

MODELO UNIBE VIRTUAL



Continúa con tus clases en
Modalidad Virtual
[Consulta aquí como acceder](#)

Este documento es un borrador,
con el que se busca identificar las
oportunidades de mejora del mismo, para
posteriormente aplicarlas al MUV



Contextualización 5

INTRODUCCIÓN

i. Fundamentación del Modelo UNIBE Virtual	6
--	---

ii. Perfiles y Pautas para la Enseñanza en la Virtualidad	14
---	----

Experto Contendista	16
Diseñador Instruccional	17
Coordinación E-learning, coordinación curricular e innovación educativa	18
Estudiante UNIBE	20

ENTORNO VIRTUAL

iii. Estructura del aula virtual	24
----------------------------------	----

iv. Principales herramientas de actividades y evaluaciones en Blackboard Ultra	26
--	----

MODALIDADES DE ENSEÑANZA

v. Modalidades de Enseñanza	30
-----------------------------	----

Modelo Pedagógico	34
El modelo sincrónico	34
El modelo asincrónico	37
Recomendaciones metodológicas para dinamizar las clases	39

vi. La evaluación de los aprendizajes	40
---------------------------------------	----

REFERENCIAS Y ANEXOS

vii. Referencias	48
------------------	----

viii. Anexos	50
--------------	----





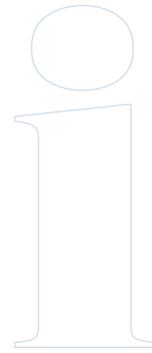
Desde su creación en 2010, el Decanato de Innovación Educativa (DIE) de la Universidad Iberoamericana ha servido como espacio institucional de mejores prácticas en la educación universitaria.

El DIE es promotor de un modelo educativo transformador, a través del desarrollo de los docentes en el uso de metodologías y técnicas didácticas innovadoras e intencionalidad pedagógica.

A raíz de la pandemia causada por la COVID 19, la Universidad Iberoamericana ha experimentado un renacimiento de su modelo educativo, dando paso al Modelo UNIBE Virtual (MUV), siendo más inclusivo, eficaz y pertinente.

Este documento, presenta los fundamentos del modelo educativo, estructura del aula virtual, modalidades de la enseñanza y un apartado sobre la evaluación de los aprendizajes.

FUNDAMENTACIÓN DEL MODELO UNIBE Virtual



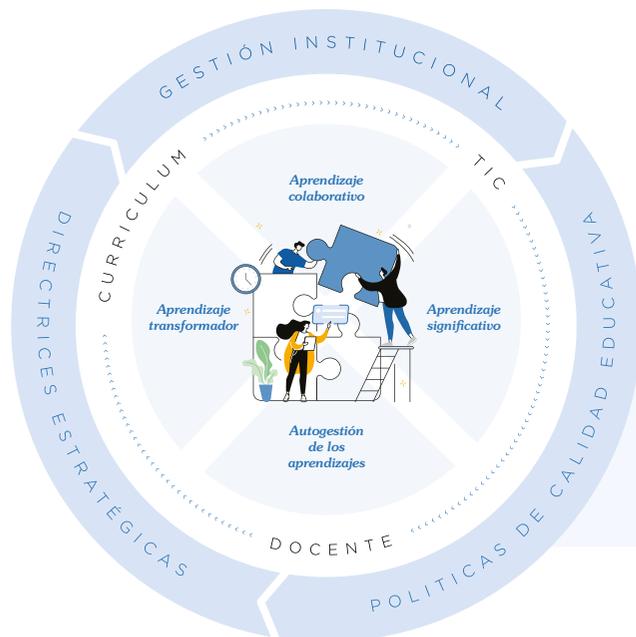
El Modelo UNIBE Virtual (MUV) se fundamenta en los principios pedagógicos del Modelo Educativo UNIBE (MEU), a saber: aprendizaje significativo, autogestión de los aprendizajes, aprendizaje colaborativo y aprendizaje transformador.

Considera las características del estudiante, el rol docente y las funcionalidades de los recursos y dispositivos tecnológicos para asegurar una experiencia educativa de calidad.

El funcionamiento del MUV se apoya en la gestión institucional con acciones de inducción, formación y de acompañamiento tanto a los docentes en cada una de sus modalidades y niveles como a los estudiantes durante toda su permanencia en la universidad. A ello se vincula lo señalado por Sánchez, Tavárez, Camilo y Escala (2020), que una institución de educación superior disponga

“...los principios educativos fundamentales de su modelo educativo que deben permear el quehacer virtual, las estrategias de aprendizaje y de enseñanza que identificarán como privilegiadas, las estrategias de evaluación y retroalimentación, y una estructura de aula donde se realizan las interacciones de aprendizaje que refleje los principios, las estrategias y la intencionalidad de que se aprende para el dominio de competencias curriculares”.

Sánchez, Tavárez,
Camilo y Escala (2020)



Modelo Educativo
UNIBE | MEU

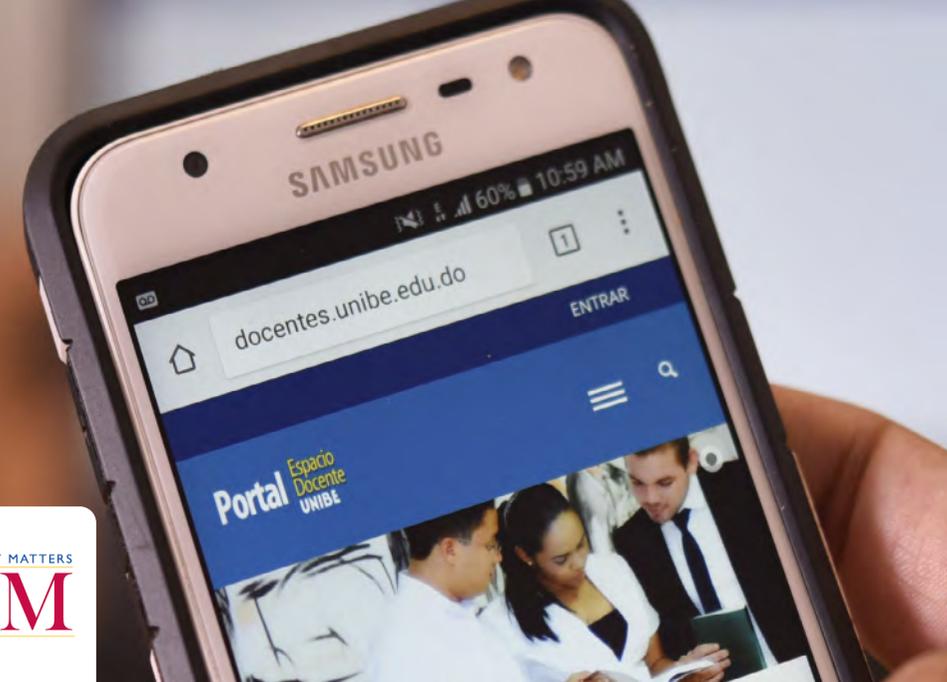
Así mismo, se sostiene en estándares de calidad que impactan la planificación, la ejecución y evaluación de los aprendizajes; la implementación de estrategias didácticas innovadoras y el uso de diversas herramientas tecnológicas en la modalidad virtual, centrando la mirada hacia el desarrollo de las competencias identificadas para cada área disciplinar en vinculación al perfil de egreso de los estudiantes.

