



Ciclo de Quality Matters Rúbrica para Educación Superior 7^a edición Estándares 5 & 6

Dra. Margie L. Álvarez-Rivera
Decana Auxiliar, Educación a Distancia
Febrero, 2025





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:

Descripción general e introducción del curso

Objetivos de aprendizaje (competencias)

Medición y Evaluación

Materiales didácticos

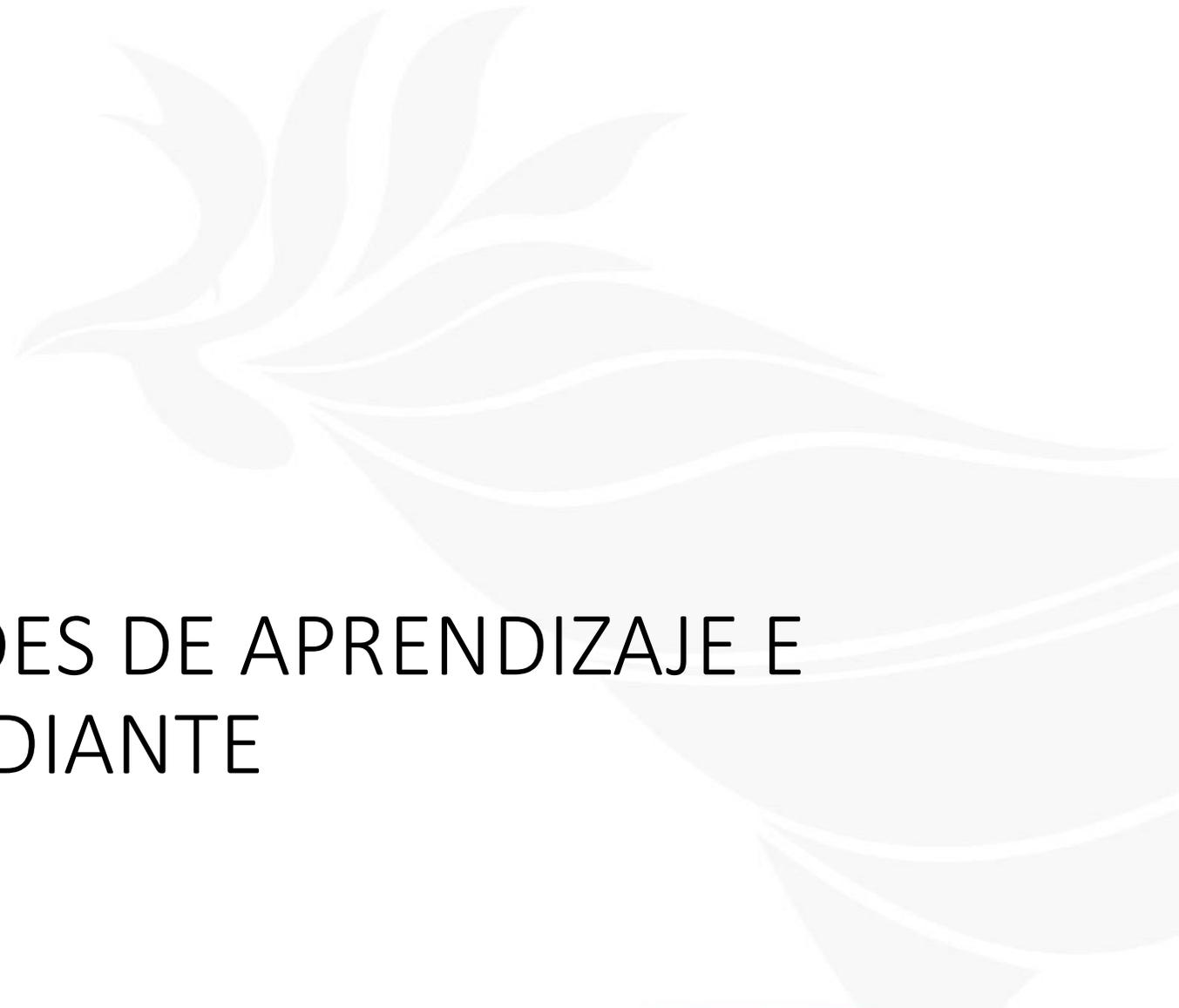
Actividades de aprendizaje e interacción de los alumnos

Tecnología del curso

Apoyo a los alumnos

Accesibilidad y facilidad de uso





ESTÁNDAR 5: ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE E INTERACCIÓN DEL ESTUDIANTE





