



# Ciclo de Quality Matters

## Rúbrica para Educación Superior 7<sup>a</sup> edición

### Estándares 5 & 6

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





# Los ocho estándares generales de esta rúbrica son:

Descripción general e introducción del curso

Objetivos de aprendizaje (competencias)

Medición y Evaluación

Materiales didácticos

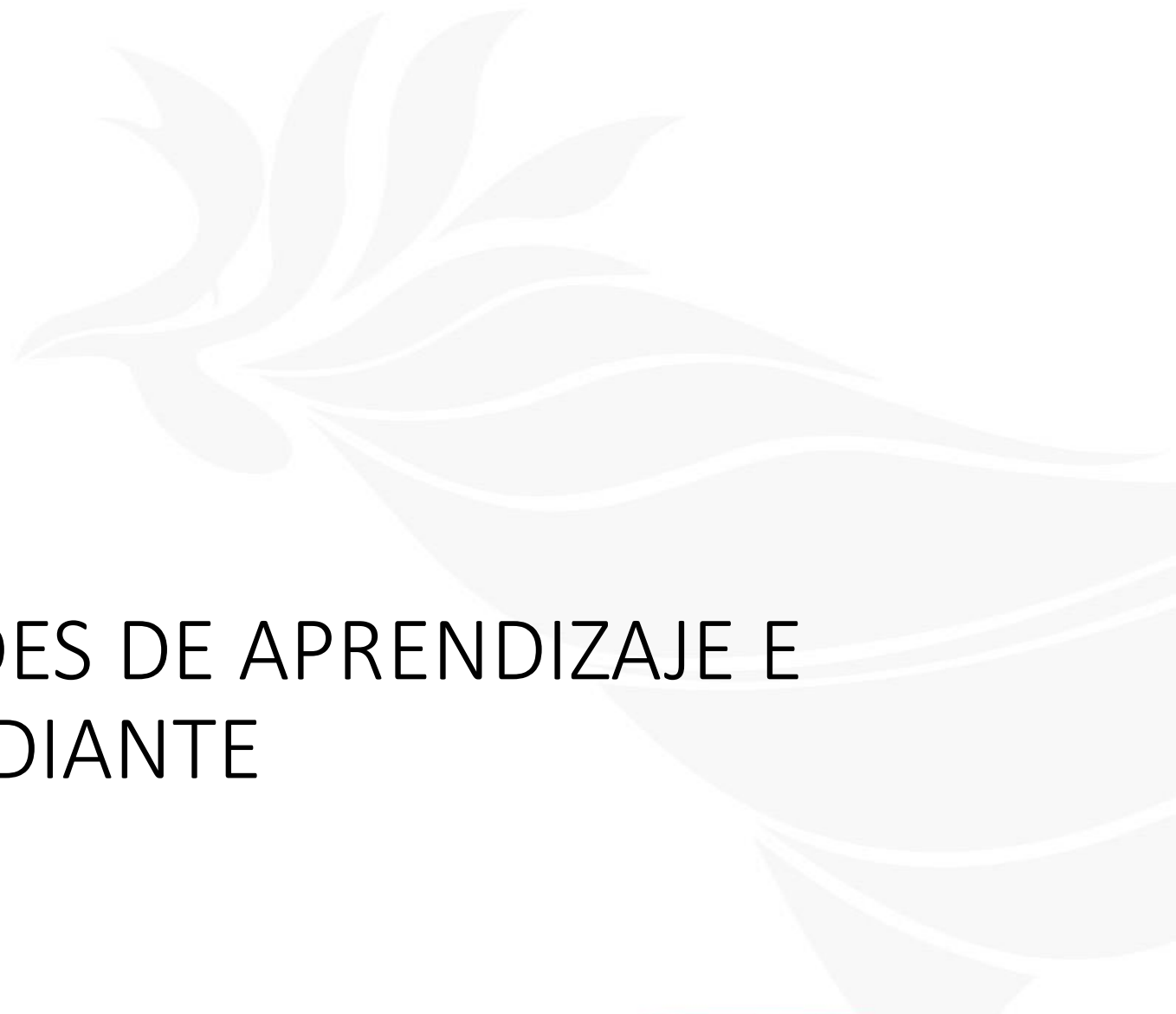
**Actividades de aprendizaje e interacción de los alumnos**

**Tecnología del curso**

Apoyo a los alumnos

Accesibilidad y facilidad de uso





# ESTÁNDAR 5: ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE E INTERACCIÓN DEL ESTUDIANTE







## 5.1: Las actividades de aprendizaje ayudan a los estudiantes a lograr los objetivos establecidos.

### Estrategias:

- **Diseñar actividades alineadas con los objetivos de aprendizaje**
  - Utilizar herramientas como *Tareas*, *Cuestionarios*, *Foros* y *Lecciones* para estructurar actividades que reflejen los objetivos del curso.
- **Actividades contextualizadas**
  - Proponer actividades contextualizadas que permitan a los estudiantes aplicar lo que están aprendiendo en situaciones reales o simuladas, como estudios de caso, proyectos colaborativos, o análisis de artículos.





# Buenas Prácticas

**Claridad en la  
relación entre  
actividades y  
objetivos**

- Asegúrese de que los estudiantes comprendan cómo cada actividad contribuye a los objetivos del curso.
- Descripción clara en el sílabo o en las instrucciones de las actividades.

**Retroalimentación  
continua**

- Proporcione retroalimentación continua sobre las actividades para guiar a los estudiantes en el logro de los objetivos y reforzar los conceptos clave.







# Claridad en la relación entre actividades y objetivos

## 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: Compáren una de las estrategias de su región con otra discutida en el material o conocida en clase.
- Conclusiones y Recomendaciones: Reflexión final sobre qué aprendizajes de su región podrían adaptarse o no a otros contextos internacionales.