En la modalidad virtual, los principios de excelencia y calidad por los que se rige la Universidad Iberoamericana se encuentran igualmente presentes.

La Universidad Iberoamericana, comprometida con la innovación y excelencia académica, asegura la calidad de sus programas académicos a través de un robusto sistema interno de calidad, diseñado para promover y monitorear el cumplimiento de los objetivos de nuestro Plan Estratégico, las políticas y procesos institucionales, así como de las regulaciones de los distintos organismos que rigen el quehacer de la Universidad.



Uno de nuestros ejes institucionales es proveer una experiencia educativa transformadora



En adición al sistema de calidad ya establecido, y en consonancia con nuestro Eje Institucional de proveer una Experiencia Educativa Transformadora y con nuestro modelo pedagógico virtual, afianzamos nuestro compromiso con la calidad al hacernos miembro de Quality Matters (QM), líder internacional para garantizar la calidad en entornos de enseñanza y aprendizaje digitales de manera virtual. Los Estándares Generales de Calidad de QM buscan asegurar que el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual no se limite a replicar las prácticas del modelo presencial, permitiendo que el estudiante experimente aprendizajes significativos estudiando a distancia.



Llevar a cabo la evaluación sistemática de la calidad en la modalidad virtual implica contar con un modelo robusto de calidad y los Estándares Generales de Quality Matters ofrecen precisamente esto.

El modelo de QM presenta las Rúbricas de Calidad para la Educación Superior y cuenta con 8 estándares: Descripción del Curso e Introducción, Objetivos de Aprendizaje (Competencias), Evaluación y Medición, Materiales Didácticos, Actividades de Aprendizaje e Interacción Estudiantil, Tecnología del Curso, Apoyo Estudiantil, y Accesibilidad y Facilidad de Uso. Cada estándar general posee a su vez una serie de estándares específicos para mayor precisión a la hora del diseño y la evaluación.

Para más detalles ver los Anexos 1 y 2.

Actualmente las tecnologías de la información y comunicación (TIC) facilitan la construcción del conocimiento colectivo

Actualmente las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) facilitan la construcción del conocimiento colectivo y si se aprovecha de forma adecuada esta posibilidad, el rol de la educación virtual pasa de ser un simple medio de transmisión de información a convertirse en una serie de procesos que estimulan el pensamiento crítico y la aplicabilidad de los aprendizajes a la realidad y, por ende, elevan la calidad y relevancia del aprendizaje.

En la educación virtual se utilizan los medios tecnológicos como puente de unión en el espacio y el tiempo entre profesor y estudiante cuando éstos no mantienen una relación presencial. En definitiva, se trata de una educación mediada que requiere incorporar una secuencia ajustada de medios y recursos que posibilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje y que conecta con el diseño curricular por competencias establecido por la institución.

Para mayor claridad, ver el gráfico 1

GRÁFICO 1

Ecosistema de aprendizaje

Estrategias y recursos en la educación virtual



Adaptación PLE
Modelo Unibe Virtual (2020)



Los procesos de enseñanza y aprendizaje en un entorno virtual se basan en la relación de tres elementos: la actividad mental constructivista del sujeto que aprende (estudiante), la ayuda sostenida y continuada del que enseña (tutor), y el contenido que es objeto de enseñanza y aprendizaje”.

Orrubia (2005)

El adecuado diseño y desarrollo de una asignatura virtual implica definir un modelo pedagógico, esto es explicitar de qué forma van a ser trabajadas las dimensiones: contenidos, procesamiento pedagógico, tutoría virtual y recursos tecnológicos (Villar, 2005).



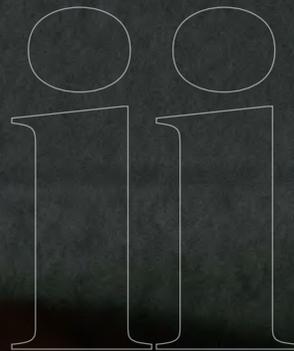
Igualmente Cabero, 2013 apunta hacia lo que se denomina “e-learning 2.0” cuyas características señalan hacia una experiencia en la que el estudiante tiene mayor responsabilidad y manejo de sus aprendizajes; interactúa con más y mejores herramientas tecnológicas que se suman a sus trabajos en su aula virtual, lo cual también genera impactos interesantes en las metodologías docentes con mejores formas de participación, se promueve la reflexión y el pensamiento crítico, se planifica centrandose la experiencia en el estudiante y en el desarrollo de sus competencias.

Este documento parte de la revisión bibliográfica y expone una sustentación teórica que permite establecer los lineamientos institucionales para la planificación y ejecución de las asignaturas en la modalidad virtual, en concordancia con el diseño curricular por competencias de los programas académicos y de los criterios de calidad institucionalmente establecidos.



Enseñanza en la Virtualidad

PERFILES Y PAUTAS



La dinámica del MUV se ampara en la gestión de diferentes instancias de la universidad, acciones que inician desde la Vicerrectoría Académica, a la que está adscrito el Decanato de Innovación Educativa, quien apoya en el fortalecimiento de la estructura y establecimiento de líneas estratégicas y la cogestión requerida en dicho Decanato, en el marco del plan estratégico institucional y la filosofía de UNIBE.

- Las Direcciones de cada Escuela y el Decanato de Innovación Educativa participan llevando un rol de supervisión y de acompañamiento dirigido a sus docentes y cuidan del cumplimiento de las reglamentaciones y políticas de la universidad mediante las siguientes actividades:



Mantenimiento de la comunicación permanente con los docentes de su Escuela.



Acompañamiento al docente en la ejecución del diseño aprobado y planificación de cada asignatura.



Identificación de necesidades tecnológicas y formativas.



Elaboración de informes periódicos relacionados a sus labores de acompañamiento y supervisión.

Experto Contenidista

El Experto Contenidista, acompaña la labor del/la Diseñador/a Instruccional y tiene las siguientes funciones:

- » *Elabora los elementos esenciales para el diseño y la ejecución de las asignaturas, siguiendo los criterios de calidad educativa establecidos institucionalmente.*
- » *Verifica la implementación de los criterios de calidad definidos en el modelo UNIBE Virtual, a través de la supervisión de las aulas virtuales.*

Las funciones ejecutadas desde el Experto Contenidista están supervisadas y apoyadas en la Coordinación de Gestión Curricular e Innovación Educativa y la Coordinación E-learning quienes brindan seguimiento y constante retroalimentación en el marco de los lineamientos del Decanato.