5. Actividades de Aprendizaje e Interacción del Estudiante

Estándar	Descripción
5.1: Actividades alineadas con los objetivos	Evalúa si las actividades de aprendizaje están diseñadas para ayudar a los estudiantes a alcanzar los objetivos del curso de manera efectiva. Se espera que cada actividad tenga una relación clara con los resultados de aprendizaje establecidos.
5.2: Oportunidades de aprendizaje activo	Analiza si las actividades fomentan la interacción y el aprendizaje activo, promoviendo la participación de los estudiantes a través de discusiones, resolución de problemas, proyectos colaborativos u otras estrategias interactivas.
5.3: Interacción del instructor con los estudiantes	Verifica si el instructor ha establecido un plan claro y explícito para interactuar regularmente con los estudiantes durante el curso, proporcionando orientación, retroalimentación y apoyo continuo.
5.4: Requisitos de interacción entre estudiantes	Examina si el curso establece expectativas claras sobre la interacción entre los estudiantes, incluyendo la participación en foros, trabajo en equipo, debates o cualquier otra actividad colaborativa requerida.





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 de interacción que fomentan 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 entre 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

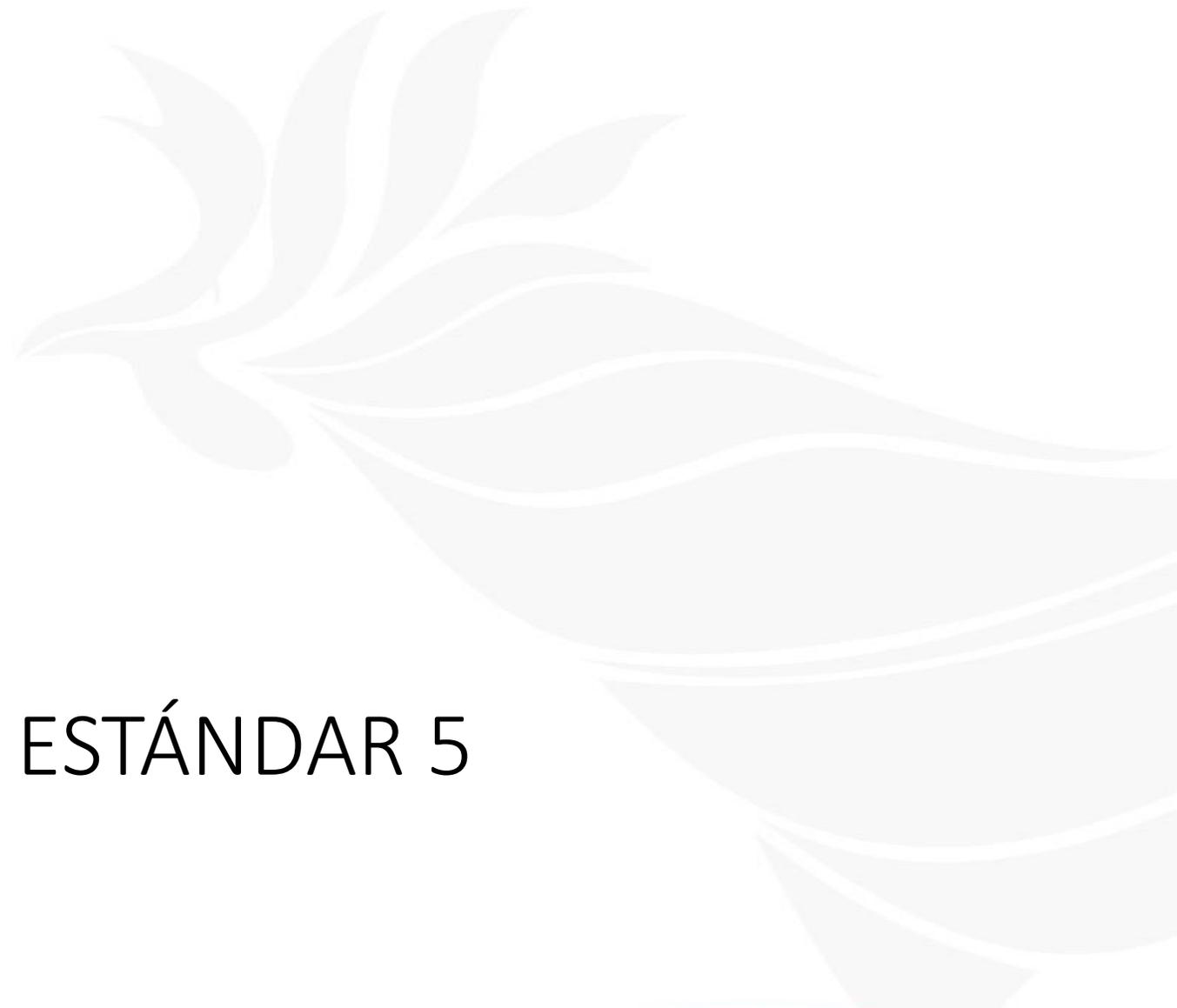
Transparencia en los requisitos de participación

