, o experiencias en la disciplina) que humanice al instructor y fomente la **empatía** y **conexión** con los estudiantes.
- **Video o multimedia:** Un **video de presentación** es una excelente manera de añadir un toque más personal. El instructor puede grabar un video breve de 2 a 3 minutos donde se presente, explique su rol, y describa lo que espera del curso. Un video puede hacer que la interacción sea más cercana que un texto escrito.
- **Texto de presentación:** Si se opta por una presentación en texto, debe ser cálida y accesible. Incluir detalles como:
  - Nombre, título, y área de especialización.
  - Experiencia profesional o académica.
  - Intereses personales o proyectos actuales.
  - Disponibilidad para consultas o apoyo durante el curso (horarios de oficina, correos electrónicos, etc.).
- **Foto del instructor**
- **Enlace a redes o publicaciones**
- **Participación en el foro de bienvenida**
- **Mensaje de bienvenida por correo electrónico**





# Ejemplos de cómo crear una presentación personal acogedora

## Texto de presentación:

- "¡Hola a todos! Soy la Dra. Margie Alvarez Rivera, y seré su profesora en este curso. Me especializo en pedagogía digital y llevo más de 10 años enseñando en entornos virtuales. Me apasiona explorar cómo la tecnología puede mejorar la educación. Además, me encanta el senderismo y pasar tiempo con mi familia. Estoy muy emocionada de acompañarlos en este viaje de aprendizaje, y siempre estaré disponible para ayudarlos cuando lo necesiten. Pueden contactarme a través del correo o durante mis horas de oficina virtuales. ¡Bienvenidos al curso!"

## Video de presentación:

- Un video donde el instructor se presenta de manera natural, explica su pasión por el tema del curso, invita a los estudiantes a participar activamente, y destaca que estará disponible para responder cualquier pregunta o inquietud. Incluir una sonrisa, un saludo cálido, y gestos que refuercen la accesibilidad del instructor.

## Ejemplo de foro de bienvenida

- Crear un foro titulado "¡Presentémonos!" donde los estudiantes puedan compartir información sobre sí mismos. El instructor puede iniciar el foro con su propia presentación como ejemplo y luego invitar a los estudiantes a hacer lo mismo.





[Reset page to default](#)



## Margie L Álvarez-Rivera [Message](#)

Margie L. Álvarez-Rivera posee un Doctorado en Educación con especialidad en Currículo y Enseñanza y una subespecialidad en Tecnologías de Aprendizaje de la Universidad de Puerto Rico. También posee una Maestría en Ciencias y Tecnologías de la Información con énfasis en Gestión del Conocimiento. Con más de 10 años de experiencia como tecnóloga educativa, se ha especializado en áreas como el aprendizaje en línea, las tecnologías educativas emergentes, la inteligencia artificial generativa y la integración tecnológica en el aula.

La Dra. Álvarez se ha destacado por su papel fundamental en la transformación digital y virtual de la educación, desempeñándose como profesora, consultora y especialista en contenido. Su experiencia abarca desde el diseño curricular hasta la administración de cursos en línea. Ha participado activamente en diversas investigaciones educativas y ha colaborado estrechamente con instituciones privadas de educación superior en el desarrollo y diseño de cursos en línea. Con una trayectoria docente diversa en varias instituciones, ha abordado una amplia gama de temas, como tecnologías de la información, aprendizaje a distancia, desarrollo de competencias docentes y herramientas tecnológicas para la investigación académica.

Además de su experiencia docente, la Dra. Álvarez ha tenido a su cargo diversos roles administrativos en instituciones de educación superior en los cuales ha demostrado su compromiso con la promoción y el desarrollo de la educación a distancia. Las contribuciones de la Dra. Álvarez se han materializado a través de sus publicaciones y presentaciones en las cuales ha abordado temas de gran relevancia, como la integración del pensamiento computacional, el impacto de la inteligencia artificial en la educación y la ciudadanía digital en el entorno académico. Su interés por estos temas y la enseñanza en modalidades no tradicionales ha sido notable en sus contribuciones a programas enfocados en competencias ciudadanas en tecnologías de empoderamiento y participación. La Dra. Álvarez ha sido embajadora de Technochicas como parte del Centro Nacional de Mujeres y Tecnología de la Información (NCWIT) promoviendo la importancia de la educación accesible y la participación de las mujeres en la tecnología educativa.