Para mayor ilustración, ver gráfico 2.



Diseñador Instruccional

Los diseñadores instruccionales llevan la responsabilidad de definir el enfoque disciplinar en el diseño de las asignaturas, con las particularidades que se listan a continuación:

- » *Estructura el diseño de las asignaturas a partir de las solicitudes efectuadas desde el Experto Contenidista.*
- » *Recibe los elementos elaborados por el Experto Contenidista para incluir en el diseño de las asignaturas.*
- » *Entrega las propuestas de diseño considerando la naturaleza de cada área disciplinaria.*
- » *Interactúa con los docentes a través de las formaciones impartidas y acompañamiento a clases.*

Coordinación E-learning Coordinación curricular e innovación educativa

Planificación, seguimiento y retroalimentación acorde
los lineamientos de Innovación Educativa



Directores Académicos

Acompañamiento
a los docentes
en sus diferentes
escuelas



Experto Contenidista

Calidad en el
contenido del
diseño curricular
y en la promoción
de recursos
tecnológicos
institucionales



Diseñador Instruccional

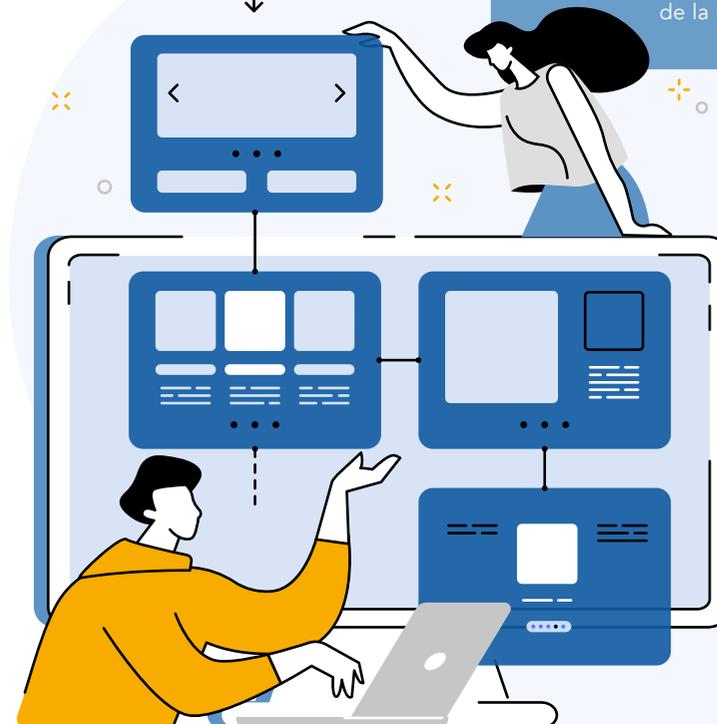
Definición del
enfoque disciplinar
del diseño de las
acciones normativas

Fuente: Perfiles y Ruta de procesos para la enseñanza virtual
Decanato de Innovación Educativa (2020)



La Coordinación E-learning es quien **salvaguarda la calidad en las labores realizadas dentro de los entornos virtuales institucionales** y provee el soporte técnico requerido por toda la comunidad educativa.

La Coordinación de Gestión Curricular e Innovación Educativa vela por la **implementación de los procesos de diseño y rediseño curricular efectivo en todas las Escuelas**, dentro de las directrices y políticas de la universidad.



Estudiante UNIBE

El estudiante ocupa una posición central, cónsona con el enfoque constructivista y asume un rol activo.

GRÁFICO 3
Roles del Estudiante en el MUV



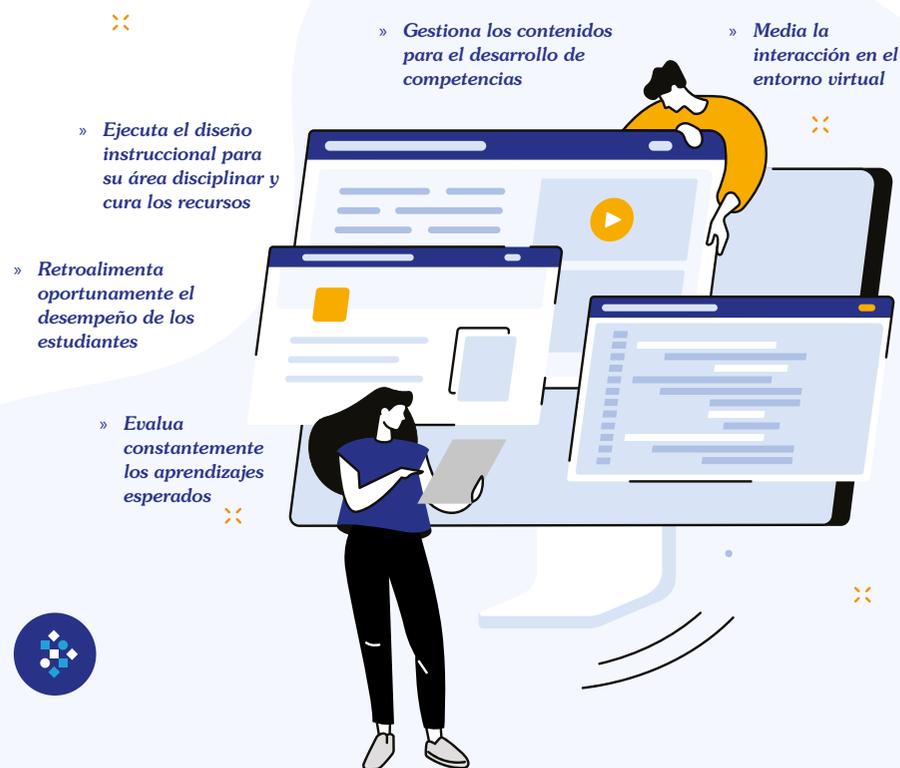
En el Modelo UNIBE Virtual, el estudiante ocupa una posición central, cónsona con el enfoque constructivista, asume un rol activo, teniendo la oportunidad de vivenciar el principio institucional de autogestión de los aprendizajes, construyendo conocimientos a partir del desarrollo de trabajos prácticos, investigaciones y la realización de actividades pedagógicas en la que utiliza diferentes recursos y medios para el logro de su aprendizaje. En este sentido, Sánchez et al (2020) afirman que los estudiantes, “deben empoderarse de sus procesos de aprendizaje y no escatimar esfuerzos para aprovechar las oportunidades que su institución y sus docentes les ofrecen”.