Utilizar el espacio de descripción/contenido en las actividades





# Retroalimentación continua

Activar la vista de retroalimentación en el área de Calificaciones

## Trabajo de Investigación (30%)

📁 Tema de interés para investigación	5.00	
📁 Bosquejo inicial - Proyecto de curso	18.00	Lleva tu proyecto hasta el nivel de aplicar. Pues básicamente estarán teniendo contacto con los materiales multimedios a modo de orientación/información y podrás recoger datos de cómo lo aplican, no así al nivel de análisis.
📁 Primera Fase - Investigación	-	falta la entrega de este trabajo
📁 Entrega final - Trabajo de Investigación	-	
Σ Trabajo de Investigación (30%) total	23.00	

## Desarrollo Portal Educativo (30%)

📁 Exploración y selección de plataforma para portal educativo	23.00	
📁 Portal Educativo creado por el/la estudiante	-	
Σ Desarrollo Portal Educativo (30%) total	23.00	

## Desarrollo de Productos Multimediales (30%)

📁 Desarrollo de multimediales (3) para el portal educativo	-	
Σ Desarrollo de Productos Multimediales (30%) total	-	





**5.2:** Las actividades de aprendizaje proporcionan oportunidades para interacciones que apoyan el aprendizaje activo.

### **Estrategias:**

- **Fomentar el trabajo colaborativo**

- Utilizar herramientas como *Foros* y *Grupos* para crear espacios de colaboración entre estudiantes.

- **Integrar actividades interactivas:**

- Diseñar actividades que requieran participación activa, como simulaciones, debates en línea, encuestas interactivas o juegos educativos.





# Buenas Prácticas

**Diversificación  
de actividades  
interactivas**

- Combinar diferentes tipos de actividades, como foros, proyectos grupales y sesiones sincrónicas de discusión.

**Incorporación  
de feedback  
inmediato**

- Herramientas como *Cuestionarios* permiten ofrecer retroalimentación instantánea, lo cual es crucial para que los estudiantes reflexionen sobre su desempeño y mejoren de inmediato.





5.3: El plan del instructor para la interacción regular con los estudiantes de manera sustantiva durante el curso está claramente establecido.

### **Estrategias:**

- **Establecer un calendario de interacción**
  - Establecer y comunicar de forma clara cuándo y cómo se producirá la interacción, ya sea a través de retroalimentación sobre tareas, participación en foros o sesiones sincrónicas.
- **Uso de herramientas de retroalimentación en Moodle:**
  - Herramientas como *Tareas* para enviar retroalimentación personalizada, *Foros* para discusiones grupales y *Teams* para sesiones sincrónicas en vivo ayudan a establecer puntos de interacción regulares con los estudiantes.







# Buenas Prácticas

Claridad en la frecuencia y formas de interacción

- Especificar en el curso cuántas veces por semana o por módulo se espera que el docente interactúe con los estudiantes y qué tipo de actividades o interacciones se utilizarán (por ejemplo, comentarios en tareas, sesiones en vivo, o retroalimentación de foros).

Accesibilidad del profesor/a

- Asegurarse de que los estudiantes sepan cómo contactar al instructor y cuándo esperar una respuesta.
  - Esto puede incluir horarios de oficina virtual, horarios de respuesta para correos electrónicos, o sesiones de preguntas y respuestas en vivo.







5.4: Los requisitos para la interacción de los estudiantes están claramente establecidos.

### **Estrategias:**

- **Definir expectativas de participación**

- Establecer claramente cómo y con qué frecuencia los estudiantes deben interactuar con el contenido, sus compañeros y el docente.

- **Uso de herramientas de seguimiento**

- Utilizar herramientas como *Foros* para requerir publicaciones mínimas y la respuesta a las contribuciones de los compañeros, y *Cuestionarios* o *Tareas* para evaluar el cumplimiento de los requisitos de participación.





