



Ciclo de Quality Matters Rúbrica para Educación Superior 7^a edición Estándares 3 & 4

Dra. Margie L. Álvarez-Rivera

Decana Auxiliar, Educación a Distancia

Fecha Octubre, 2024





Quality Matters 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.





- Course Design
- Course Delivery
- Course Content
- Institutional Infrastructure
- LMS
- Faculty Readiness
- Learner Readiness





Rúbrica 7^a 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.





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 3: MEDICIÓN Y EVALUACIÓN

SE CENTRA EN EL USO ADECUADO DE EVALUACIONES Y ESTRATEGIAS DE MEDICIÓN PARA ASEGURAR QUE LAS ACTIVIDADES ESTÉN ALINEADAS CON LOS OBJETIVOS DEL CURSO.





Estándar 3: Medición y Evaluación

- **3.1:** Las evaluaciones miden el logro de los objetivos de aprendizaje establecidos.
- **3.2:** La política de calificación del curso está claramente establecida, disponible desde el inicio del curso y es coherente en todo el sitio del curso.
- **3.3:** Se proporcionan criterios específicos y descriptivos para la evaluación del trabajo de los estudiantes, y su conexión con la política de calificación del curso se explica claramente.
- **3.4:** El curso incluye múltiples tipos de evaluaciones que están secuenciadas y adecuadas al nivel del curso.
- **3.5:** Los tipos y el momento de las evaluaciones proporcionan a los estudiantes múltiples oportunidades para seguir su progreso de aprendizaje con retroalimentación oportuna.
- **3.6:** Las evaluaciones ofrecen orientación al estudiante sobre cómo mantener la integridad académica.





3.1: Las evaluaciones miden el logro de los objetivos de aprendizaje establecidos.

Cómo lograrlo:

- Utiliza las herramientas de evaluación de Moodle, como **Cuestionarios** o **Tareas**, para crear evaluaciones directamente relacionadas con los objetivos del curso.
- Define claramente los objetivos de aprendizaje en el **resumen del curso** o en la **sección inicial** y asegura que las preguntas o tareas correspondan a esos objetivos.
- Utiliza la función de **bancos de preguntas** para crear preguntas variadas y alineadas con cada objetivo.





Ejemplo 3.1

The screenshot displays a course management system interface. At the top, there is a navigation bar with a hamburger menu, the UPRFP logo, and user information: "My Courses", "English (United States) (en_us)", and "Margie L Alvarez-Rivera". A red notification bubble with the number "3" is visible in the top right corner.

The left sidebar contains a list of course-related items:

- EDUC8022-2U1-2022S2
- Participants
- Badges
- Competencias
- Grades
- Información General
- Fundamentos del aprendizaje a distancia
- Asuntos críticos y tendencias del aprendizaje a distancia** (highlighted in red)
- Mejores prácticas
- Las tecnologías relacionadas a la educación a distancia
- Evaluación de cursos y programas a distancia
- Área de entrega
- Créditos

The main content area features a header with a red and grey graphic and the text "Periodo del 13 al 26 de febrero". Below this is the section "Introducción" with the following text:

El aprendizaje a distancia ha experimentado un auge en los últimos años debido a la creciente demanda de educación en línea y la mejora de la tecnología que lo hace posible. Sin embargo, este enfoque de enseñanza no está exento de desafíos y tendencias críticas que deben ser abordados para asegurar su éxito a largo plazo. Algunos de los asuntos críticos más destacados son la falta de interacción y colaboración entre estudiantes y profesores, la falta de motivación de los estudiantes, la calidad variable de los materiales y el contenido del curso, y la necesidad de una sólida infraestructura tecnológica y soporte técnico para garantizar una experiencia de aprendizaje fluida y sin interrupciones. Por otro lado, existen varias tendencias importantes en el aprendizaje a distancia que están modelando su futuro, como el uso de la inteligencia artificial y la analítica de datos para personalizar el aprendizaje y mejorar la eficacia de la enseñanza, la incorporación de la realidad virtual y aumentada para crear experiencias de aprendizaje inmersivas y la creciente importancia de la formación continua y el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Below the introduction is the section "Objetivos específicos de aprendizaje:" with the text "Al finalizar este módulo se espera que el estudiante sea capaz de:" followed by a list of four objectives:

1. Identificar los desafíos clave que enfrentan los estudiantes y los profesores en el aprendizaje a distancia transnacional, incluyendo la falta de interacción y colaboración, la motivación y la calidad del contenido.
2. Analizar el impacto del aprendizaje a distancia transnacional en la equidad y la accesibilidad de la educación, y considerar cómo se pueden abordar las desigualdades y barreras para el acceso a la educación en línea.
3. Explorar las implicaciones éticas y de privacidad del uso de los MOOCs, incluyendo el acceso a datos del estudiante y la protección de la propiedad intelectual.
4. Analizar las tendencias emergentes en el diseño y la implementación de MOOCs, como la personalización del aprendizaje, la gamificación, la interacción en línea y la integración de tecnologías avanzadas.

The right sidebar contains three sections:

- Upcoming events:** "There are no upcoming events. Go to calendar..."
- Quickmail:** "Compose Course Message", "View Drafts", "View Scheduled", "View Sent Messages", "My Signatures", "Alternate Emails", "Configuration".
- Activities:** "Assignments", "Attendances", "BigBlueButton", "Databases", "Feedback", "Forums", "Glossaries", "Resources".

A red button with a white arrow pointing up is located at the bottom right of the main content area.





UPRP My Courses English (United States) (en_us) Margie L. Alvarez-Rivera

EDUC8022-2U1-2022S2

- Participants
- Badges
- Competencies
- Grades
- Información General
- Fundamentos del aprendizaje a distancia
- Asuntos críticos y tendencias del aprendizaje a distancia**
- Mejores prácticas
- Las tecnologías relacionadas a la educación a distancia
- Evaluación de cursos y programas a distancia
- Área de entrega
- Créditos

1067613ar.pdf
9788366675186-011.pdf
fpsyg-13-928717.pdf

Download folder

ACTIVIDADES O TAREAS

Actividad asincrónica en Moodle [22 de febrero]

Actividades a realizar:

- Lectura de la guía temática "Tendencias en el aprendizaje a distancia masivo"
- Glosario colaborativo:
 - Identifique dos (2) tendencias dentro de las categorías presentadas en la guía.
 - Busque información sobre las tendencias.
 - Añada una entrada para cada tendencia con información y la referencia en formato APA.
 - Puede utilizar imágenes, enlaces u otros medios en su entrada.
 - Lea las publicaciones de sus compañeros/asComente o añada un "rating"
- Estudio de caso [fecha de entrega: 26 de febrero]
 - Seleccione un (1) caso de la lista.
 - Lea el caso, su contexto y problemática a resolver.
 - Analice las necesidades del caso según la tendencia de aprendizaje a distancia masivo que le aplica.
 - Busque información sobre la tendencia y modelos exitosos.
 - Desarrolle la solución propuesta al caso, basado en la literatura e información revisada.
 - Concluya su escrito con un análisis reflexivo sobre cómo la implementación de la tendencia es efectiva en el caso.