- 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 ESTÁNDAR 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
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 (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. Tecnología del Curso

Estándar	Descripción
6.1: Las herramientas utilizadas en el curso apoyan los objetivos de aprendizaje.	Las tecnologías implementadas en el curso están alineadas con los objetivos de aprendizaje, facilitando la adquisición de conocimientos y habilidades. Su selección responde a criterios pedagógicos y contribuye directamente a la enseñanza y evaluación.
6.2: Las herramientas del curso promueven la participación del estudiante y el aprendizaje activo.	Se integran herramientas digitales que fomentan la interacción, el compromiso y la colaboración entre los estudiantes. Estas tecnologías permiten actividades dinámicas, debates y otras estrategias que impulsan el aprendizaje activo.
6.3: Se utiliza una variedad de tecnologías en el curso.	Se incorporan diferentes tipos de tecnologías para diversificar la experiencia de aprendizaje, adaptarse a distintos estilos y necesidades de los estudiantes, y mejorar la accesibilidad y usabilidad del curso.
6.4: Protección de datos y privacidad	Se ofrece orientación clara sobre la protección de la información personal y el uso seguro de las herramientas digitales empleadas en el curso, garantizando que los estudiantes comprendan sus derechos y las políticas institucionales al respecto.





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

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



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 evaluación, 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 la protección de 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

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

Promover el
cumplimiento
de normativas
de privacidad

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





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

Avalúo del aprendizaje 7 / 12

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...	○
► Resumen	○

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.

True False

Question: 1 of 3 questions

Summary & submit

Avalúo del aprendizaje 7 / 12

Reuse Embed H-P

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

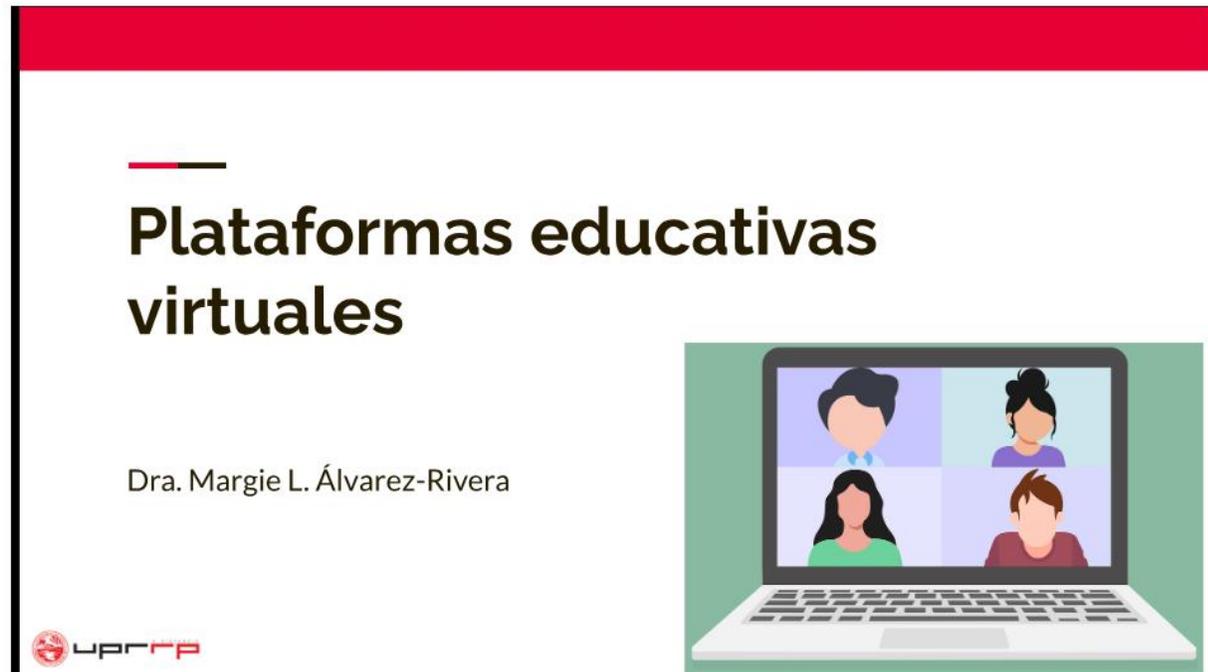




Promover el compromiso y el aprendizaje activo mediante la tecnología



[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?