# Buenas Prácticas

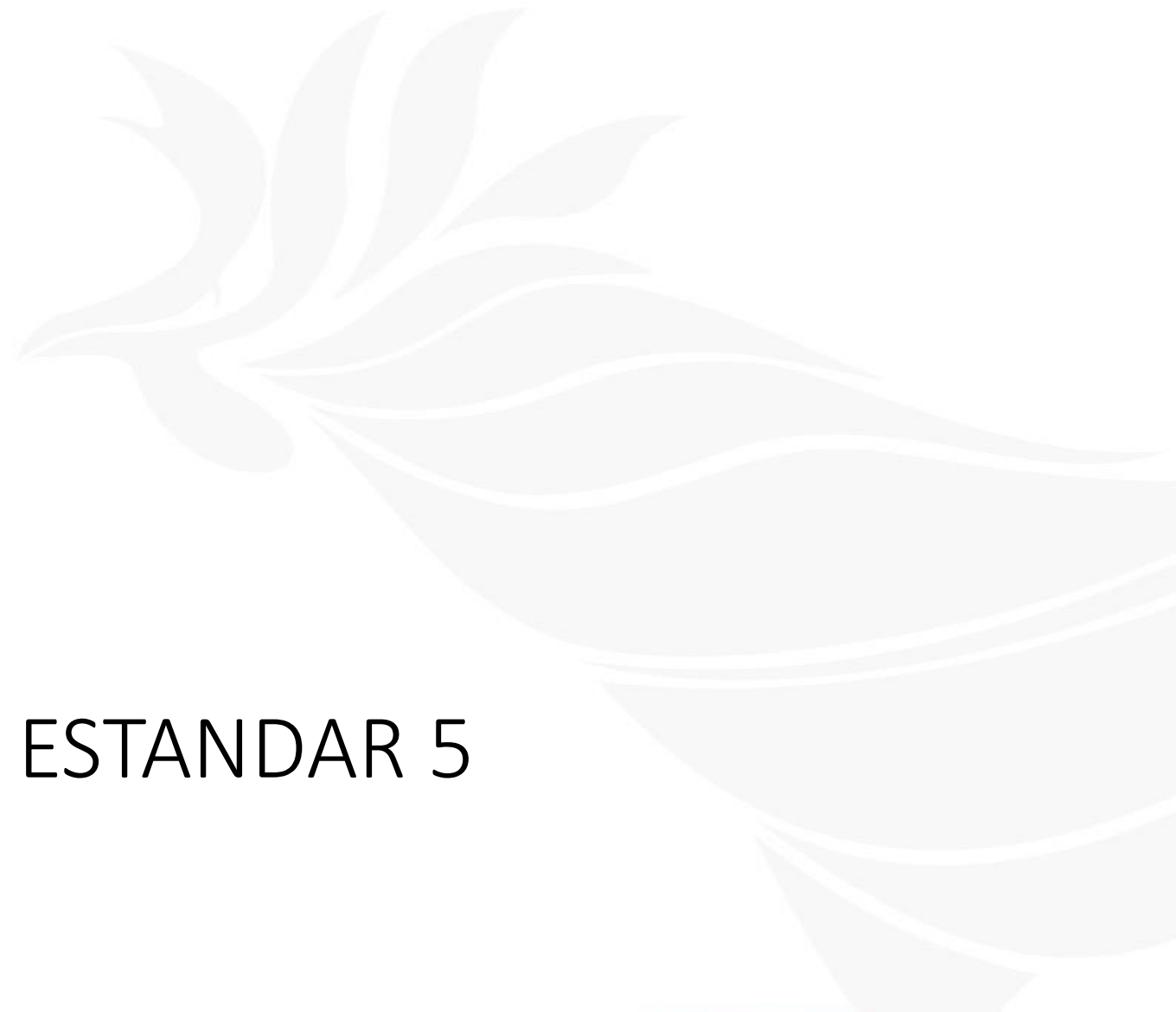
**Transparencia en los requisitos de participación**

- Comunicar explícitamente los requisitos de participación desde el inicio del curso, como el número mínimo de interacciones en foros o la frecuencia con la que los estudiantes deben enviar tareas o colaborar en proyectos.

**Guías claras sobre cómo interactuar**

- Proporcionar ejemplos de cómo los estudiantes deben participar en las actividades, como ejemplos de publicaciones en foros o cómo deben estructurar sus respuestas en actividades grupales.





# CUMPLIMIENTO CON EL ESTANDAR 5





# Alinear actividades con los objetivos de aprendizaje

---

## 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.

## 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.

---






# Fomentar la interacción para un aprendizaje activo



Guiar las discusiones o actividades colaborativas

Foro: estrategias para trabajar y desarrollar multimedia en la educación. 

Valor: 20 pts.

El uso de multimedia en la educación ha transformado las prácticas de enseñanza y aprendizaje, permitiendo una mayor interacción, personalización y acceso a contenido dinámico. Las herramientas multimedia como videos, infografías, presentaciones interactivas y simulaciones pueden enriquecer los entornos de aprendizaje, promoviendo una experiencia más envolvente y motivadora. En este foro, discutiremos las mejores estrategias para diseñar, integrar y evaluar el uso de multimedia en diferentes niveles educativos.

**Preguntas Guía:**

1. ¿Cuáles son las principales consideraciones pedagógicas que debemos tener en cuenta al integrar multimedia en nuestros cursos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?
2. ¿Qué herramientas o recursos multimedia has utilizado en tu práctica educativa/profesional, y cómo han impactado el compromiso y la participación de tus estudiantes/usuarios/audiencia?

**Requisitos:**

1. Publicar una aportación en el foro que considere los puntos claves y preguntas guías sobre el tema
2. Comentar al menos 1 aportación de otro compañero o compañera







# Planificar interacciones regulares y sustantivas del instructor

EDUC8021

## CALENDARIO DE REUNIONES

FECHA	TIPO DE ENCUENTRO	CONTENIDO	ACTIVIDADES
13-AGO-2024	Receso Académico	---	---
20-AGO-2024	Presencial	Tecnologías de la información y la comunicación Relación entre la tecnología, educación y desarrollo económico	Cuestionario de destrezas digitales
27-AGO-2024	Virtual sincrónica	Competencias digitales Competencias del S.21	Discusión de lecturas asignadas
3-SEP-2024	Virtual asíncrona	Destrezas para el S. 21	[Kialo]: Análisis de la Importancia de las destrezas digitales del S.21 en la educación de PR
10-SEP-2024	Virtual sincrónica	Contexto y estrategias internacionales	[Breakouts]
17-SEP-2024	Virtual asíncrona	Teorías y conceptos sobre la virtualidad ¿Qué es un ambiente de aprendizaje virtual?	







# Planificar interacciones regulares y sustantivas del instructor

## 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>

### 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





# Clarificar requisitos para la interacción de los estudiantes:

¡Bienvenidos al curso EDUC8021 Multimedia para ambientes virtuales de aprendizaje! A lo largo de este semestre, profundizaremos en los asuntos relacionados con la concepción, desarrollo e implantación de multimedia en ambientes virtuales de aprendizaje.