Tendencias Educación a Distancia [22 de febrero -asincrónico]

Estudio de Caso





Objetivo

Identificar los desafíos clave que enfrentan los estudiantes y los profesores en el aprendizaje a distancia transnacional, incluyendo la falta de interacción y colaboración, la motivación y la calidad del contenido.

Analizar el impacto del aprendizaje a distancia transnacional en la equidad y la accesibilidad de la educación, y considerar cómo se pueden abordar las desigualdades y barreras para el acceso a la educación en línea.

Explorar las implicaciones éticas y de privacidad del uso de los MOOCs, incluyendo el acceso a datos del estudiante y la protección de la propiedad intelectual.

Analizar las tendencias emergentes en el diseño y la implementación de MOOCs, como la personalización del aprendizaje, la gamificación, la interacción en línea y la integración de tecnologías avanzadas.

Actividad

Glosario colaborativo: Identifique dos (2) tendencias dentro de las categorías presentadas en la guía, busque información sobre las tendencias, y añada una entrada con información y referencias.

Estudio de caso: Seleccione un caso de la lista, analice las necesidades según la tendencia de aprendizaje a distancia masivo que se aplica y desarrolle una solución basada en la literatura.

Estudio de caso: Analice la problemática del caso asignado, considerando las implicaciones éticas y de privacidad en el contexto de la tendencia de MOOCs.

Lectura de la guía temática "Tendencias en el aprendizaje a distancia masivo" y participación en el glosario colaborativo con la identificación de tendencias y el análisis de cada una.

Evaluación

Comentarios y "ratings" en las publicaciones de sus compañeros en el glosario.

Entrega del estudio de caso y análisis reflexivo sobre la implementación de la tendencia seleccionada.

Reflexión en el estudio de caso sobre las implicaciones éticas y de privacidad relacionadas con la tendencia analizada.

Entrada en el glosario con información sobre las tendencias seleccionadas y la reflexión final en el estudio de caso sobre la efectividad de la implementación de las tendencias.





3.2: La política de calificación del curso está claramente establecida, disponible desde el inicio del curso y es coherente en todo el sitio del curso.

Cómo lograrlo:

- Configura el **Libro de calificaciones** en Moodle desde el principio del curso, estableciendo claramente los criterios de evaluación para cada actividad.
- Asegúrate de que los estudiantes puedan ver la política de calificación en la **guía del curso** y que esté disponible en formato PDF o en una página específica dentro de la plataforma.
- Proporciona información sobre los pesos de las actividades y exámenes para que los estudiantes sepan cómo se calcularán sus calificaciones.





Ejemplo 3.2

EDUC8022-2U1-2022S2 - APRENDIZAJE A DISTANCIA	-	Edit	<input type="checkbox"/> All
Participación en clase y en foros de discusión (20%)	-	Edit	<input type="checkbox"/> Participació...
Foro de Discusión whole forum	15.00	Edit	<input type="checkbox"/>
Estudio de Caso	25.00	Edit	<input type="checkbox"/>
Tendencias Educación a Distancia [22 de febrero -asincrónico]	10.00	Edit	<input type="checkbox"/>
Directorio de Instituciones de Educación a Distancia	25.00	Edit	<input type="checkbox"/>
Foro de discusión: Casos de éxito en el uso de plataformas de aprendizaje en línea en la educación a distancia. whole forum	25.00	Edit	<input type="checkbox"/>
Participación en clase y en foros de discusión (20%) total Simple weighted mean of grades.	100.00	Edit	
Trabajo de Investigación (20%)	-	Edit	<input type="checkbox"/> Trabajo de I...
Bosquejo Trabajo de Investigación	No aprobado (2) ±	Edit	<input type="checkbox"/>
Borrador Trabajo de Investigación	Yes (2) ±	Edit	<input type="checkbox"/>
Entrega final - Trabajo de Investigación	50.00	Edit	<input type="checkbox"/>
Trabajo de Investigación (20%) total Simple weighted mean of grades.	100.00	Edit	
Análisis crítico de la literatura de investigación (60%)	-	Edit	<input type="checkbox"/> Análisis cri...





INSTRUMENTOS DE AVALÚO FORMATIVO

El curso promueve el aprendizaje a través de la retrocomunicación, la reflexión y la autoevaluación. Las técnicas que se van a utilizar son:

- Cuestionario de destrezas
- Diagrama CDA (C-lo que conozco; D-lo que deseo aprender; A-lo que aprendí)
- Autoevaluación

Estrategias de evaluación

<i>Análisis crítico de la literatura de investigación</i>	60%
a. Trabajo monográfico en el que el estudiante reseñará y sintetizará la literatura de investigación más reciente en torno a algún aspecto relacionado al estado actual, los asuntos críticos o las tendencias del campo del aprendizaje a distancia. Incluirá un análisis crítico de los fundamentos teóricos, metodológicos y analíticos de dichos estudios.	
b. Trabajo monográfico en el que el estudiante reseñará y sintetizará la literatura de investigación más reciente en torno a los métodos de evaluación de cursos y programas a distancia. Incluirá un análisis crítico de los fundamentos teóricos, metodológicos y analíticos de dichos estudios.	
<i>Trabajo de Investigación</i>	20%
Investigación de campo práctico en el que el estudiante examinará las tecnologías relacionadas con el aprendizaje a distancia con bases en el análisis crítico de la literatura de investigación y apoyado en entrevistas.	
<i>Participación en clase y en foros de discusión</i>	20%
Participación en las actividades sincrónicas y asincrónicas. Los criterios de calidad de participación son: calidad de la respuesta en términos de reflexión y profundidad, referencias a posturas reconocidas, lecturas recientes e investigaciones, claridad de los puntos discutidos, y contribución con aspectos nuevos a la discusión.	