## Perfil del docente

### Datos de interés



Margie L. Álvarez-Rivera cuenta con un Doctorado en Educación con énfasis en Currículo y Enseñanza, y una subespecialidad en Tecnologías de Aprendizaje de la Universidad de Puerto Rico. Está certificada como profesional en herramientas para la enseñanza en línea y la gestión de plataformas de aprendizaje virtual, incluyendo Moodle, Blackboard, Canvas y Neo. Asimismo, es Educadora Innovadora certificada por Microsoft. Con más de 10 años de experiencia como tecnóloga educativa, se ha especializado en áreas como el aprendizaje en línea, las tecnologías educativas emergentes y la integración tecnológica en el aula.

En el ámbito docente, ha impartido cursos a nivel subgraduado y graduado sobre la integración de computadoras y tecnologías en la enseñanza, la investigación y la práctica docente en diferentes recintos de la Universidad de Puerto Rico (UPR) y otras instituciones privadas. Además, ha fungido como mentora de estudiantes subgraduados en temas como el desarrollo de simulaciones en lenguaje AS3, ciudadanía digital, rasgos machistas en los algoritmos de Google y la percepción estudiantil y docente sobre el uso de Moodle como herramienta de apoyo a los cursos presenciales después de la pandemia de COVID-19. También ha desempeñado el papel de Directora de Disertación Doctoral sobre el uso de juegos digitales y realidad mixta para desarrollar el pensamiento de orden superior.

Su amplia experiencia y conocimientos en el campo de la educación la han llevado a asumir importantes nombramientos administrativos en distintas instituciones y comités. En la Oficina de Educación a Distancia, ha ocupado el cargo de Directora Interina desde febrero de 2023, supervisando las actividades y proyectos relacionados con la educación a distancia. Previamente, desempeñó el puesto de Directora Interina en la Oficina de Avalúo e Investigación Institucional, donde tuvo un papel fundamental en la coordinación y supervisión de las actividades de evaluación e investigación institucional.

Su interés por la ciudadanía digital y la enseñanza en modalidades no tradicionales ha sido notable. Ha participado en programas enfocados en competencias ciudadanas en tecnologías de empoderamiento y participación. Su desarrollo profesional ha abarcado aspectos pedagógicos y tecnológicos, adquiriendo conocimientos en áreas como el pensamiento computacional, la enseñanza con tecnología y la creación de entornos de aprendizaje colaborativos. También ha explorado la importancia de la educación accesible y ha promovido la participación de las mujeres en la tecnología educativa.

### Información de contacto

**Email** [margie.alvarez@upr.edu](mailto:margie.alvarez@upr.edu)

**Teléfono** 787.764.0000 ext. 85028

Por cita.

#### Horas de oficina

[📅 Agenda una reunión conmigo.](#)

**Portafolio docente** <https://sistemaupr.sharepoint.com/sites/margie.alvarez/SitePages/Home.aspx>

**Perfil profesional** <https://www.linkedin.com/in/margiealvarez>

Last modified: Thursday, August 15, 2024, 3:25 PM





# 1.9: Los alumnos tienen la oportunidad de presentarse.

- **Foro de Presentación:** Crear un **foro de presentación** en el LMS, donde los estudiantes puedan compartir información sobre sí mismos. Este foro debe ser uno de los primeros elementos del curso, idealmente dentro del módulo de bienvenida o durante la primera semana. Incluir instrucciones claras para la presentación:
  - Nombre.
  - Área de estudio o carrera.
  - Intereses o pasatiempos.
  - Experiencia previa con el tema del curso.
  - Expectativas o metas para el curso.
- **Presentación multimedia:** Para hacer el proceso más dinámico, se puede pedir a los estudiantes que creen una **presentación multimedia** breve usando herramientas como video, audio o diapositivas con imágenes. Esto hace que la interacción sea más personal y atractiva.
- **Introducción en sesiones sincrónicas:** Si el curso incluye actividades sincrónicas, la primera sesión en vivo puede ser una oportunidad para que los estudiantes se presenten brevemente. Esto puede hacerse en rondas rápidas o con dinámicas de grupo.
- **Perfil del alumno en el LMS:** Algunos LMS permiten que los estudiantes completen un **perfil personal** con su foto y una pequeña descripción. Alentar a los estudiantes a completar sus perfiles ayuda a que todos se conozcan mejor.