## Mis expectativas

- **Participación respetuosa:** Trate a sus compañeros de clase y a la profesora con respeto y profesionalismo. Fomentar una comunidad de aprendizaje inclusiva y solidaria donde todos se sientan valorados y escuchados.
- **Gestión del tiempo:** administre su tiempo de manera eficaz para completar las tareas y los proyectos a tiempo. Planificar con anticipación reducirá el estrés de último momento y garantizará la calidad de su trabajo.
- **Comunicación abierta:** comuníquese con preguntas, inquietudes o aclaraciones de manera oportuna. La comunicación eficaz es clave para su éxito en este curso.
- **Originalidad e integridad:** produzca un trabajo original y defienda la integridad académica. Cite las fuentes correctamente y evite el plagio en todas sus tareas.
- **Uso ético de la información:** utilice la información de manera ética, legal y responsable. Dé crédito a quien lo merece y respete los derechos de autor y los derechos de propiedad intelectual.
- **Responsabilidad personal:** asuma la responsabilidad de su recorrido de aprendizaje. Participe en el aprendizaje autodirigido, busque recursos adicionales cuando sea necesario y establezca metas para su progreso académico.

## Lo que puede esperar de mí

- Las reuniones se programarán virtualmente en Teams.
- Las calificaciones se publicarán el miércoles de la semana posterior a las fechas de entrega.
- Creo en las segundas oportunidades y en las oportunidades para mejorar su trabajo, puede solicitar un segundo intento.

## Mi disponibilidad

- Contacto: [margie.alvarez@upr.edu](mailto:margie.alvarez@upr.edu) (email); 787.764.0000 ext 85028 (tel. oficina)
- Oficina presencial: 110B, Decanato de Asuntos Académicos
- Oficina virtual: Teams
- Horas de oficina: lunes 5:00 p.m. a 6:30 p.m.
- Enlace para citas: <https://outlook.office365.com/book/OficinaVirtual1@upr.edu>





# ESTÁNDAR 6: TECNOLOGÍA DEL CURSO





## 6.1: Las herramientas utilizadas en el curso apoyan los objetivos de aprendizaje.

### **Estrategias:**

- **Selección de herramientas alineadas con los objetivos**
  - Utilizar herramientas tecnológicas que faciliten la consecución de los objetivos del curso.
- **Integración de herramientas en el LMS (Moodle)**
  - Asegurarse de que las herramientas elegidas (foros, tareas, cuestionarios, lecciones) estén directamente alineadas con las competencias y objetivos de aprendizaje establecidos.







# Buenas Prácticas

## Claridad sobre el uso de herramientas

- Explicar en el curso cómo cada herramienta tecnológica ayuda a alcanzar los objetivos de aprendizaje.
- Esto puede incluir la inclusión de una sección en el plan de curso o la presentación de las herramientas al principio de cada módulo.

## Evaluación continua de las herramientas

- Evaluar periódicamente si las herramientas utilizadas siguen siendo eficaces para el aprendizaje y si están alineadas con los objetivos del curso, adaptándolas si es necesario.





# Claridad sobre el uso de herramientas

## **RECURSOS DE APRENDIZAJE E INSTALACIONES MÍNIMAS DISPONIBLES O REQUERIDOS**

1. Acceso a una **computadora o dispositivo móvil**
  - a. capacidad para instalar programados
  - b. Micrófono
  - c. Bocina dispositivo móvil para computadora o Webcam
  - 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)**
4. Acceso a **Microsoft Teams UPR**
5. Acceso a **Internet** de banda ancha (de alta velocidad)







# Claridad sobre el uso de herramientas

<b>Unidad</b>	<b>Herramienta</b>	<b>Propósito</b>
La Sociedad Red	Forms	Cuestionario de destrezas digitales
Alfabetización digital y de medios	Kialo	Debate en línea
	H5P	Lección interactiva con avalúo
Ambientes de aprendizaje virtuales	H5P	Lección interactiva con avalúo
Multimedios y educación	Foro	Foro de discusión
	Base de datos	Inventario de herramientas y aplicaciones
	Genially Canva EducaPlay Gamoteca	Desarrollo de productos multimedios





## 6.2: Las herramientas del curso promueven el compromiso del estudiante y el aprendizaje activo.

### Estrategias:

- **Fomentar la participación mediante herramientas interactivas**
  - Utilizar herramientas como foros, encuestas, herramientas de colaboración como *Wiki* o *Teams*, *Padlet* o *Miro*.
- **Incorporar tareas que requieran participación activa**
  - Diseñar tareas y actividades que motiven a los estudiantes a interactuar entre sí y con el contenido de forma dinámica, como debates en línea, proyectos grupales, y simulaciones.





# Buenas Prácticas

## Variedad de actividades interactivas

- Balance de actividades asíncronas (foros, tareas, cuestionarios) y actividades sincrónicas (sesiones en vivo, debates, etc.) para mantener el compromiso de los estudiantes.

## Retroalimentación rápida

- Utilizar herramientas como *Calificaciones y Retroalimentación* para proporcionar comentarios rápidos, lo cual ayuda a los estudiantes a mantenerse comprometidos con su aprendizaje.





# Variedad de actividades interactivas

Semana	Fecha	Tipo de encuentro	Actividades/Evaluación	Categoría	Entregables	Fecha de entrega
1	20-Aug-2024	Presencial	Cuestionario de destrezas digitales	Participación y Asistencia	<b>Cuestionario de destrezas digitales</b>	24-Aug-2024
2	27-Aug-2024	Virtual sincrónica	Discusión de lecturas asignadas	Trabajo de Investigación	<b>Tema de interés para proyecto de curso</b>	31-Aug-2024
3	3-Sep-2024	Asíncrona	<b>[Kialo]: Análisis de la Importancia de las destrezas digitales del S.21 en la educación de PR</b>	Participación y Asistencia		7-Sep-2024
4	10-Sep-2024	Virtual sincrónica	[Breakouts]	Participación y Asistencia	<b>Hoja de trabajo grupal</b>	14-Sep-2024
5	17-Sep-2024	Asíncrona		Trabajo de Investigación	<b>Bosquejo inicial - Proyecto de curso</b>	21-Sep-2024
6	24-Sep-2024	Asíncrona	<b>Exploración y selección de plataforma para portal educativo</b>	Participación y Asistencia		28-Sep-2024
7	1-Oct-2024	Presencial/Sincrónica	[Breakouts] Discusión de lecturas asignadas	Participación y Asistencia	<b>Hoja de trabajo grupal</b>	5-Oct-2024
8	8-Oct-2024	Virtual asíncrona		Trabajo de Investigación	<b>Primera Fase - Investigación</b>	12-Oct-2024
9	15-Oct-2024	Virtual asíncrona	<b>Foro: estrategias para trabajar y desarrollar multimedios en la educación.</b>	Participación y Asistencia		19-Oct-2024