3.3: Se proporcionan criterios específicos y descriptivos para la evaluación del trabajo de los estudiantes, y su conexión con la política de calificación del curso se explica claramente.

Cómo lograrlo:

- Utiliza las **rúbricas** o **guías de calificación** en Moodle, que permiten crear criterios de evaluación claros para cada actividad o tarea.
- Asegúrate de que estas rúbricas estén visibles para los estudiantes antes de que entreguen su trabajo, y relaciona cada criterio de evaluación con los objetivos de aprendizaje y la política de calificación.
- Incluir comentarios detallados en las evaluaciones dentro de las **Tareas** de Moodle puede ayudar a mejorar la retroalimentación.





Ejemplo 3.3

Foro #1: Aprendizaje con tecnología y la Construcción del conocimiento



Foro de Discusión sobre el Aprendizaje con tecnología y la Construcción del conocimiento

Valor: 25pts

Fecha de entrega: 27 de agosto

Realice la lectura de uno (1) de los siguientes documentos:

- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2021). The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning. *EDUCAUSE Review*, 27. <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>
- Isik, A. D. (2018). Use of technology in constructivist approach. *Educational Research and Reviews*, 13(21), 704-711. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1197686.pdf>
- Saarinen, A., Lipsanen, J., Hintsanen, M., Huotilainen, M. & Keltikangas-Järvinen, L. (2021). The Use of Digital Technologies at School and Cognitive Learning Outcomes: A Population-Based Study in Finland *International Journal of Educational Psychology*, 10(1), 1-26. <https://doi.org/10.17583/ijep.2021.4667>

1. Preguntas guías

- ¿Cómo ha influido la tecnología en el proceso de aprendizaje y la construcción del conocimiento?
- ¿Cómo se puede utilizar la tecnología para personalizar y adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes?
- ¿Cuáles son las desventajas y limitaciones del uso de la tecnología en el proceso de aprendizaje y construcción del conocimiento?

2. Redacte una publicación en el foro en donde discuta cómo se construye el conocimiento con la tecnología según la lectura

- Marque sobre **Add new discussion to topic** para comenzar una nueva publicación
- Finalice su publicación con una corta reflexión crítica sobre lo leído

3. Comente al menos a dos (2) publicaciones

- Marque sobre **Reply** para comentar a una publicación

Rubric





Rubric

Redacción y organización de ideas	El estudiante redactó el escrito, con 5 o más errores ortográficos, gramaticales o sintaxis. 1points	El estudiante redactó bien el escrito, con 5 o menos errores ortográficos, gramaticales o sintaxis.	
Opinión o comentario personal	El estudiante redactó su opinión o comentario personal de manera breve. 1 points	El estudiante redactó su opinión o comentario personal con contenido significativo 3 points	
Contenido	El estudiante hizo poca referencia a los textos discutidos. 1 points	El estudiante hizo referencia a los textos discutidos. 3 points	
Discusión	Comentó dentro de la discusión de la lección contestando pocas de las preguntas o planteamientos en las instrucciones. 1 points	Comentó dentro de la discusión de la lección contestando algunas de las preguntas o planteamientos en las instrucciones. 3points	
Conceptos	Utiliza los conceptos discutidos en la lección de forma tal que evidencia poco entendimiento. 1 points	Utiliza los conceptos discutidos en la lección de forma tal que evidencia algún entendimiento. 3 points	Utiliza los conceptos discutidos en la lección de forma tal que evidencia su entendimiento profundo. 5 points





3.4: El curso incluye múltiples tipos de evaluaciones que están secuenciadas y adecuadas al nivel del curso.

Cómo lograrlo:

- Ofrece diferentes tipos de evaluaciones, como **cuestionarios, foros de discusión, ensayos, proyectos grupales y autoevaluaciones.**
- Configura las actividades en orden secuencial en Moodle, usando **restricciones de acceso** para que los estudiantes completen una actividad antes de pasar a la siguiente.
- Usa **criterios de finalización de actividad** para guiar a los estudiantes a través de un flujo de evaluación adecuado al nivel de aprendizaje.





Ejemplo 3.4



■ Participación y preparación (15%)

 Foro #1: Aprendizaje con tecnología y la Construcción del conocimiento whole forum	-	-	0-25
 Conceptos básicos sobre la Internet	-	-	0-10
 Reglas de etiqueta en la comunicación	-	-	0-15
 Inventario de herramientas y aplicaciones para la enseñanza y el aprendizaje en el siglo 21	-	-	0-25
 Participación y preparación (15%) total Simple weighted mean of grades.	-	-	0-100



Reseñas (20%)

<input checked="" type="checkbox"/> Reseña Crítica: Modelos de integración para los estándares de competencias tecnológicas	-	-	0-25
<input checked="" type="checkbox"/> Reseña Crítica: Enseñanza y aprendizaje en línea	-	-	0-25
\bar{x} Reseñas (20%) total Simple weighted mean of grades.	-	-	0-100

Ensayo crítico (25%)

<input checked="" type="checkbox"/> Ensayo crítico sobre la integración y uso de las tecnologías para el aprendizaje.	-	-	0-50
\bar{x} Ensayo crítico (25%) total Simple weighted mean of grades.	-	-	0-100

Proyecto colaborativo (20%)

<input checked="" type="checkbox"/> Proyecto colaborativo: Borrador individual	-	-	0-25
<input checked="" type="checkbox"/> Informe final	-	-	0-50
<input checked="" type="checkbox"/> Proyecto Colaborativo - Primera fase	-	-	No-Yes
<input type="checkbox"/> Evaluación entre pares - Presentación de prototipos	-	-	0-15
\bar{x} Proyecto colaborativo (20%) total Simple weighted mean of grades.	-	-	0-100





BOSQUEJO DEL CURSO



Sílabo del curso



Certificación de lectura del Sílabo



Aquí certificas que has leído y aceptas las condiciones del Sílabo (bosquejo) del curso EDUC8021, así como los materiales introductorios del curso.