## Presentaciones

Page

Settings

More ▾

Mark as done

Esta actividad ha sido creada con el propósito de que pueda conocer un poco sobre quienes serán sus compañeros(as) del curso y darle la bienvenida.

### Instrucciones

- Ingrese al foro de presentación en Flip ([flip.com/5d21ae92](https://flip.com/5d21ae92))
- Use su cuenta de Outlook para conectarse a la plataforma
- Grabe una breve presentación (en audio o video) con sus datos básicos e intereses profesionales y académicos.
- Puede añadir emojis, filtros y otros efectos visuales.
- Reaccione a por lo menos dos de las contribuciones de sus compañeros del curso.
- Recuerde seguir las reglas de netiqueta.
- Esta tarea no equivale a puntos para su evaluación en el curso.





## Actividad Introductoria

### Instrucciones:

1. Realice la actividad "**¿Quién está detrás de la pantalla? Descúbrelo con nuestros avatares**".
2. Cree un "Avatar" personalizado utilizando una herramienta web o aplicación móvil.
3. Comparta su "Avatar" en el foro junto con una breve descripción de usted. Puede incluir información como su nombre, su disciplina o profesión, expectativas sobre el módulo y cualquier otra información que desee compartir.
4. Después de presentarse, le animamos a interactuar en el foro, comentando y haciendo preguntas sobre las presentaciones de los demás.

Recursos que puede usar para la creación del Avatar, según su nivel de dominio (todos los enlaces abren en una nueva ventana):

- Avatar Maker <https://avatarmaker.com> (principiante)
- Canva <https://www.canva.com/create/avatars> (principiante)
- Bitmoji <https://www.bitmoji.com> (intermedio)
- Ready Player Me <https://readyplayer.me/avatar> (avanzado)

\*Vea un [tutorial](#) sobre cómo utilizar la herramienta avatarmaker para crear su Avatar por primera vez.



FORUM

¿Quién está detrás de la pantalla? Descúbrelo con nuestros avatares 

View



Start discussions: 1

Post replies: 1





# ESTÁNDAR 2: OBJETIVOS DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS)





# Std. 2 Objetivos de aprendizaje (competencias)

2.1: Los objetivos de aprendizaje a nivel de curso describen resultados que son medibles.

2.2: Los objetivos de aprendizaje a nivel de módulo/unidad describen resultados que son medibles y coherentes con los objetivos a nivel de curso.

2.3: Los objetivos de aprendizaje están claramente enunciados, están centrados en el alumno y ocupan un lugar destacado en el curso.

2.4: La relación entre los objetivos de aprendizaje, las actividades de aprendizaje y las evaluaciones es clara.

2.5: Los objetivos de aprendizaje son adecuados y reflejan el nivel del curso.





## 2.1: Los objetivos de aprendizaje a nivel de curso describen resultados que son medibles.

- **Redacción clara de los objetivos:** Los objetivos de aprendizaje deben estar redactados de manera que se puedan observar y medir los resultados. Para esto, es útil utilizar **verbos de acción** de la Taxonomía de Bloom, como "analizar", "sintetizar", "evaluar", "aplicar", "demostrar", entre otros.
- **Especificidad:** Los objetivos deben ser **específicos** en cuanto a lo que los estudiantes lograrán al completar el curso. Por ejemplo, en lugar de decir "comprender conceptos de estadística", un objetivo medible podría ser "analizar datos estadísticos utilizando herramientas adecuadas".
- **Enfocados en los resultados:** Cada objetivo debe enfocarse en lo que los estudiantes serán capaces de **hacer** al final del curso, no solo en lo que aprenderán teóricamente.
- **Consistencia con el nivel del curso**
- **Evaluación de los objetivos**
- **Claridad para los estudiantes**
- **Utilizar verbos activos**
- **Alineación con las evaluaciones:**
- **Desglose por módulo o unidad**
- **Uso de la Taxonomía de Bloom**
- **Enfoque en el aprendizaje y no en la enseñanza**





## 2.2: Los objetivos de aprendizaje a nivel de módulo/unidad describen resultados que son medibles y coherentes con los objetivos a nivel de curso.