# Retroalimentación rápida

Grade

Grade out of 20

17.00

Current grade in gradebook

17.00

Feedback comments

A B I - T [Rich Text Editor Icons]

No me queda claro si el ambiente es para los estudiantes o para los bibliotecarios utilizarlos con los estudiantes. ¿Cuál es el end-user o usuario final? Es importante que lo tengas bien definido al momento de comenzar a diseñar tus multimedia.

Espacio de retroalimentación inmediata en las actividades



## 6.3: Se utiliza una variedad de tecnologías en el curso.

### Estrategias:

- **Diversificación de herramientas tecnológicas**
  - Incorporar una combinación de herramientas de comunicación, herramientas de colaboración, herramientas de, y herramientas de presentación.
- **Aprovechar recursos multimedia**
  - Integrar recursos multimedia como videos educativos, podcasts, infografías, y animaciones para hacer que el curso sea más interactivo y atractivo para diferentes estilos de aprendizaje.







# Buenas Prácticas

Incluir diferentes tipos de herramientas y medios

Evaluación de la accesibilidad y usabilidad de las herramientas

- Utilizar una variedad de formatos y tecnologías que ayuden a cubrir los diferentes estilos de aprendizaje, como visual, auditivo, y kinestésico.
- Asegurarse de que todas las herramientas sean accesibles para todos los estudiantes.
- Esto incluye utilizar tecnologías que sean compatibles con lectores de pantalla y garantizar la navegación sencilla.





# Incluir diferentes tipos de herramientas y medios



Activity Name	Icon	Month	Date
Cap. 3 MARCO COMÚN DE ...		August	24, 2024
Cuestionario de destrezas ...			
Presentación Multimedia			
Lecturas Adicionales			
Tema de interés para ...			
[presentación] ...			
Contexto y estrategias ...			
Lecturas		September	3, 2024
Discusión sobre destrezas ...			
Actividad de Breakout ...			
[Video] Principios del ...			
Teorías y conceptos sobre ...			
[Presentación] Plataformas ...			
Lecturas			
Glosario de Informática e ...			
Bosquejo inicial - Proyecto...			
Exploración y selección de ...			
Hoja de trabajo grupal ...			
Primera Fase - Investigación			
[Presentación Interactiva] ...			
[Presentación] Multimedia ...			
[Presentación] Multimedia ...			
Lecturas complementarias			
Foro: estrategias para ...			
Ejercicio de aplicación		November	25, 2024
Ejercicio práctico - ...			
Ejercicio práctico - audio ...		December	9, 2024
Ejercicio práctico - ...		November	16, 2024
Inventario de herramientas ...		December	9, 2024
Lección: Dispositivos, ...			
Lecturas Sugeridas		October	25, 2024
Foro de discusión: ...			
Lecturas Sugeridas		November	1, 2024
Inventario de portales de ...		December	20, 2024
Entrega final - Trabajo de ...			

Variedad de Actividades en el curso



6.4: El curso proporciona a los estudiantes información sobre cómo proteger sus datos y privacidad.

### **Estrategias:**

- **Incluir un módulo sobre privacidad y seguridad digital**
  - Proporcionar una sección del curso donde se explique cómo los estudiantes pueden proteger su información personal.
- **Establecer políticas claras de privacidad**
  - Incluya información sobre cómo se maneja la privacidad de los estudiantes, explicando el uso de sus datos y cómo se garantiza su protección.





# Buenas Prácticas

Proveer recursos  
educativos  
sobre privacidad  
digital

Promover el  
cumplimiento  
de normativas  
de privacidad

- Incluir enlaces a materiales educativos y guías sobre seguridad digital.

- Recordar a los estudiantes las leyes y políticas relevantes sobre privacidad.