CÓDIGO DE HONOR



Código de Honor



FORO DE DUDAS



Foro de dudas del curso y del prontuario



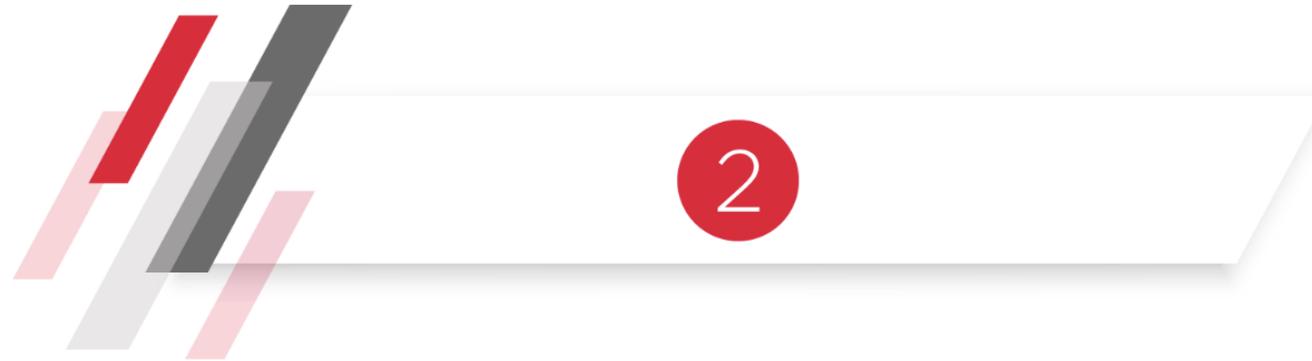


◀ Información General

Alfabetización digital y de medios ▶

La Sociedad Red

Restricted Not available unless: The activity **Certificación de lectura del Sílabo** is marked complete



19 al 31 de agosto





CONTENIDO DEL CURSO

H-P Contexto y estrategias internacionales

MATERIAL DE APOYO

Lecturas

ACTIVIDADES O TAREAS

Allen, J., & Van Der Velden, R. (2012). Skills for the 21st century: Implications for education. *ROA Research Memorandum*.

https://www.researchgate.net/publication/254405698_Skills_for_the_21st_century_Implications_for_education

de Assis, M. P., & Bianconcini de Almeida, M. E. (2020). Digital literacy in higher education: a systematic literature review. *Revista Educação em Questão*, 58(57), 1-24. <https://doi.org/10.21680/1981-1802.2020v58n57ID21359>

Discusión sobre destrezas digitales del S21 en PR

- Luego de realizar las lecturas asignadas, discuta sobre la importancia de las destrezas digitales del S. 21 en la educación de PR.
- Para participar en este debate, marque sobre el botón de [Entrar] y añada sus argumentos a favor o en contra de la idea central:

En la educación del siglo XXI en Puerto Rico, las destrezas digitales son fundamentales para preparar a los estudiantes para un futuro laboral y académico exitoso. Sin embargo, existen desafíos en cuanto a la implementación efectiva de estas destrezas en el currículo actual. ¿Hasta qué punto es crucial que las destrezas digitales se integren de manera sistemática en la educación puertorriqueña, y cuáles son los principales obstáculos (cons) o beneficios (Pros) de hacerlo?

Actividad de Breakout: Contexto y Estrategias Internacionales para la Alfabetización Digital y de Medios

Your progress ?





3.5: Los tipos y el momento de las evaluaciones proporcionan a los estudiantes múltiples oportunidades para seguir su progreso de aprendizaje con retroalimentación oportuna.

Cómo lograrlo:

- Utiliza la función de **retroalimentación automática** en los cuestionarios de Moodle, donde los estudiantes pueden recibir respuestas inmediatas sobre su desempeño.
- Configura **plazos de entrega escalonados** para las actividades y proporciona retroalimentación oportuna a través de los **comentarios** en la plataforma.
- Implementa actividades formativas (como cuestionarios no evaluados o encuestas) para que los estudiantes puedan medir su progreso antes de las evaluaciones finales.





Ejemplo 3.5

Overall feedback

Grade boundary

100%

Feedback

Rich text editor toolbar with icons for undo, redo, bold, italic, underline, strikethrough, link, unlink, list, and indent. Below the toolbar is a text box containing the following feedback message:

¡Felicidades! Has demostrado un dominio sobresaliente del contenido evaluado. Tus resultados reflejan una comprensión profunda de los temas y habilidades necesarios, lo que te coloca en un nivel muy avanzado. Sigue manteniendo este nivel de dedicación y compromiso, ya que estás logrando un desempeño excepcional. ¡Sigue así!

Grade boundary

90

Feedback

Rich text editor toolbar with icons for undo, redo, bold, italic, underline, strikethrough, link, unlink, list, and indent. Below the toolbar is a text box containing the following feedback message:

Has hecho un gran trabajo. Tus resultados muestran que tienes una buena comprensión de los conceptos clave y que has desarrollado habilidades sólidas en la materia. Aunque hay áreas que podrías perfeccionar, tu desempeño es muy positivo. Revisa aquellos aspectos en los que podrías mejorar y continúa con tu esfuerzo para alcanzar un nivel aún más alto.

Grade boundary

80

Feedback

Rich text editor toolbar with icons for undo, redo, bold, italic, underline, strikethrough, link, unlink, list, and indent. Below the toolbar is a text box containing the following feedback message:

Tienes una base sólida en el material, pero hay algunas áreas donde podrías mejorar. Tus resultados muestran que entiendes los conceptos principales, aunque es posible que necesites profundizar en algunos temas para obtener una mayor confianza. Dedica un poco más de tiempo a revisar los puntos que te resultaron más difíciles, y verás mejoras significativas en tu rendimiento.

Grade boundary

70





General forums

Forum	Description	Discussions	Subscribed	Email digest type	RSS
Anuncios y recordatorios del curso	Avisos y novedades generales	0	Yes	Default (No digest)	

Learning forums

Topic	Forum	Description	Discussions	Subscribed	Email digest type	RSS
Información General	Foro de dudas del curso y del prontuario	<p>Instrucciones:</p> <p>En este foro podrán expresar todas la inquietudes o dudas relaciondas con el desarrollo del curso. Es importante poder canalizar las dificultades en el foro, el profesor o compañeros de estudio pueden responder a estas dudas de manera general. Este foro permanecerá abierto durante ...</p>	0	No	Default (No digest)	
Tecnología, educación y aprendizaje en ambientes constructivistas	Foro #1: Aprendizaje con tecnología y la Construcción del conocimiento	<p>Foro de Discusión sobre el Aprendizaje con tecnología y la Construcción del conocimiento</p> <p>Valor: 25pts Fecha de entrega: 12 de febrero</p> <p>1. Realice la lectura de uno (1) de los siguientes documentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Isik, Ayse Derya. (2018). Use of technology in constructivist approach. Educational Research and... 	13	No	Default (No digest)	





 [Cuestionario de destrezas](#)

Fecha de entrega: 5 de febrero

 [Mapa conceptual Colaborativo: Los estándares y competencias tecnológicas](#)

Glossaries

Topic	Name	Entries	RSS
La Internet en ambientes de aprendizaje	Conceptos básicos sobre la Internet	27	





3.6: Las evaluaciones ofrecen orientación al estudiante sobre cómo mantener la integridad académica.