- **Desglose de los objetivos:** Al diseñar los objetivos de aprendizaje para cada módulo o unidad, es esencial que estos desglosen los objetivos de aprendizaje del curso en **tareas más pequeñas y manejables**. Esto facilita que los estudiantes comprendan cómo cada parte del contenido se relaciona con el panorama general del curso.
- **Alineación con el curso:** Cada objetivo de módulo o unidad debe alinearse directamente con al menos un objetivo de aprendizaje del curso. Esto garantiza la **coherencia** en el aprendizaje y la evaluación, ayudando a los estudiantes a ver la conexión entre lo que están aprendiendo y lo que se espera que logren al final del curso.





## 2.3: Los objetivos de aprendizaje están claramente enunciados, están centrados en el alumno y ocupan un lugar destacado en el curso.

- **Redacción clara y concisa:** Los objetivos de aprendizaje deben estar formulados de manera sencilla y directa, evitando jergas o lenguaje complicado. Esto ayuda a que todos los estudiantes comprendan claramente lo que se espera de ellos.
- **Centrados en el alumno:** Los objetivos deben enfocarse en lo que los estudiantes podrán **hacer**, aprender o demostrar al finalizar el curso, en lugar de centrarse en lo que el instructor va a enseñar. Esto fomenta un enfoque de aprendizaje activo y participativo.
- **Visibilidad en el curso:** Los objetivos de aprendizaje deben ocupar un lugar destacado en el sitio del curso, como en la página de inicio, en el sílabo o en un módulo introductorio. Esto permite que los estudiantes los vean fácilmente y los tengan en mente a lo largo del curso.
- **Reiteración a lo largo del curso:** Reforzar los objetivos de aprendizaje durante el curso, haciendo referencia a ellos en actividades, discusiones y evaluaciones. Esto ayuda a mantener a los estudiantes enfocados en sus metas de aprendizaje.
- **Uso de recursos visuales:** Considerar la inclusión de elementos visuales, como gráficos o diagramas, que representen los objetivos de aprendizaje. Esto puede ayudar a los estudiantes a visualizar sus metas y el proceso de aprendizaje.





## 2.4: La relación entre los objetivos de aprendizaje, las actividades de aprendizaje y las evaluaciones es clara.

- **Alineación de componentes:** Asegúrate de que todos los elementos del curso estén alineados. Cada actividad de aprendizaje debe contribuir directamente al logro de uno o más objetivos de aprendizaje, y las evaluaciones deben medir si se han alcanzado esos objetivos.
- **Descripción explícita:** En la descripción del curso, detalla cómo cada actividad se relaciona con los objetivos de aprendizaje. Esto puede incluir una breve explicación en los planes de clase o en la presentación de cada módulo.
- **Utilizar mapas de alineación:** Considera crear un **mapa de alineación** que muestre cómo los objetivos de aprendizaje, las actividades y las evaluaciones están interconectados. Este recurso visual puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor la estructura del curso.





## 2.5: Los objetivos de aprendizaje son adecuados y reflejan el nivel del curso.

- **Considerar el nivel educativo:** Asegúrate de que los objetivos de aprendizaje sean apropiados para el nivel del curso (por ejemplo, introducción, intermedio, avanzado). Los objetivos de un curso introductorio deben ser más básicos y accesibles, mientras que los cursos avanzados pueden incluir objetivos más complejos y desafiantes.
- **Utilizar verbos adecuados:** Emplea verbos que reflejen el nivel de competencia esperado. Por ejemplo, para un curso introductorio, podrías usar verbos como "identificar" o "describir", mientras que para un curso avanzado, podrías optar por "analizar", "evaluar" o "sintetizar".
- **Revisar estándares académicos:** Consulta los estándares académicos de la disciplina o área de estudio para asegurarte de que los objetivos estén alineados con las expectativas del campo. Esto ayuda a establecer la relevancia y la adecuación de los objetivos.