# CUMPLIMIENTO CON EL ESTÁNDAR 6







# Asegurar que las herramientas tecnológicas apoyen los objetivos de aprendizaje:

Objetivo General	Objetivo(s) específico(s) del módulo (Estándar 2.2 QM)	Unidad	Contenido	Tipo(s) de evaluación(es) (Estándar 3.1 QM)	Material(es) instruccional(es) (Estándar 4.1 QM)	Actividad(es) e interacción con el alumno (Estándar 5.1 QM)	Herramientas (Estándar 6.1 QM)	Evidencias
<p><b>Analizar</b> factores sociales, económicos y culturales que inciden en el desarrollo e implantación de multimedios en ambientes virtuales de aprendizaje.</p> <p><b>Analizar</b> la importancia de las tecnologías de información y telecomunicación en el desarrollo e implantación de multimedios en ambientes virtuales de aprendizaje.</p> <p><b>Aplicar principios de desarrollo</b> de multimedios en ambientes virtuales de aprendizaje con teorías y modelos pedagógicos relacionados con las destrezas del S.XXI.</p>	<b>Identificar y evaluar</b> factores sociales y culturales en el uso de multimedios.	A. Factores Sociales y Culturales	Impacto de factores sociales y culturales en la educación y el uso de multimedios.	<b>Discusión de casos</b> de estudio sobre el impacto cultural	Artículos y recursos digitales sobre cultura y educación	<b>Discusión de casos</b> de estudio en grupo.	Tarea Plataforma LMS (Moodle)	<b>Informe de análisis de caso</b>
	<b>Evaluar</b> el impacto de las TIC en el desarrollo educativo.	B. Tecnologías de Información	Evolución de las tecnologías de información y telecomunicaciones en la educación.	<b>Presentación grupal</b> sobre tecnologías y su impacto	Videos, presentaciones y artículos sobre TIC en educación	<b>Presentación grupal</b> sobre tecnologías y su impacto.	Herramientas de presentación (PowerPoint, Canva)	<b>Presentación</b>
	<b>Diseñar</b> un recurso multimedial basado en teorías pedagógicas del S.XXI.	C. Principios de Desarrollo Multimedial	Principios de diseño de multimedios y teorías pedagógicas contemporáneas.	<b>Desarrollo de productos</b> multimedios	Guías de diseño, tutoriales y ejemplos de multimedios	<b>Taller práctico</b> donde los estudiantes crean un recurso multimedia.	Software de creación (Adobe Express, Canva)	<b>Producto multimedia creado</b>





# Promover el compromiso y el aprendizaje activo mediante la tecnología



Módulos interactivos con H5P

## Contexto y estrategias internacionales

EE.UU - Asociación Nacional para la Educación en Alfabetización Mediática 3 / 7

Contexto y estrategias in... La Asociación Nacional para la Educación en Alfabetización Mediática (NAMLE) establece los principios básicos que indican que la alfabetización mediática:

- Temas ● 1. Requiere investigación activa y pensamiento crítico sobre los mensajes que recibimos y creamos
- Comisión Europea ... ● 2. Su aprendizaje expande el concepto de alfabetización para incluir todo tipo de medios
- EE.UU - Asociació... ● 3. Construye y favorece las competencias de los aprendices de todas las edades
- ISTE Standards ○ 4. Fomenta ciudadanos informados, reflexivos y motivados aspecto esencial para una sociedad democrática.
- UNESCO - Indicad... ○ 5. Reconoce los medios como parte de la cultura y como agentes activos en el proceso de socialización.
- Australia - Autorid... ○ 6. Asegura que los ciudadanos utilizan sus competencias, creencias y experiencias para construir significados a partir de los mensajes de los medios.
- Referencias ○

EE.UU - Asociación Nacional para la Educación en Alfabetización Mediática 3 / 7

Reuse Embed H5P





# Promover el compromiso y el aprendizaje activo mediante la tecnología

The screenshot shows a learning management system interface. At the top, it says 'Avalúo del aprendizaje' and '7 / 12'. On the left, there is a navigation menu with items like 'Construyendo Ciudadan...', 'Introducción', 'Marco de Referenci...', 'Área 2: Contenidos...', 'DigComp 2.2: Marc...', 'Video', 'Componentes esen...', 'Avalúo del aprendi...', 'Avalúo', 'MydigiSkills (Test d...', 'DigiCompEdu (Test...', 'Recursos de infor...', and 'Resumen'. The main content area displays a question: 'La competencia digital incluye la capacidad de utilizar la tecnología y los canales digitales para participar en la acción cívica y resolver problemas en las comunidades físicas y virtuales.' Below the question are two radio buttons: 'True' and 'False'. At the bottom of the main content area, it says 'Question: 1 of 3 questions'. The interface also features a 'Summary & submit' button and a footer with 'Avalúo del aprendizaje', '7 / 12', and 'Reuse < Embed' options.

Módulos interactivos con H5P





# Promover el compromiso y el aprendizaje activo mediante la tecnología

Summary 12 / 12 < > ✕

Construyendo Ciudadan...

Introducción ●

Marco de Referenci... ●

Área 2: Contenidos... ●

DigComp 2.2: Marc... ●

Video ○

Componentes esen... ●

▶ Avalúo del aprendi... ○

MydigiSkills (Test d... ●

DigiCompEdu (Test... ●

Recursos de infor... ○

▶ Resumen ○

Submit Report Restart

**Total score**  
0 / 6  
0 of 2 interactions

**Book progress**  
64%  
7 of 11 pages

**Interactions progress**  
0%  
0 of 2 interactions

Summary All interactions

Introducción	No interactions	●
Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente	No interactions	●
Área 2: Contenidos digitales	No interactions	●
DigComp 2.2: Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía	No interactions	●
Video	No interactions	●
Componentes esenciales del ciudadano digital equilibrado y responsable	No interactions	●
Avalúo del aprendizaje	0 of 1 interactions completed	○
○ Avalúo		Score 0 / 3
MydigiSkills (Test de competencias digitales)	No interactions	●
DigiCompEdu (Test de Autoevaluación)	No interactions	●
Recursos de información	No interactions	●
Resumen		○