Cómo lograrlo:

- Incluye una política de integridad académica en la **guía del curso** y en cada tarea de evaluación, utilizando la función de **páginas estáticas** de Moodle o un enlace al sitio de la institución.
- Usa herramientas integradas como **Turnitin** o el módulo de **Verificación de originalidad** para verificar la autenticidad de los trabajos de los estudiantes.
- Configura los **cuestionarios** para que las preguntas se seleccionen aleatoriamente de un banco de preguntas, reduciendo el riesgo de plagio y compartición de respuestas.





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.





GUÍA PARA EL USO RESPONSABLE DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL CURSO

Usar con reconocimiento

En esta clase, **se permite el uso de modelos y herramientas de IA** (GPT, DALL-E, Stable Diffusion, Midjourney, GitHub Copilot y cualquier otro posterior) si dicho uso está 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 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)

Rev. agosto, 2024

Dra. Alvarez-Rivera

EDUC8021

- 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





Add a random question at the end

Existing category

New category

Category

Top for EDUC6720-2U1-2022S2 - TECNOLOGIAS PARA EL APREND ⌵

Tags



Any tags

Search ▼

Number of random questions

10 ⌵





▼ Original plagiarism plugin

Enable Ouriginal		Yes ▾
Show similarity score to student	?	Never ▾
Show similarity report to student	?	Always ▾
Resubmit on close	?	No ▾
Receiver address	?	<input type="text" value="This is the unique address provided from Ouriginal for the teacher"/> x
Send student email	?	No ▾
Allow all supported file types	?	Yes ▾
Add submissions to Ouriginal database	?	No ▾





ESTÁNDAR 4: MATERIALES DE APOYO AL CURSO

SE CENTRA EN LA SELECCIÓN Y EL USO DE MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS QUE COMPLEMENTEN LOS OBJETIVOS DEL CURSO Y APOYEN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES.





- **4.1:** Los materiales de instrucción contribuyen al logro de los objetivos de aprendizaje establecidos.
- **4.2:** Se explica claramente la relación entre el uso de los materiales de instrucción en el curso y la realización de las actividades de aprendizaje y evaluaciones.
- **4.3:** El curso modela la integridad académica esperada de los estudiantes proporcionando tanto referencias de fuentes como permisos para el uso de materiales de instrucción.
- **4.4:** Los materiales de instrucción representan la teoría y la práctica actualizadas en la disciplina.
- **4.5:** Se utiliza una variedad de materiales de instrucción en el curso.





4.1: Los materiales de instrucción contribuyen al logro de los objetivos de aprendizaje establecidos.

Cómo lograrlo:

- Relaciona directamente los recursos subidos a Moodle, como **artículos, videos y lecturas**, con los objetivos del curso y de cada unidad.
- Usa el **módulo de etiquetas** para explicar la relevancia de cada recurso en relación con los objetivos del curso.
- Añade **descripciones** a los archivos y enlaces para indicar a los estudiantes qué objetivo se cubre con ese material.





Ejemplo 4.1

Objetivo	Actividad	Evaluación
<p>Identificar los desafíos clave que enfrentan los estudiantes y los profesores en el aprendizaje a distancia transnacional, incluyendo la falta de interacción y colaboración, la motivación y la calidad del contenido.</p>	<p>Glosario colaborativo: Identifique dos (2) tendencias dentro de las categorías presentadas en la guía, busque información sobre las tendencias, y añada una entrada con información y referencias.</p>	<p>Comentarios y "ratings" en las publicaciones de sus compañeros en el glosario.</p>
<p>Analizar el impacto del aprendizaje a distancia transnacional en la equidad y la accesibilidad de la educación, y considerar cómo se pueden abordar las desigualdades y barreras para el acceso a la educación en línea.</p>	<p>Estudio de caso: Seleccione un caso de la lista, analice las necesidades según la tendencia de aprendizaje a distancia masivo que se aplica y desarrolle una solución basada en la literatura.</p>	<p>Entrega del estudio de caso y análisis reflexivo sobre la implementación de la tendencia seleccionada.</p>
<p>Explorar las implicaciones éticas y de privacidad del uso de los MOOCs, incluyendo el acceso a datos del estudiante y la protección de la propiedad intelectual.</p>	<p>Estudio de caso: Analice la problemática del caso asignado, considerando las implicaciones éticas y de privacidad en el contexto de la tendencia de MOOCs.</p>	<p>Reflexión en el estudio de caso sobre las implicaciones éticas y de privacidad relacionadas con la tendencia analizada.</p>
<p>Analizar las tendencias emergentes en el diseño y la implementación de MOOCs, como la personalización del aprendizaje, la gamificación, la interacción en línea y la integración de tecnologías avanzadas.</p>	<p>Lectura de la guía temática "Tendencias en el aprendizaje a distancia masivo" y participación en el glosario colaborativo con la identificación de tendencias y el análisis de cada una.</p>	<p>Entrada en el glosario con información sobre las tendencias seleccionadas y la reflexión final en el estudio de caso sobre la efectividad de la implementación de las tendencias.</p>





Actividad de Breakout: Contexto y Estrategias Internacionales para la Alfabetización Digital y de Medios



Objetivo: Los estudiantes analizarán y compararán diferentes contextos internacionales y estrategias implementadas para promover la alfabetización digital y de medios. Al final de la actividad, deberán entregar una hoja de trabajo que recoja sus análisis y conclusiones.

- Durante la reunión virtual, los estudiantes serán divididos en grupos pequeños (breakout rooms) donde discutirán y analizarán un conjunto de materiales que cubren casos internacionales de alfabetización digital y de medios. Cada grupo se enfocará en un contexto específico (por ejemplo, Europa, América Latina, África, Asia), revisando las estrategias, desafíos y logros de la alfabetización digital en esa región.

Cada grupo debe:

- Leer y analizar los recursos proporcionados.
- Identificar las estrategias implementadas en su región asignada.
- Discernir los desafíos más comunes que enfrenta esa región.
- Comparar las estrategias con las de otros contextos internacionales si tienen tiempo.