← | Procesos cognitivos de orden inferior | → Procesos cognitivos de orden superior | →

RECORDAR		COMPRENDER		APLICAR		ANALIZAR		EVALUAR		CREAR													
Recordar hechos/datos sin necesidad de entender. Se muestra material aprendido previamente mediante el recuerdo de términos, conceptos básicos y respuestas.		Mostrar entendimiento a la hora de encontrar información del texto. Se demuestra comprensión básica de hechos e ideas.		Usar en una nueva situación. Resolver problemas mediante la aplicación de conocimiento, hechos o técnicas previamente adquiridas en una manera diferente.		Examinar en detalle. Examinar y descomponer la información en partes identificando los motivos o causas; realizar inferencias y encontrar evidencias que apoyen las generalizaciones.		Justificar. Presentar y defender opiniones realizando juicios sobre la información, la validez de ideas o la calidad de un trabajo basándose en una serie de criterios.		Cambiar o crear algo nuevo. Recopilar información de una manera diferente combinando sus elementos en un nuevo modelo o proponer soluciones alternativas.													
<b>PALABRAS CLAVE:</b>		<b>PALABRAS CLAVE:</b>		<b>PALABRAS CLAVE:</b>		<b>PALABRAS CLAVE:</b>		<b>PALABRAS CLAVE:</b>		<b>PALABRAS CLAVE:</b>													
Elegir	observar	mostrar	Preguntar	esquematizar	Actuar	emplear	practicar	Examinar	priorizar	encontrar	Medir	opinar	argumentar	Adaptar	estimar	planear							
Copiar	omitir	deletrear	Generalizar	predecir	Identificar	seleccionar	agrupar	Centrarse	agrupar	asumir	Evaluar	premiar	testar	Añadir	experimentar	testar							
Definir	rastrear	afirmar	Clasificar	dar ejemplos	Calcular	elegir	resumir	Razonar	destacar	causa-efecto	Decidir	debatir	convencer	Construir	extender	sustituir							
Decir	cuándo	duplicar	Comparar	relacionar	Entrevistar	planear	desarrollar	Inferencia	separar	aislar	Apoyar	explicar	seleccionar	Cambiar	formular	reescribir							
Citar	repetir	qué	Contrastar	ilustrar	Enseñar	transferir	interpretar	Comparar	distinguir	reorganizar	Defender	comparar	deducir	Combinar	hipotetizar	suponer							
leer	relacionar	nombrar	Parafrasear	demonstrar	Usar	demonstrar	categorizar	Dividir	motivar	diferenciar	Justificar	percibir	recomendar	Componer	innovar	teorizar							
Quién	listar	repetir	Informar	discutir	Conectar	dramatizar	construir	Buscar	similitudes	descomponer	Criticar	probar	estimar	Compilar	mejorar	pensar							
Recitar	escribir	localizar	Inferir	revisar	Planear	manipular	resolver	Inspeccionar	Investigar		Juzgar	influir	persuadir	Componer	maximizar	simplificar							
Cómo	dónde	Memorizar	Interpretar	mostrar	Simular	seleccionar	unir	Simplificar	categorizar		Valorar	demonstrar		Crear	minimizar	proponer							
Por qué	reconocer		Explicar	resumir	Hacer	uso	organizar	Preguntar	ordenar					Descubrir	modelar	visualizar							
			Expresar	observar				Elegir	poner a prueba					Diseñar	modificar	Desarrollar							
			Traducir					Establecer	observar					originar	Elaborar	transformar							
								Encuestar															
ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO								
Describir	Definición	Clasificar	Colección	Desempeñar	Demostración	Atribuir	Reseña	Atribuir	reseña	Atribuir	reseña	Construir	anuncio										