Summary & submit

Módulos interactivos con H5P



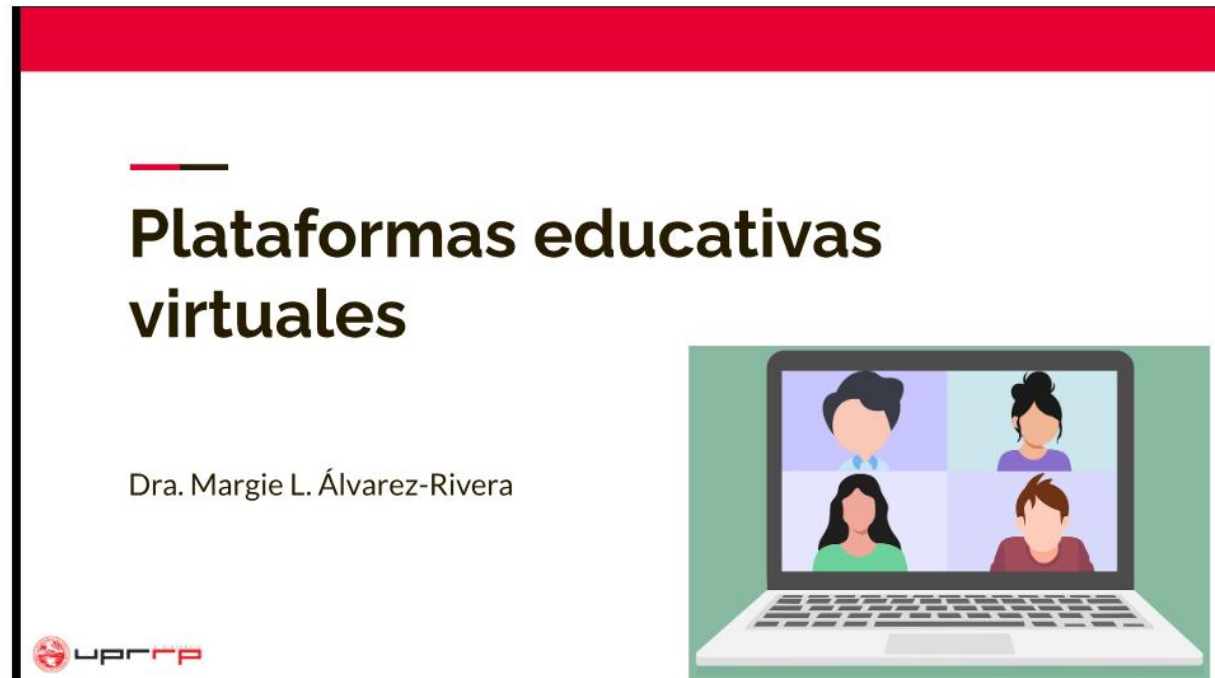




# Promover el compromiso y el aprendizaje activo mediante la tecnología



[Presentación] Plataformas educativas virtuales



Presentaciones integradas al LMS







# Promover el compromiso y el aprendizaje activo mediante la tecnología

Actividad de Base de datos (Moodle)

## Instrucciones para completar la base de datos

1. Para añadir tu entrada, marca sobre [Add entry]
2. Completa la información en los campos de texto
3. Marca [Save and View] para guardar la entrada
4. Visita las entradas realizadas marcando [View Single]

View list View single Search Add entry Export Templates Fields Presets

Entries per page 10 Search  Sort by Time added Ascending  Advanced search Save settings

Nombre de la herramienta o Canva aplicación:

Dirección web: <https://www.canva.com>

Descripción: Canva is described as 'Versatile design tool integrating photo, video editing, and AI-powered features for creating graphics, logos, and social media content efficiently' and is a very popular

Nivel de Destrezas: Básico

Uso en el proceso educativo: Crear materiales y lecciones, presentaciones, infográficos

Marcas:



Nombre de la herramienta Desygner o aplicación:

Dirección web: <https://desygner.com/>

Descripción: Desygner, es una plataforma de diseño en línea y móvil que permite crear gráficos e ilustraciones fácil como alternativa accesible a los paquetes de diseño costosos y complejos. Es un producto que se ofrece de manera gratuita, pero con funcionalidades limitadas.

Nivel de Destrezas: Es una interfaz bastante intuitiva, sencilla de usar, no requiere de conocimientos previos de diseño.

Uso en el proceso Es una herramienta similar a Canva puede ser utilizada para desarrollar presentaciones, folletos, promociones, contratos, diseños web, vídeos u otras promos en educativo: redes sociales.

Marcas:



UPR RÍO PIEDRAS LA IUPI



# Diversificar el uso de tecnologías

## 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?*

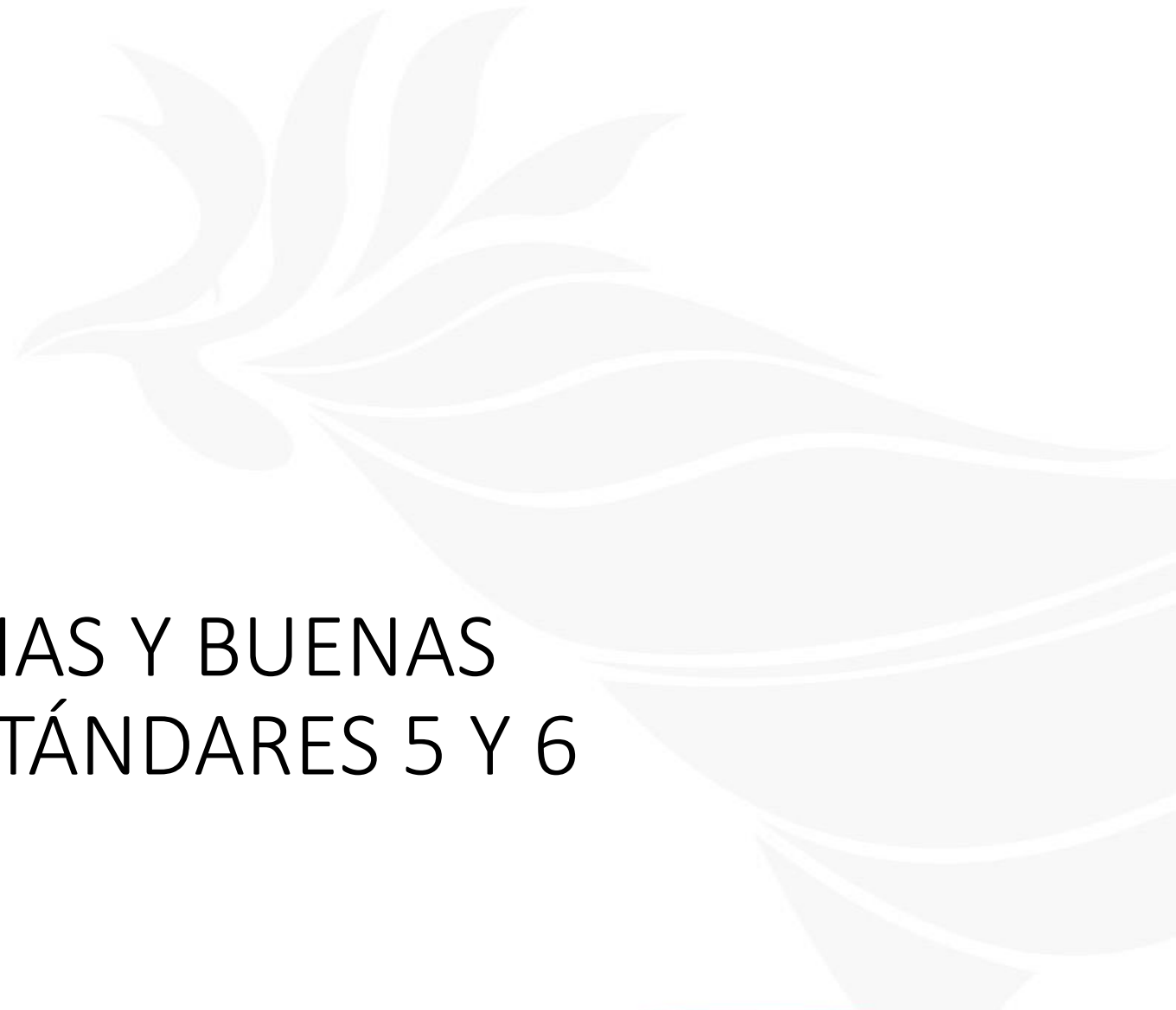
Discusiones o debates en Kialo

Discusión sobre destrezas digitales del S21 en PR

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?

Pros	Cons
Según la lectura, hay tres tipos de destrezas que son interdependientes: las destrezas básicas, las específicas y las del siglo XXI. Los tres grupos de destrezas son necesarias para el desarrollo de los estudiantes en la educación puertorriqueña, por lo que es importante el desarrollo e integración de las tres en la sala de clase. Sin embargo, hay que tener cuidado en no enfatizar el desarrollo de las destrezas digitales del siglo 21 sobre las destrezas básicas y específicas.	Aunque se entiende la importancia de desarrollar las destrezas digitales del siglo 21, el nivel de capacitación del docente puede ser un obstáculo para la integración sistemática de estas en la educación puertorriqueña. Antes de considerar la integración sistemática para el desarrollo de estas destrezas en el alumnado, es importante que el profesorado las domine primero y, como se comenta en la lectura, el desarrollo de estas destrezas toma tiempo.
La tecnología ha evolucionado a pasos agigantados, incluso desconocemos las futuras profesiones dado a estos cambios. Sin embargo el factor de flexibilidad en tiempo y espacio es motivador. La autonomía que desarrollan los estudiantes es vital en estos tiempos. ej, las formas de tomar un examen automatizado con retroalimentación instantáneamente favorece al educador y al estudiante. Estamos hablando de nuevas oportunidades de aprender y enseñar, de forma interactiva, más rápida, colaborativa	Entiendo que las destrezas digitales del S. 21 en la educación de Puerto Rico son necesarias para formar ciudadanos capaces para enfrentar los desafíos de la sociedad de la información. Sin embargo, educar sobre estas competencias sería un desafío más para el Departamento de Educación de Puerto Rico. Tenemos un sistema educativo que no cuenta con entornos de aprendizajes adecuados, como: salones de clases, laboratorios, bibliotecas y espacios con acceso a tecnologías vigentes.
	Comienzo con los obstáculos: 1) alfabetización digital tales como; acceso a internet, plataformas gratuitas, brecha generacional, la infraestructura en las escuelas, el problema de luz en PR.





# RESUMEN DE ESTRATEGIAS Y BUENAS PRÁCTICAS PARA LOS ESTÁNDARES 5 Y 6





# Estandar 5

Alinear las actividades con los objetivos de aprendizaje para asegurar que cada tarea ayude a los estudiantes a alcanzar los resultados deseados.



Fomentar interacciones activas a través de herramientas colaborativas y actividades que promuevan la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.



Planificar y comunicar claramente las interacciones del instructor para garantizar que los estudiantes sepan cuándo y cómo recibirán retroalimentación y orientación.



Establecer requisitos de interacción claros para que los estudiantes comprendan sus responsabilidades y participen activamente en las actividades del curso.





# Estandar 6

Alinear las herramientas con los objetivos de aprendizaje: Seleccionar tecnologías que realmente apoyen los objetivos del curso, y comunicar cómo cada herramienta contribuye al aprendizaje.



Promover el compromiso mediante el uso activo de herramientas: Utilizar herramientas interactivas y colaborar para fomentar la participación activa de los estudiantes.



Diversificar las tecnologías del curso: Incluir una variedad de herramientas que atiendan diferentes tipos de necesidades y estilos de aprendizaje, para mantener el curso interesante y accesible.



Garantizar la privacidad de los estudiantes: Incluir información clara sobre cómo los estudiantes pueden proteger sus datos personales, así como las políticas de privacidad aplicables al curso.







# SESIÓN DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS





# Información sobre próximos webinars y talleres

## 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**