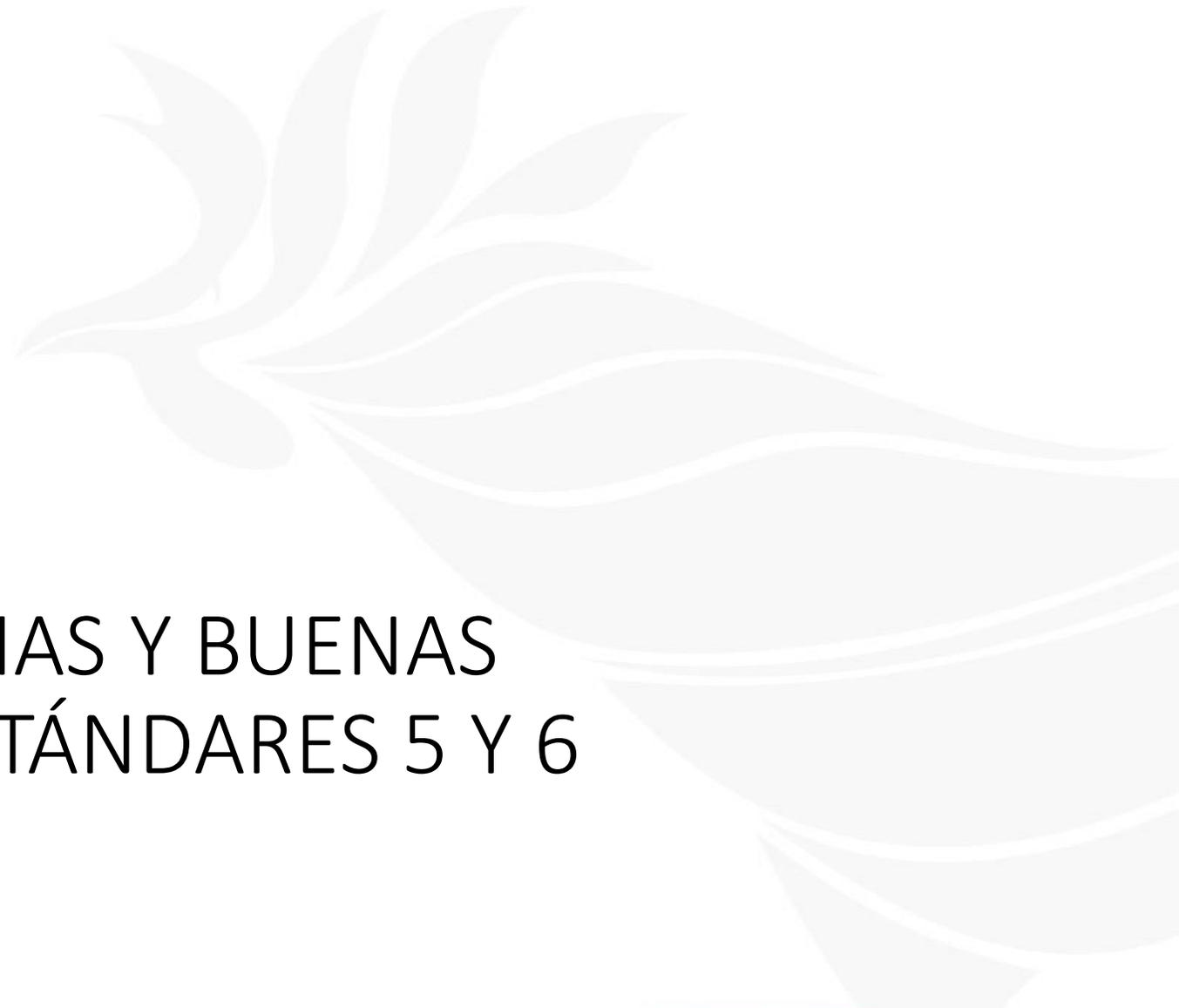
Discusiones o debates en Kialo

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





Estándar 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.