La modalidad virtual permite, además, realizar el trabajo con otros estudiantes a través de actividades interactivas, consolidándose así el aprendizaje colaborativo, otro de nuestros principios institucionales.

Gráfico pag. 20
Fuente: Modelo UNIBE Virtual (2020)

Los estudiantes a través del de Aula Virtual, pueden acceder a la documentación que guía y apoya su proceso académico como la planilla pedagógica, los lineamientos para la virtualidad, el acuerdo de integridad académica, los recursos del CRAI; así también, pueden hacer uso de diversas vías de comunicación como los anuncios y comunicaciones de su docente, acceder a los foros de dudas e inquietudes y participar de los debates que se proponen como actividades. De igual manera, pueden realizar actividades de aprendizaje y de evaluación, haciendo uso de recursos didácticos disponibles, enlaces a documentos y sitios sugeridos. Así mismo, participar en actividades individuales y grupales, envío de trabajos, y otras asignaciones que evidencien los aprendizajes esperados y el desarrollo de las competencias.

GRÁFICO 4
Funciones del tutor en el MUV



El docente, que bajo esta modalidad se denomina “tutor”, diseña las actividades curriculares, guía a los estudiantes a lo largo del curso, contesta inquietudes y preguntas, ya sea por e-mail, chats o foros, provee retroalimentación continua en las distintas actividades y evalúa el desarrollo de las competencias intencionadas para la asignatura, al tiempo que estimula el trabajo colaborativo y la autogestión de los aprendizajes.

Todos los docentes – tutores, previo al inicio del semestre crean y actualizan la planilla pedagógica, basada en el sílabo de la asignatura, la misma incluye la descripción y organización temporal del desglose de las actividades pedagógicas y de evaluación, así como los recursos y entornos en función de los temas y contenidos a desarrollar.

Puedes ver este instrumento de planificación en el anexo 4.

El tutor crea actividades formativas que estimulan el pensamiento crítico, utiliza metodologías activas de enseñanza, basadas en proyectos, casos, retos de la vida real; tiene la capacidad de provocar, interrogar y guiar actividades generadoras de aprendizajes significativos.

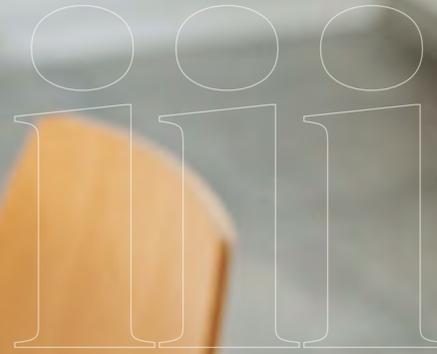
La interacción entre tutores-estudiantes, y estudiantes entre sí, se realiza a través de UNIBE Campus Virtual. Los tutores pueden publicar documentos en cualquier formato texto (.doc .pdf, html, videos, entre otros), administrar debates, crear grupos de estudiantes, preparar actividades de evaluación y disponer enlaces hacia recursos didácticos disponibles en el Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación [CRAI] u otros debidamente curados.

Otras actividades típicas del tutor son:

Publicar avisos, disponer de un área específica para que los estudiantes envíen sus trabajos, realizar un seguimiento con datos estadísticos de acceso de los estudiantes a la plataforma, el seguimiento individual de acceso a la plataforma y participación en las distintas actividades.



ESTRUCTURA DEL Aula Virtual



Blackboard Ultra da soporte a la virtualidad en UNIBE. Muestra un diseño simplificado, con interactividad más fluida y adaptable a cualquier dispositivo



Es imprescindible especificar referencias y/o enlaces de lecturas, videos y demás recursos seleccionados, privilegiando el uso las bases de datos del CRAI y sus guías temáticas.

El aula virtual de UNIBE se encuentra alojada en la plataforma Blackboard y su estructura cuenta con la siguiente secuencia y con los elementos predefinidos a continuación:

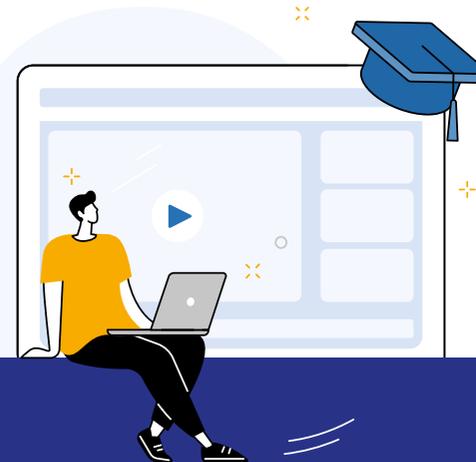
Introducción

- » Bienvenida a la asignatura
- » Sílabo
- » Planilla pedagógica
- » Perfil del facilitador
- » Foro de dudas e inquietudes

Bloque temático

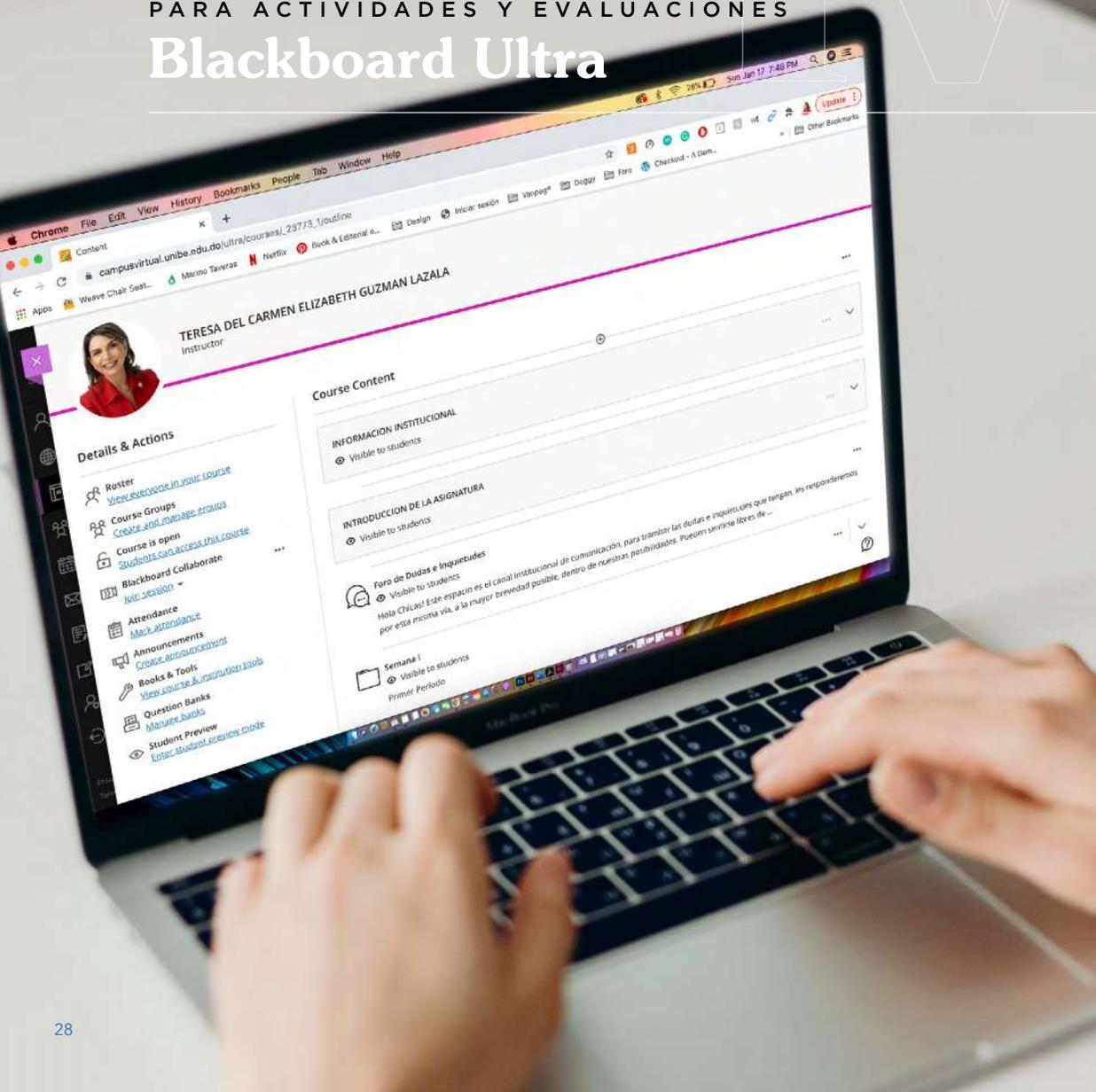
Este apartado en el aula virtual queda dividido por semanas. Los docentes completan la siguiente estructura la cual se mantiene fija en cada una de las asignaturas:

- » Contenido a trabajar
- » Desglose de las estrategias para la enseñanza y actividades de evaluación.
- » Recursos y herramientas tecnológicas identificadas en la planilla pedagógica, por ejemplo: *páginas web, recursos para su lectura, audiovisuales originales creados por el docente, presentaciones, videos externos, casos de estudio, simuladores, otros recursos y herramientas*



PRINCIPALES HERRAMIENTAS PARA ACTIVIDADES Y EVALUACIONES

Blackboard Ultra



Diario

Es una estrategia evaluativa de habilidades metacognitivas que consiste en reflexionar y escribir sobre el propio proceso de aprendizaje, el cual puede abarcar lo relativo a una sesión o limitarse a una tarea en particular.

Exámenes

Construcción de un cuestionario en que pueden disponerse diversos tipos de preguntas relacionadas al contenido trabajado durante la docencia.

Exposiciones

(mediante Collaborate)
El tutor informará a los estudiantes de los temas a desarrollar, pautará fecha y hora para la exposición y la duración que tendrá cada uno para exponer. Estas exposiciones quedan grabadas en la plataforma.

Rúbricas

Una rúbrica es una herramienta de puntuación que puede utilizar para evaluar los trabajos que llevan calificación. Cuando crea una rúbrica, divide el trabajo asignado en partes. Puede proporcionar descripciones claras de las características del trabajo asociado a cada parte, con distintos niveles de aptitudes.

Debates

Espacio de discusión de un tema establecido por el tutor, donde los estudiantes participan de forma asincrónica.

Portafolios

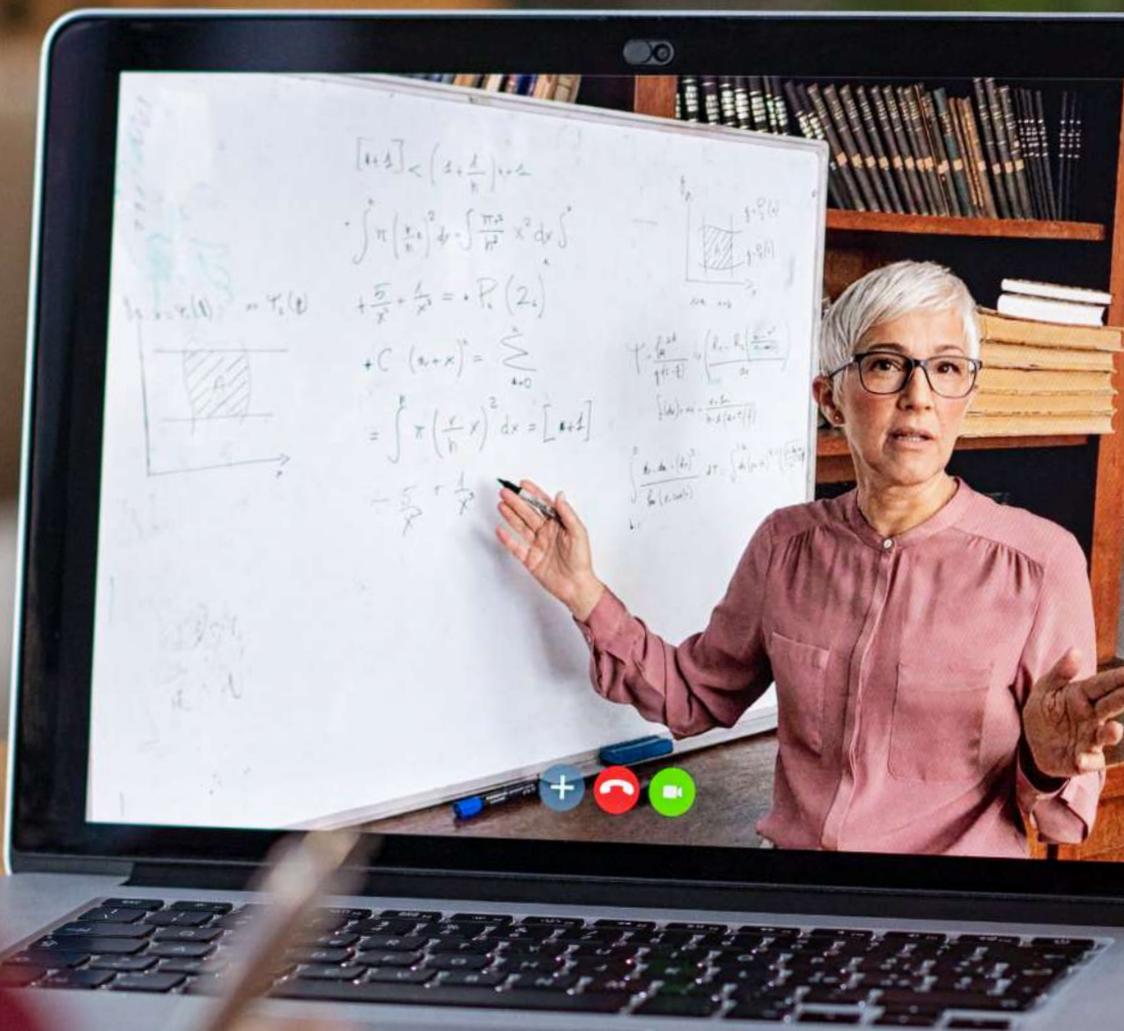
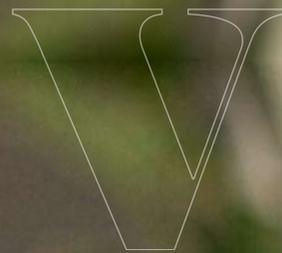
Con esta herramienta el estudiante va coleccionando los distintos trabajos solicitados por el tutor, donde ambos pueden observar el progreso durante el transcurso de la asignatura.