Encontrar	Hechos	Comparar	Ejemplos	Ejecutar	Diario	Deconstruir	Gráfica	Comprobar	gráfica	Comprobar	gráfica	Diseñar	película										
Identificar	Etiquetado	Ejemplificar	Explicación	Implementar	Ilustraciones	Integrar	Lista de control	Deconstruir	base de datos	Deconstruir	base de datos	Trazar	juego										
Listar	Listado	Explicar	Etiquetado	Usar	Entrevista	Organizar	Base de datos	Integrar	informe	Integrar	informe	Idear	dibujar										
Localizar	Cuestionario	Inferir	Listado	Emplear	interpretación	Esquematizar	Gráfico	Organizar	hoja de cálculo	Organizar	hoja de cálculo	Planificar	plan										
Nombrar	Reproducción	Interpretar	Esquema	Realizar	Simulación	Estructurar	Informe	Esquematizar	encuesta	Esquematizar	encuesta	Producir	proyecto										
Reconocer	Test	Parafrasear	Cuestionario		Presentación	Estructurar	Informe	Estructurar	encuesta	Estructurar	encuesta	Hacer	canCIÓN										
Recuperar	Cuaderno	Resumir	Resumen		Dibujo		Encuesta		Hoja de cálculo		Hoja de cálculo		Historia										
	Fotocopia		Muestra y cuenta										Producto audiovisual										
PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS								
¿Puedes enumerar...?	¿Puedes explicar que está ocurriendo...?	¿Cómo usarías...?	¿Qué ejemplos sobre... puedes encontrar?	¿Cuáles son las partes o rasgos de...?	¿Cuál es tu opinión sobre...?	¿Puedes recordar...?	¿Cómo clasificarías...?	¿En qué aspectos está...?	¿Cómo comprobarías...?	¿Qué cambios harías para...?	¿Cómo mejoraría...?	¿Puedes seleccionar...?	¿Qué pasaría si...?	¿Cómo ocurrió...?	¿Cómo organizarías... para presentar...?	¿Sería mejor si...?	¿Podrías proponer una alternativa?	¿Qué harías para maximizar/minimizar...?	¿Cómo pondrías a prueba...?	¿Podrías construir un modelo que cambie...?	¿Se te ocurre un modo original para...?	¿Cómo cambiarías el guión/plan?	¿Cómo adaptarías... para...?
¿Cómo es...?	¿Cómo describirías...?	¿Cómo podrías parafrasear el significado de...?	¿Cómo resumirías...?	¿Qué enfoque usarías para...?	¿Qué ideas justifican...?	¿Cómo mostrarías...?	¿Qué es...?	¿Qué motivo hay para...?	¿Por qué ese personaje...?	¿Puedes elaborar... basándote en...?	¿De qué forma evaluarías...?	¿Quién fue...?	¿Qué afirmaciones apoyan...?	¿Cuál...?	¿Qué aspectos seleccionarías para mostrar...?	¿Por qué ese personaje...?	¿Puedes valorarías...?	¿Qué harías para maximizar/minimizar...?	¿Cómo pondrías a prueba...?	¿Podrías construir un modelo que cambie...?	¿Se te ocurre un modo original para...?	¿Cómo cambiarías el guión/plan?	¿Cómo adaptarías... para...?
¿Quiénes fueron los principales...?	¿Podrías afirmar o interpretar en tus propias palabras...?	¿Cómo aplicarías lo que has aprendido para desarrollar...?	¿Qué puedes decir sobre...?	¿Qué aspectos seleccionarías para mostrar...?	¿Qué conclusiones extraes de...?	¿Por qué...?	¿Cómo es...?	¿Qué puedes hacer un listado de las partes...?	¿Por qué ese personaje...?	¿Puedes elaborar... basándote en...?	¿De qué forma evaluarías...?	¿Quiénes fueron los principales...?	¿Qué afirmaciones apoyan...?	¿Cuál...?	¿Qué aspectos seleccionarías para mostrar...?	¿Por qué ese personaje...?	¿Puedes valorarías...?	¿Qué harías para maximizar/minimizar...?	¿Cómo pondrías a prueba...?	¿Podrías construir un modelo que cambie...?	¿Se te ocurre un modo original para...?	¿Cómo cambiarías el guión/plan?	¿Cómo adaptarías... para...?