Instrucciones para la hoja de trabajo

- Contexto Internacional: Resumen breve del contexto cultural, económico y social de la región.
- Estrategias de Alfabetización Digital y de Medios: Descripción de al menos 2 estrategias clave implementadas en la región.
- Desafíos: Identificación de los principales obstáculos para el desarrollo de la alfabetización digital y de medios en la región.
- Comparación Internacional: Comparen una de las estrategias de su región con otra discutida en el material o conocida en clase.





4.2: Se explica claramente la relación entre el uso de los materiales de instrucción en el curso y la realización de las actividades de aprendizaje y evaluaciones.

Cómo lograrlo:

- Para cada actividad o evaluación, utiliza la **sección de descripción** de Moodle para detallar qué materiales deben consultarse antes de completar la actividad.
- Establece claramente cómo cada actividad o evaluación está conectada con los materiales de instrucción, ya sea en la **guía del curso** o en el **bloque de actividades** de Moodle.
- Usa **foros de discusión** para fomentar debates sobre el material de instrucción, mostrando su relevancia para las evaluaciones.





Ejemplo 4.2

Tarea de Reflexión: Aplicación de Teorías de Aprendizaje en el Diseño de Simulaciones y Videojuegos



Valor: 25 pts

Objetivo:

Reflexionar sobre cómo las teorías de aprendizaje (pragmatismo, constructivismo, construccionismo y conectivismo) pueden influir en el diseño y desarrollo de simulaciones y videojuegos educativos, centrándose en la **resolución de problemas**.

Instrucciones:

1. **Lee y analiza el contenido asignado** sobre las diferentes teorías de aprendizaje y su relación con el diseño de simulaciones y videojuegos.
2. **Desarrolla una reflexión escrita** (mínimo 500 palabras) en la que respondas las siguientes preguntas, enfocándote en la resolución de problemas. Selecciona **una (1) de las teorías** para la reflexión:
 - **Pragmatismo:**
Considera un videojuego que permita al jugador resolver problemas en tiempo real (por ejemplo, **SimCity**). ¿Cómo influye la **experiencia directa** y la toma de decisiones en la resolución de problemas? ¿Cómo el ensayo y error en estos juegos puede promover un aprendizaje pragmático? Da un ejemplo concreto.
 - **Constructivismo:**
En juegos como **Minecraft** o **The Sims**, ¿cómo se fomenta la construcción activa del conocimiento en los jugadores? ¿De qué manera el juego motiva a los usuarios a **experimentar, colaborar y crear** soluciones a problemas complejos? Explica cómo este enfoque se puede aplicar a un diseño de simulación educativa de tu elección.





4.3: El curso modela la integridad académica esperada de los estudiantes proporcionando tanto referencias de fuentes como permisos para el uso de materiales de instrucción.

Cómo lograrlo:

- Proporciona **citaciones correctas** para todos los recursos utilizados en el curso y ofrece una sección en el **sitio del curso** dedicada a las referencias bibliográficas.
- Asegúrate de que los **recursos abiertos** o con licencias adecuadas, como los **OER (Recursos Educativos Abiertos)**, se utilicen correctamente, y enlaza a las licencias cuando sea necesario.
- Enseña a los estudiantes a usar correctamente las fuentes proporcionando tutoriales o guías sobre citación e integridad académica.





Ejemplo 4.3

ACTIVIDAD INICIAL

Instrucciones:

1. Accede a la actividad "**Descubre qué juega la profe**"
2. Completa los acertijos para dar con la clave correcta y superar el reto.

 **Descubre qué juega la profe**

 **CONTENIDO DEL CURSO**

 **[Presentación] Introducción al curso**

 Teoría del juego, diversión y aprendizaje, y pensamiento computacional.

Hidden from students

 **ACTIVIDADES O TAREAS**

 **Aventura Lúdica: Desbloqueando el Poder del Juego en la Educación**

 **Reflexión: Escape Room**



 **MATERIAL DE APOYO**

Recursos de información

- Huizinga, J. (2014). *Homo ludens : a study of the play-element in culture*. Martino Publishing.
- Schell, J., & Safari, an O'Reilly Media Company. (2020). *The Art of Game Design : a book of lenses* (3rd edition). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b22101> ;
- Csikszentmihalyi, M., & Hoopla digital. (2016). *Flow : the psychology of optimal experience*. Joors Ltd : Made available through hoopla. <https://www.hoopladigital.com/title/11636058>
- Yadav, A., & Berthelsen, U. D. (2021). *Computational thinking in compulsory education : a pedagogical perspective* (1st ed.). Routledge. <https://www.vlebooks.com/vleweb/product/openreader?id=none&isbn=9781000452631>





Guías para estudiantes:

- [Respondus Lockdown Browser & Monitor](#)
- [Bibliografías, guías y tutoriales \(Biblioteca\)](#)

Servicios de apoyo al estudiante



Bloque con enlaces a oficinas y servicios de apoyo al estudiante

1. [Apoyo al estudiante y educación a distancia](#)





4.4: Los materiales de instrucción representan la teoría y la práctica actualizadas en la disciplina.

Cómo lograrlo:

- Revisa y actualiza regularmente los recursos del curso para asegurarte de que están alineados con las teorías y prácticas actuales.
 - Moodle permite cambiar fácilmente los recursos a medida que surgen nuevos avances.
- Usa recursos multimedia actualizados, como **videos** y **artículos** recientes, y enlaza a bibliotecas digitales o bases de datos en línea para garantizar que los estudiantes tengan acceso a la información más reciente.





Ejemplo 4.4



ACTIVIDADES
O TAREAS



Edit ▼



Chp.3_McGonigal, J. (2011). Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World 

Edit ▼



VIDEO GAMES EUROPE. (2023, October 12). Power of Play - Global Report 2023 - VIDEOGAMES EUROPE. 

Edit ▼





Description

A B I - T [Rich Text Editor Icons]

McGonigal, J. (2011). Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World

Display description on course page ?

Select files

Maximum size for new files: 500MB

[File Management Icons]

Files

<input type="checkbox"/>	Name	Last modified	Size	Type
<input type="checkbox"/>	Chp.3_Reality_is_broken.pdf	08/30/24, 17:00	203.1KB	PDF document

▼ Appearance

Display

? New window ⇅

Show size ?

Show type ?

Show upload/modified date ?

Show more





 Chp.3_McGonigal, J. (2011). Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World  Uploaded 08/30/24, 17:00

Edit ▼



 VIDEO GAMES EUROPE. (2023, October 12). Power of Play - Global Report 2023 - VIDEOGAMES EUROPE. 