Actividades

Herramienta que permite al tutor gestionar diversas entregas de los estudiantes y llevar su control. Estas parten de alguna lectura marcada por el tutor previamente o de informaciones suministradas para la realización de análisis y pueden ser entregadas como reportes de lectura, ensayos, proyectos o documentos resultantes de un trabajo de investigación.



Modalidades de Enseñanza



La universidad ha dispuesto de diversas modalidades ajustadas a los requerimientos de las áreas disciplinares. Cada una de estas modalidades posee características propias y están debidamente relacionadas a las políticas institucionales, expresando las dinámicas particulares de la enseñanza en el marco del modelo pedagógico.

A continuación, ver gráfico 5.

GRÁFICO 5
Modalidades de enseñanza en UNIBE

MODALIDAD 100% VIRTUAL HÍBRIDA <small>(Sincrónica/Asincrónica)</small>	MODALIDAD 100% VIRTUAL ASINCRÓNICA	MODALIDAD SEMIPRESENCIAL	MODALIDAD MODULAR/ BLOQUE
DURACIÓN 15 semanas	DURACIÓN 15 semanas	DURACIÓN 15 semanas	DURACIÓN 7 semanas
EN LÍNEA 100% en línea	EN LÍNEA 100% en línea	EN LÍNEA 1/3 a 2/3 en línea <small>(Entre 5-10 semanas)</small>	EN LÍNEA 5 semanas en línea
EN CAMPUS 0% en UNIBE	EN CAMPUS 0% en UNIBE	EN CAMPUS 2/3 a 1/3 en UNIBE <small>(Entre 5-10 semanas)</small>	EN CAMPUS 2 semanas en UNIBE

Horario según selección. Encuentros presenciales y virtuales sincrónicos serán definidos en la parrilla pedagógica.



Fuente: elaboración propia

Para el MUV la institución adopta la modalidad virtual híbrida, desarrollándose la enseñanza en un modelo sincrónico y asincrónico.

Modalidades de la enseñanza virtual

El modelo sincrónico – asincrónico encuentra sus bases pedagógicas en el Modelo Blended Learning (B-Learning) o semipresencial.

Este modelo, que ya por más de una década se ha utilizado en la universidad, se reajusta a las condiciones actuales basadas en la necesidad de las clases 100/% virtual, haciendo uso importante de la videoconferencia (Blackboard Collaborate), que a su vez es la herramienta donde se ejecuta la parte sincrónica de la clase, convirtiéndose así en un modelo híbrido que se apoya en los recursos tecnológicos propios de nuestro entorno virtual y externos.

El modelo sincrónico

Este modelo ocurre en vivo y en tiempo real con el apoyo de soluciones de videoconferencia. En UNIBE se utiliza Collaborate para los programas de grado, postgrado y educación continua, cuyas aulas virtuales se encuentran en el LMS Blackboard Ultra. Cuando se usa una plataforma de enseñanza en línea o un sistema de gestión de aprendizaje, el modelo sincrónico permite a los tutores replicar algunas de las experiencias comunes en un aula en presencial. Esto incluye la posibilidad de compartir con los estudiantes las diapositivas de la exposición, trabajar en pizarras digitales, compartir pantallas de aplicaciones, formular preguntas y estimular que los estudiantes participen en el desarrollo del tema.

Es importante destacar que, con las herramientas adecuadas, los estudiantes pueden interactuar con el material digital, asignaciones, tareas, cuestionarios y debates que propician el aprendizaje colaborativo.

El modelo sincrónico se complementa con la metodología Just-in Time Learning, esta estrategia pedagógica utiliza la retroalimentación entre las actividades del aula virtual y el trabajo que el estudiante hace en la casa. El objetivo de esta metodología es aumentar el aprendizaje durante el tiempo que se está en el aula.

Recomendaciones para los encuentros sincrónicos

El tutor puede realizar videoconferencias con sus estudiantes dentro de las 15 semanas de duración de la asignatura, con la finalidad principal de hacer presentaciones de temas complejos, establecer el intercambio necesario que motiva la participación y la comprensión de los contenidos, responder preguntas a temas previamente trabajados sobre los cuales los estudiantes presenten inquietudes y la realización de actividades de enseñanza o de evaluación. En la planificación de la asignatura se determinan los encuentros sincrónicos, claramente visibles en la planilla pedagógica.

Para que el encuentro sincrónico sea productivo, a continuación, se disponen recomendaciones que debe tomar en cuenta el tutor:

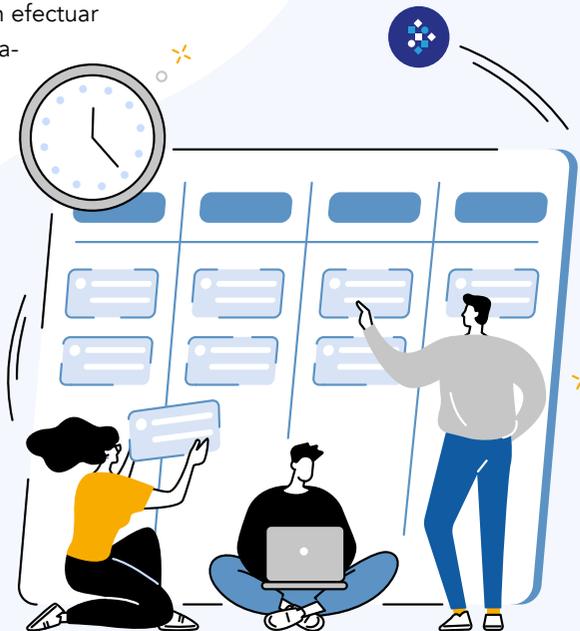
1. Incluir en la planilla pedagógica las fechas y horarios de cada encuentro sincrónico, a fin de que los estudiantes puedan contar con la información por anticipado y organizar su tiempo.
2. Se planificarán encuentros sincrónicos semanales tomando en cuenta los siguientes criterios:
 - » La cantidad de horas de la asignatura debe estar de acuerdo a lo consignado en el horario.
 - » La duración de cada encuentro depende de la ejecución de las actividades programadas en la planilla pedagógica.
 - » Las actividades, evaluaciones y asignaciones deben pautarse para ser entregadas de parte del docente dentro del horario de la asignatura.
3. Los encuentros sincrónicos deben ser sostenidos vía Collaborate, grabados y alojados en el aula virtual de modo que puedan ser revisados por los estudiantes para posterior consulta. Si se utiliza otra herramienta, también deben compartirse las grabaciones en el aula virtual.
4. Es recomendable estar quince (15) minutos antes en la sesión y realizar las pruebas de audio y video correspondientes, así como verificar que los materiales a utilizar están disponibles.
5. Establecer con anterioridad los contenidos, actividades y aprendizajes esperados del encuentro. En la planificación de la asignatura puede prever una sesión de recuperación de contenidos.