Universidad de Puerto Rico  
Recinto de Río Piedras  
Decanato de Asuntos Académicos

### Hoja de alineación curricular del curso en línea

Codificación del curso: \_\_\_\_\_

Título del curso: \_\_\_\_\_

Completado por: \_\_\_\_\_  
(Nombre y apellidos del Docente Experto en la Materia)

Fecha: \_\_\_\_\_

Módulo	Objetivo(s) general(es) del curso <sup>1</sup> (Estándar 2.1 QM)	Objetivo(s) específico(s) del módulo (Estándar 2.2 QM)	Tipo(s) de evaluación(es) (Estándar 3.1 QM)	Material(es) instruccionales (Estándar 4.1 QM)	Actividad(es) e interacción con el alumno (Estándar 5.1 QM)	Herramientas (Estándar 6.1 QM)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

<sup>1</sup> Todos los objetivos generales del curso (identificados en el prontuario oficial) deben quedar cubiertos en alguno de los módulos. Por lo tanto, no debe haber ningún objetivo general del curso, sin incluir materiales educativos y actividades de evaluación. De igual forma, no debe haber materiales y actividades que no respondan a ningún objetivo general.





## Objetivos

**Evaluar** las estrategias y técnicas de inteligencia artificial utilizadas en la educación.

**Diseñar** proyectos de innovación educativa basados en datos que se adapten a las necesidades actuales.

**Evaluar** las estrategias y técnicas de inteligencia artificial utilizadas en la educación.

**Diseñar** proyectos de innovación educativa basados en datos que se adapten a las necesidades actuales.

**Evaluar** las estrategias y técnicas de inteligencia artificial utilizadas en la educación.

**Evaluar** las estrategias y técnicas de inteligencia artificial utilizadas en la educación.

**Diseñar** soluciones a dilemas éticos relacionados con la implementación de la IA en la educación.

**Evaluar** la efectividad de las soluciones de IA implementadas en entornos educativos.

**Implementar** proyectos de innovación educativa que utilicen la inteligencia artificial como componente central.

## Temas

2. Fundamentos de la Inteligencia Artificial en la Educación

3. Diseño Curricular y Planificación Educativa con IA

3. Diseño Curricular y Planificación Educativa con IA

3. Diseño Curricular y Planificación Educativa con IA

4. Tecnologías Emergentes para la Enseñanza con IA

5. Ética, Honestidad Académica y Conductas Responsables en la IA Educativa

5. Ética, Honestidad Académica y Conductas Responsables en la IA Educativa

6. Evaluación y Medición de Impacto en la IA Educativa

7. Implementación Práctica

## Evaluaciones

Evaluación de informes críticos que analicen y comparen diferentes enfoques de IA en la educación.

Desarrollo de planes de estudio personalizados utilizando herramientas de IA.

Evaluación de la efectividad de los planes de estudio diseñados en entornos reales.

Desarrollo y gestión de un proyecto piloto de implementación de IA en una institución educativa.

Presentación de casos de estudio sobre estrategias y técnicas de IA en la educación, con análisis de ventajas, desventajas y recomendaciones.

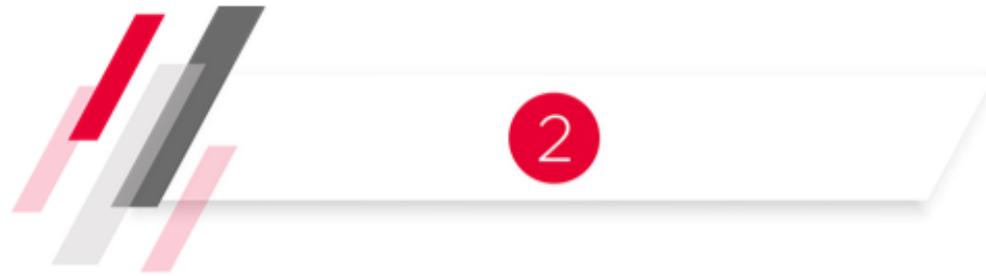
Evaluación de políticas y prácticas de privacidad y seguridad en soluciones de IA.

Resolución de estudios de caso éticos relacionados con la IA educativa  
Creación de un código de ética.