Edit ▼





4.5: Se utiliza una variedad de materiales de instrucción en el curso.

Cómo lograrlo:

- Incorpora diferentes tipos de materiales en Moodle, como **lecturas, videos, infografías, simulaciones y podcasts.**
- Usa el **módulo de contenido multimedia** para integrar videos y otros recursos directamente en el sitio del curso, brindando variedad en la presentación del contenido.
- Fomenta la interacción con el material utilizando herramientas como **H5P** para crear contenido interactivo dentro de Moodle, lo que permite a los estudiantes interactuar con los materiales de maneras dinámicas.





Ejemplo 4.5

2. Antecedentes a las simulaciones y videojuegos

 [Chp.3_McGonigal, J. \(2011\). Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World](#)

McGonigal, J. (2011). Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World

 [VIDEO GAMES EUROPE. \(2023, October 12\). Power of Play - Global Report 2023 - VIDEOGAMES EUROPE.](#)

VIDEO GAMES EUROPE. (2023, October 12). *Power of Play - Global Report 2023 - VIDEOGAMES EUROPE*. <https://www.videogameseurope.eu/publication/power-of-play-global-report-2023>

3. Teorías de aprendizaje y su relación con el diseño, desarrollo e integración de simulaciones y videojuegos

 [Teorías de Aprendizaje \[Presentación\]](#)

 [Grabación Reunión virtual 19-sept \[Video\]](#)

Para ver el video, debes acceder con tu cuenta de upr.edu

Enlace para ver el video directamente en Stream: [Reunión Virtual - Sustitución del 12 de septiembre-20240919_173544-Meeting Recording.mp4](#)

 [Lista de videojuegos educativos gratuitos](#)

4. Simulaciones y videojuegos en la educación

 [Dr. Ruben Puentedura | Spark PDX 2014](#)

14 Nov 7th, Seattle, WA. Dr. **Ruben Puentedura**





[🔗 Gamoteca](#)

[🔗 Scratch](#)

Scratch es una plataforma de programación visual basada en bloques que permite a usuarios de todas las edades crear fácilmente proyectos interactivos como juegos, animaciones y simulaciones.

[🔗 Scratch Tutorials](#)

Enlace con videotutoriales sobre Scratch

[📄 \[Scratch\] Simple Apple Game](#)

Descarga el archivo del juego y súbelo a tu proyecto en Scratch

[📖 Ejercicio práctico: Crear "Misión: Innovación Digital"](#)

Guía para desarrollar una experiencia de aprendizaje gamificada

[🔗 Game Maker io- Plataforma online para crear juegos](#)

[🔗 GDevelop - Plataforma online para crear juegos](#)





↑ 📁 Participación y Asistencia

↑ 🎮 Teoría del juego, diversión y aprendizaje, y pensamiento computacional.

↑ 💬 Reflexión: Escape Room foro completo

↑ 📺 Análisis de tendencias sociales, económicas y culturales que han impactado el desarrollo de simulaciones y video





INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍAS EN EL CICLO DE QUALITY MATTERS





Uso de sistemas de gestión de aprendizaje (LMS):

- El LMS juega un papel central en la entrega de materiales, evaluaciones y recursos. Debe integrarse de manera que facilite la interacción continua entre los estudiantes, los instructores y los contenidos.
- Asegúrate de que todo el contenido, incluidas las actividades sincrónicas y asincrónicas, esté alojado o accesible desde el LMS.





Herramientas de comunicación:

- Integra herramientas de comunicación como **foros de discusión**, **chats en tiempo real** y **webinars** que fomenten la interacción entre estudiantes y con el instructor, cumpliendo con las expectativas de comunicación clara y efectiva (Estándar 1).