6. Utilizar recursos de apoyo (presentaciones, textos, videos, infografías, etc.) y herramientas tecnológicas promotoras de interacción de los estudiantes con el contenido.
7. El tutor debe moderar el encuentro estableciendo acuerdos para su desarrollo armónico, asignando turnos para la participación de los estudiantes y estableciendo límites de tiempo para las intervenciones.
8. Durante la presentación del tema por videoconferencia, tener en cuenta que se desarrollen tres momentos:
 - » Introducción, que puede iniciar con una dinámica, recuperación de conocimientos previos, o recuperación de la clase anterior.
 - » Desarrollo del tema.
 - » Síntesis de los puntos más importantes.
9. Al final del encuentro, el tutor puede asignar lecturas de artículos, hacer referencias a otras presentaciones, videos, documentales, etc., complementarios al tema.

El modelo asincrónico

Este brinda la oportunidad de la autogestión de los aprendizajes y promueve la colaboración entre pares, pues pueden efectuar tareas específicas que requieren que los estudiantes trabajen entre ellos o revisen y valorar el trabajo de los demás a su propio ritmo y sin necesidad de estar conectados al mismo tiempo.

El beneficio dentro del modelo asincrónico, es poder interactuar con el material digital, asignaciones, tareas, cuestionarios y debates que propician el aprendizaje colaborativo, sin la necesidad de que los participantes estén en línea todos a la vez.



Las clases asincrónicas serán destinadas fundamentalmente a procesos que permitan a los estudiantes comprender los conceptos y teorías involucrados en el proceso de desarrollo de competencias propias de la asignatura.

Recomendaciones para los encuentros asincrónicos

En los casos que la naturaleza de la asignatura lo requiera, su diseño podrá requerir encuentros asincrónicos.

1. Los criterios para validar el diseño de sesiones asincrónicas incluyen:
 - » Podrá designarse en la planilla pedagógica no más del 25% de los encuentros (incluidas los designados para evaluación) para trabajo asincrónico, previa validación de la Escuela.
 - » En el aula virtual deben incluirse actividades y recursos para que los estudiantes realicen asignaciones durante el tiempo asincrónico.
 - » Durante el período asincrónico el docente puede organizar encuentros de grupos pequeños para retroalimentar y acompañar a los estudiantes dentro del mismo horario de la clase.
2. Para el desarrollo productivo de los momentos asincrónicos se recomiendan las siguientes pautas:
 - » El foro de dudas e inquietudes es el canal institucional para responder a los estudiantes sobre cualquier inquietud relacionadas a la asignatura, sus actividades, por tanto, debe ser revisado constantemente por el tutor y brindar la debida respuesta por la misma vía.
 - » Establecer horarios y fechas de apertura y cierre de las actividades.
 - » Asegúrese de redactar consignas coherentes para el desarrollo de las actividades virtuales, establecer plazos razonables para los requerimientos de la asignación, lo cual contribuirá a que los estudiantes tengan claro que se quiere lograr y cómo lograrlo. Deben incluir nombre de la actividad, los aprendizajes esperados, tiempo de realización, valor y requerimientos de la entrega.
 - » En los foros se motiva la participación y el debate exponiendo preguntas y/o aportaciones puntuales, retroalimentando las opiniones expresadas por los estudiantes y al finalizar el tiempo de los foros, realizar una retroalimentación general que incluya los principales aportes de los participantes y realizar el cierre conceptual del tema.

- » Todas las actividades deben contar con los recursos necesarios que le brinden al estudiante el soporte y la guía para su realización.
- » Cada actividad debe contar con su rúbrica de evaluación.
- » Realizar presentaciones animadas, videos cortos y/o podcasts. Las presentaciones creadas para encuentros asíncronos, se sugiere que tengan una duración entre 20 - 25 minutos, ya que resultan con contenidos precisos, explicativos y pueden ser más comprensibles para el estudiante.
- » Los profesores seleccionarán recursos que los estudiantes puedan estudiar de manera independiente (artículos, videos, presentaciones del profesor con voz, imágenes, gráficos...) y los colocarán en el Aula Virtual.
- » El profesor debe curar y colgar los materiales en el AV para trabajo asíncrono el mismo día asignado para su clase, a fin de evitar confusiones y que los estudiantes dispongan de la misma cantidad de tiempo para realizar las actividades propuestas.
- » Si un profesor considera solo impartir clases asíncronas, se manejarán como casos excepcionales. Para ello, el profesor debe consultar con su Director, presentando el plan de clases y recibiendo la aprobación tanto del Director de su escuela, como de la Dirección de Diseño Curricular.
- » En caso de utilizar una herramienta tecnológica adicional a las contenidas en la plataforma institucional, en la consigna debe especificarlo y colocar el enlace de acceso.

Sobre actividades que requieran presencialidad:

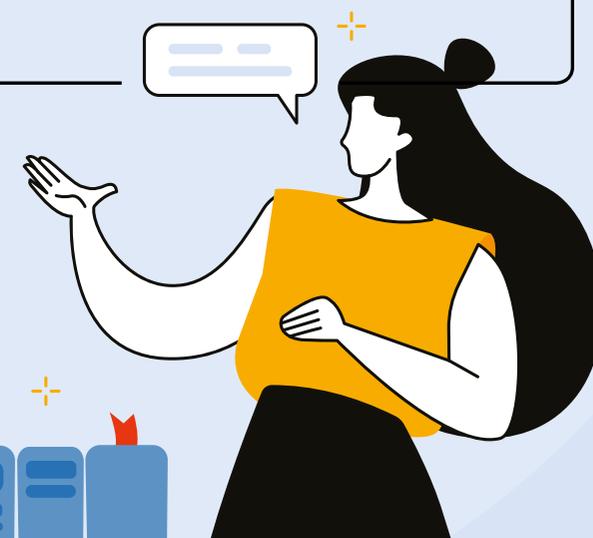
Con el objetivo de favorecer procesos de enseñanza-aprendizaje que requieren prácticas, ejecuciones o evaluaciones que deben realizarse en forma presencial y que son insustituibles por enseñanza virtual, será posible agendar dentro de la programación académica estas actividades.