Estándar 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.





Cómo evaluar un curso en base al estándar 5

Estándar	Descripción	Puntos Máximos	Escala
5.1: Las actividades de aprendizaje ayudan a los estudiantes a alcanzar los objetivos establecidos.	Evalúa si las actividades de aprendizaje están diseñadas para ayudar a los estudiantes a alcanzar los objetivos del curso de manera efectiva. Se espera que cada actividad tenga una relación clara con los resultados de aprendizaje establecidos.	3	3 puntos: Todas las actividades están alineadas con los objetivos del curso y contribuyen claramente al aprendizaje. 2 puntos: La mayoría de las actividades están alineadas, pero algunas podrían no estar bien definidas. 1 punto: Las actividades tienen una alineación limitada o no son claramente relevantes para los objetivos.
5.2: Las actividades de aprendizaje proporcionan oportunidades de interacción que fomentan el aprendizaje activo.	Analiza si las actividades fomentan la interacción y el aprendizaje activo, promoviendo la participación de los estudiantes a través de discusiones, resolución de problemas, proyectos colaborativos u otras estrategias interactivas.	3	3 puntos: Se incluyen múltiples oportunidades para la interacción y el aprendizaje activo a través de debates, proyectos colaborativos o resolución de problemas. 2 puntos: Existen algunas oportunidades para la interacción, pero no en todas las actividades. 1 punto: Hay pocas o ninguna oportunidad para la interacción y el aprendizaje activo.
5.3: El plan del instructor para interactuar regularmente con los estudiantes de manera significativa durante el curso está claramente definido.	Verifica si el instructor ha establecido un plan claro y explícito para interactuar regularmente con los estudiantes durante el curso, proporcionando orientación, retroalimentación y apoyo continuo.	3	3 puntos: Se describe un plan detallado de interacción con retroalimentación frecuente y participación en discusiones. 2 puntos: Existe un plan, pero la frecuencia o profundidad de la interacción podría mejorarse. 1 punto: No hay un plan claro de interacción regular, o la interacción es mínima.
5.4: Los requisitos para la interacción entre los estudiantes están claramente establecidos.	Examina si el curso establece expectativas claras sobre la interacción entre los estudiantes, incluyendo la participación en foros, trabajo en equipo, debates o cualquier otra actividad colaborativa requerida.	2	2 puntos: Los requisitos de interacción están claramente definidos y se fomenta la colaboración a través de actividades estructuradas. 1 punto: Hay requisitos de interacción, pero no están completamente definidos o no se aplican de manera consistente.



Cómo evaluar un curso en base al estándar 6

Estándar	Descripción	Puntos Máximos	Escala
6.1: Herramientas alineadas con los objetivos del curso	Las herramientas tecnológicas utilizadas deben estar alineadas con los objetivos de aprendizaje del curso.	3	3 puntos: Todas las herramientas apoyan claramente los objetivos del curso y mejoran la experiencia de aprendizaje. 2 puntos: La mayoría de las herramientas están alineadas con los objetivos, aunque algunas podrían no ser esenciales. 1 punto: Algunas herramientas no tienen una relación clara con los objetivos del curso.
6.2: Uso de herramientas para la interacción y el aprendizaje activo	Las herramientas deben fomentar la participación activa y la colaboración entre los estudiantes.	2	2 puntos: Las herramientas promueven la interacción mediante actividades interactivas, colaborativas o de autoevaluación. 1 punto: Las herramientas están presentes, pero su impacto en la participación y el aprendizaje activo es limitado.
6.3: Variedad de tecnologías en el curso	Se debe utilizar una combinación de tecnologías para enriquecer la experiencia de aprendizaje.	1	1 punto: Se emplea una combinación de tecnologías en el curso para mejorar la experiencia de aprendizaje.
6.4: Protección de datos y privacidad	El curso debe proporcionar información sobre cómo los estudiantes pueden proteger sus datos personales.	1	1 punto: Se proporciona información clara sobre la protección de datos y la privacidad en el entorno digital.





SESIÓN DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS





Información sobre próximos webinars y talleres

Ciclo de Quality Matters
(Estándares 3&4)

[nueva fecha]

**7 de marzo de 2025,
10:00am – 12:00pm**

Ciclo de Quality Matters
(Estándares 7&8)

- **26 de febrero de 2025,
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**