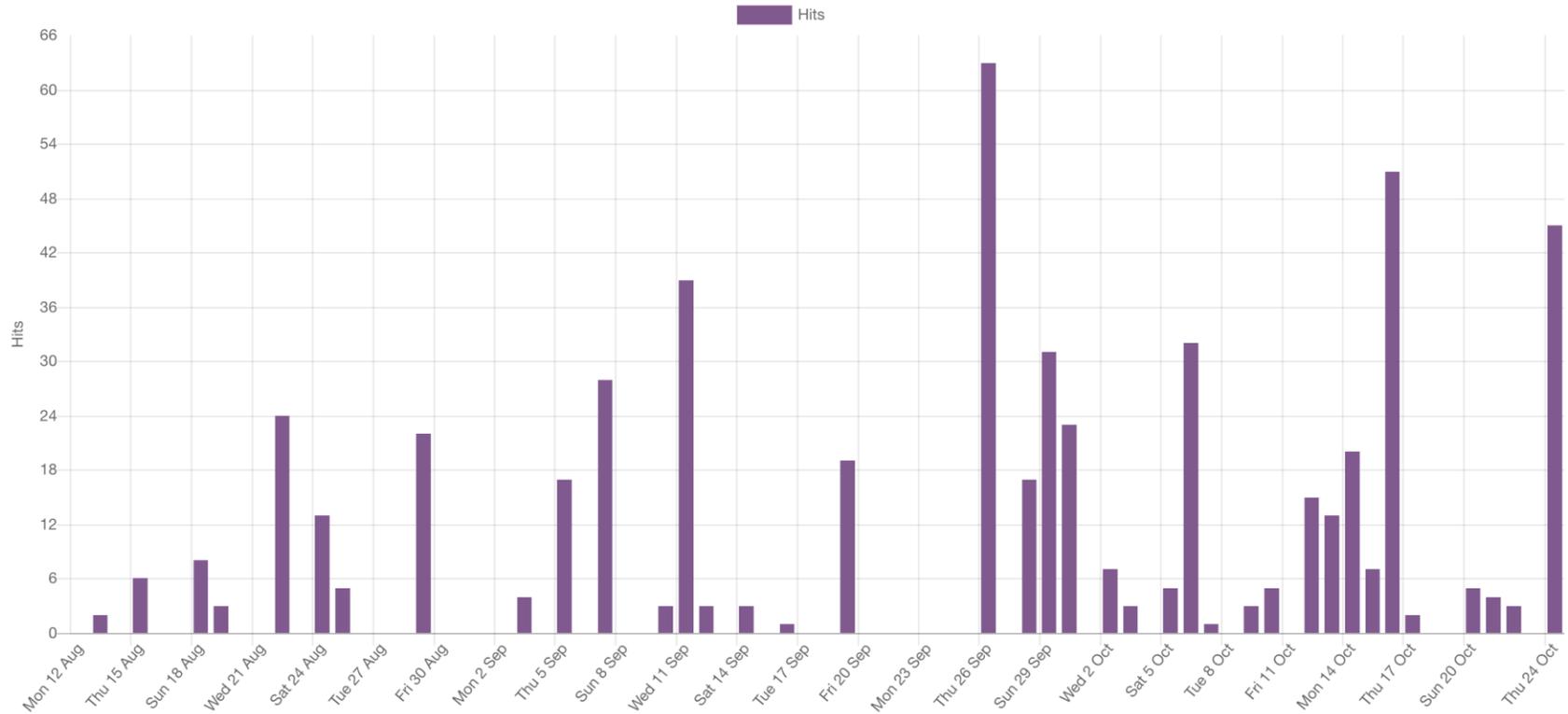




Automatización y análisis de datos

- Utiliza la analítica de aprendizaje para monitorear el progreso de los estudiantes y adaptar las estrategias de enseñanza según los resultados de las evaluaciones.
- Plataformas como **Moodle** proporcionan datos útiles para mejorar la experiencia del estudiante.





[Show chart data](#)





Activity module Look back

Show only Show actions

Groups: All participants
Assignment Views
Assignment Posts

9 Student

First name / Surname ▼	Post	<input checked="" type="checkbox"/> Select
[REDACTED]	Yes (3)	<input checked="" type="checkbox"/>
[REDACTED]	Yes (3)	<input checked="" type="checkbox"/>
[REDACTED]	Yes (2)	<input checked="" type="checkbox"/>
[REDACTED]	Yes (3)	<input checked="" type="checkbox"/>
[REDACTED]	Yes (1)	<input checked="" type="checkbox"/>
[REDACTED]	Yes (1)	<input checked="" type="checkbox"/>
[REDACTED]	Yes (3)	<input checked="" type="checkbox"/>
[REDACTED]	Yes (3)	<input checked="" type="checkbox"/>
[REDACTED]	Yes (3)	<input checked="" type="checkbox"/>

Deselect all 'No'



Mv Courses ▾ English (United States) (en_us) ▾ Margi

Send message to 9 people ×

4S1

Send message to 9 people Cancel



Beneficios de seguir los Estándares 3 y 4

- **Mejora de la alineación y claridad:** Garantizar que los materiales y evaluaciones estén claramente alineados con los objetivos mejora la experiencia del estudiante y ayuda a guiar su aprendizaje.
- **Accesibilidad:** Cumplir con los estándares asegura que los recursos sean accesibles para todos los estudiantes, promoviendo la equidad en el aprendizaje a distancia.
- **Aprendizaje activo y significativo:** La integración de tecnologías interactivas y recursos bien seleccionados fomenta un aprendizaje más activo y autónomo por parte de los estudiantes.





Estrategias y buenas prácticas

- **Alineación entre evaluaciones y objetivos de aprendizaje:**
 - Utiliza herramientas de gestión de aprendizaje (LMS) para diseñar evaluaciones que midan directamente los objetivos del curso.
 - Emplea cuestionarios, exámenes, o actividades de reflexión que se puedan administrar de manera automatizada a través del LMS, asegurando que midan resultados medibles.
- **Retroalimentación efectiva:**
 - Implementa el uso de tecnología para proporcionar retroalimentación automatizada o en tiempo real a los estudiantes, como **comentarios integrados en rubricas**, el uso de **anotaciones en línea** y el uso de **inteligencia artificial** para detectar áreas de mejora.
- **Variedad en las formas de evaluación:**
 - Integra actividades diversas que utilicen la tecnología, como **video presentaciones** a través de plataformas como **Flipgrid** o **Loom**, y foros de discusión que promuevan el pensamiento crítico.
 - Utiliza evaluaciones interactivas como juegos de preguntas y respuestas o simulaciones diseñadas con herramientas como **H5P** o **Kahoot**, que permitan a los estudiantes aplicar los conceptos de manera práctica.
- **Evaluaciones formativas y sumativas:**
 - Establece evaluaciones formativas, como actividades colaborativas y encuestas interactivas en tiempo real con herramientas como **Mentimeter** o **Socrative**, que permiten ajustes en tiempo real.
 - Usa evaluaciones sumativas que incluyan pruebas a través del LMS o proyectos finales con **portafolios digitales**, utilizando tecnologías que permitan la **auto-reflexión** y la **revisión por pares**.





Estrategias y buenas prácticas

- **Recursos accesibles y variados:**
 - Usa recursos multimedia (videos, podcasts, simulaciones) que se puedan integrar fácilmente en el LMS. Plataformas como YouTube, Vimeo o Podbean pueden ser fuentes útiles de contenido.
 - Asegúrate de que los materiales sean accesibles para todos los estudiantes. Esto incluye el uso de subtítulos en videos, transcripciones de audios y formatos accesibles de lectura a través de herramientas de accesibilidad en el LMS, como lectores de pantalla o configuraciones de contraste.
- **Curaduría de contenidos abiertos:**
 - Integra recursos educativos abiertos (OER), como libros de texto gratuitos o artículos de bases de datos en línea, que se alineen con los objetivos del curso. Repositorios como OER Commons y OpenStax son excelentes opciones para encontrar materiales.
- **Uso de bibliotecas digitales:**
 - Involucra a los estudiantes en el uso de bases de datos y recursos de bibliotecas digitales, como JSTOR, EBSCO o Google Scholar, para fomentar la investigación y el acceso a recursos actualizados.
 - Proporciona guías y tutoriales de alfabetización informacional y digital para que los estudiantes aprovechen al máximo las bibliotecas virtuales.
- **Interactividad con materiales:**
 - Utiliza tecnologías que permitan la interacción directa con los materiales de aprendizaje. Por ejemplo, herramientas como Perusall permiten la lectura colaborativa y la discusión en torno a textos académicos.
 - Implementa simulaciones interactivas para que los estudiantes apliquen lo aprendido. Herramientas como Labster (para ciencias) o PhET (para física, matemáticas y química) permiten simulaciones prácticas.
- **Materiales centrados en el alumno:**
 - Crea materiales que promuevan el aprendizaje autodirigido mediante recursos personalizables, como presentaciones interactivas, documentos colaborativos y actividades que permitan a los estudiantes elegir su propio enfoque de aprendizaje, usando plataformas como Google Classroom o Microsoft Teams.





SESIÓN DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS





Información sobre próximos webinars y talleres

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

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

  **@Marliss_PR**