Diseño y ejecución de una evaluación de la efectividad de una solución de IA en la educación, seguida de la propuesta de mejoras.

Gestión y evaluación de un proyecto de implementación de IA en una institución educativa





## Título de la Semana 2

### Introducción

En esta sesión discutiremos sobre Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Se discutirá también sobre

### Objetivos específicos de aprendizaje:

Al finalizar este módulo se espera que el estudiante sea capaz de:

1. Identificar...
- 2.
- 3.

### Instrucciones:

- 1.
- 2.
- 3.





Periodo 25 de enero al 12 de febrero

## Introducción

El aprendizaje a distancia es un método de enseñanza en el que el estudiante puede acceder a materiales educativos y recibir instrucción sin estar en una ubicación física con el instructor. Los fundamentos incluyen la flexibilidad, la accesibilidad, la personalización y la tecnología. La flexibilidad permite a los estudiantes trabajar a su propio ritmo y horario. La accesibilidad significa que los estudiantes pueden acceder a los materiales desde cualquier lugar con conexión a Internet. La personalización se refiere a la capacidad de los estudiantes para elegir cursos y programas que se adapten a sus necesidades y objetivos individuales. La tecnología, como las plataformas en línea y los programas de videoconferencia, es esencial para el aprendizaje a distancia y permite la comunicación y la colaboración entre el instructor y los estudiantes.

## Objetivos específicos de aprendizaje:

Al finalizar este módulo se espera que el estudiante sea capaz de:

1. Comprender los conceptos básicos del aprendizaje a distancia y sus diferencias con respecto a la enseñanza tradicional.
2. Evaluar las ventajas y desventajas del aprendizaje a distancia en comparación con la enseñanza tradicional.
3. Desarrollar habilidades de investigación y recursos en línea para complementar el aprendizaje a distancia.
4. Reconocer la importancia de la tecnología en el aprendizaje a distancia y mantenerse actualizado con las tendencias y avances en la tecnología educativa.

## Temas:

1. Teorías del aprendizaje a distancia
2. Enfoques del aprendizaje a distancia
3. Modelos del aprendizaje a distancia





## Análisis de Videojuegos Basados en la Motivación

Este análisis les permitirá aplicar de manera práctica los conceptos teóricos, evaluando cómo los juegos pueden motivar a diferentes tipos de estudiantes en contextos diversos y cómo estos juegos integran elementos motivacionales para facilitar el aprendizaje. En esta actividad, los estudiantes se enfocarán en evaluar videojuegos no solo como herramientas de entretenimiento, sino también como recursos educativos que pueden fomentar la motivación de aprendizaje. **El objetivo será identificar los elementos clave que contribuyen a la motivación intrínseca y extrínseca en estos videojuegos y cómo estos principios se alinean con las teorías discutidas.**

### Instrucciones:

- Cada estudiante debe seleccionar un videojuego educativo (pueden usar videojuegos como "Kahoot!", "Minecraft", "Classcraft", "Portal", entre otros). y analizarlo desde la perspectiva de las teorías de motivación aprendidas.
- Entregar en formato de documento (docx, pdf, etc)
- Valor: 25pts

### Guía de análisis:

Preguntas claves:

1. ¿Cómo motiva el juego a los estudiantes a seguir jugando y aprendiendo?
2. ¿Qué tipo de retroalimentación se proporciona? (Inmediata, basada en la competencia, etc.)
3. ¿Cómo se ajusta la dificultad a diferentes tipos de estudiantes?
4. ¿Existen elementos sociales que fomenten la motivación (trabajo en equipo, cooperación, competencia sana)?





# SESIÓN DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS





# Información sobre próximos webinars y talleres

## Ciclo de Quality Matters (Estándares 3&4)

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

## Ciclo de Quality Matters (Estándares 5&6)

- **13 de noviembre de 2024,  
10:00am – 12:00pm**

## Ciclo de Quality Matters (Estándares 7&8)

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





Información de contacto para  
seguimiento o consultas

**Dra. Margie L. Álvarez-Rivera**

[margie.alvarez@upr.edu](mailto:margie.alvarez@upr.edu)

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

  **@Marliss\_PR**