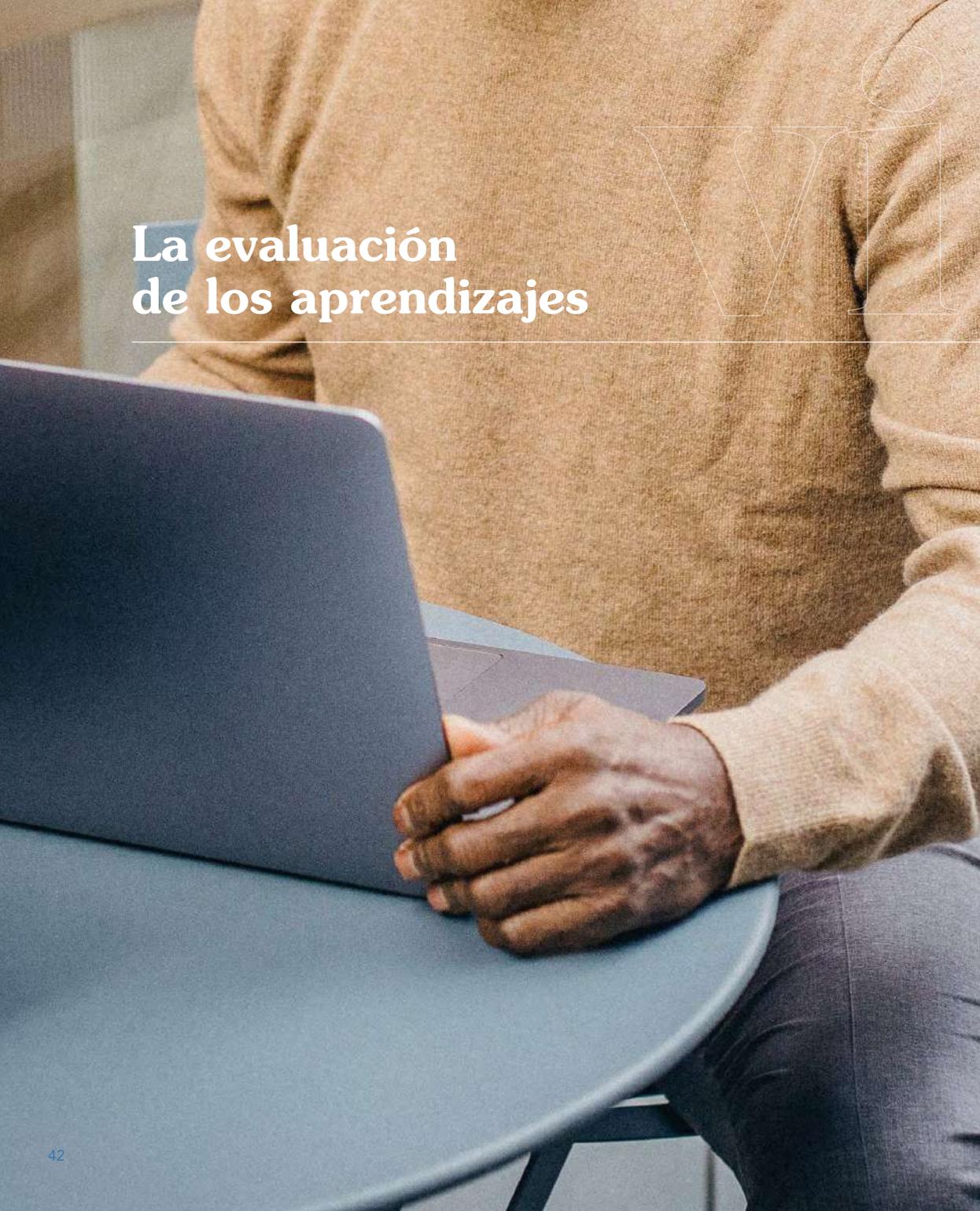
- » En el caso de las asignaturas de laboratorios y prácticas, cada Director presenta la programación de los días presenciales para garantizar las medidas adecuadas de higiene y protección. La autorización final de esa programación debe ser otorgada por VRA.
- » El estudiante debe ser informado anterioridad si su asignatura incluirá encuentros presenciales, y las fechas pautadas para los mismos.

Recomendaciones metodológicas para dinamizar las clases



- » Los estudiantes pueden interactuar con el contenido que se está trabajando a través de encuestas breves o votaciones, realizando cuestionarios tipo diagnósticos y de repaso al cierre de la sesión sincrónica como una forma de valorar los aprendizajes logrados haciendo uso de aplicaciones que promueven la participación colaborativa.
- » Como parte del sistema de evaluación de la asignatura, pueden efectuar su autoevaluación y evaluación entre pares al finalizar, por ejemplo, presentaciones de proyectos.
- » Haciendo uso de Collaborate que permite organizar grupos pequeños de forma aleatoria o manual. Por ejemplo, cada grupo puede analizar casos de estudio, resultados de sus asignaciones, realizar exposiciones, responder preguntas relacionadas a una evaluación diagnóstica, todas estas actividades vinculadas a los temas de la clase y forma parte de la evaluación de la asignatura.
- » Para la presentación de procedimientos en asignaturas de orden práctico, el docente puede realizar la grabación de cómo este se ejecuta y solicita al estudiante la entrega de una grabación de video en la que evidencia la utilización del procedimiento mostrado.





La evaluación de los aprendizajes

La evaluación en el marco del Modelo Educativo UNIBE es el proceso de buscar e interpretar evidencias para que el estudiante y el docente conozcan dónde se encuentra el estudiante en relación a su aprendizaje, dónde necesita estar y cuál es la mejor forma de llegar allí. Del mismo modo, el enfoque curricular orientado a competencias, presupone que la evaluación:

- » Está integrada al proceso de enseñanza – aprendizaje.
- » Promueve compartir los objetivos de aprendizaje con los estudiantes.
- » Posibilita que los estudiantes conozcan y entiendan los criterios de evaluación.
- » Incorpora la autoevaluación de los estudiantes.

La evaluación en el contexto del MUV y el diseño curricular vigente es un proceso que se realiza de manera continua y sistemática cuyo objetivo es determinar el nivel de los aprendizajes de los estudiantes a lo largo del proceso. Basado en la objetividad, ausencia de sesgos o deformaciones en la interpretación de las evidencias en función de los resultados y /o procesos generados.

Sugerencias para mejorar la objetividad:

- » Informar a los estudiantes el contenido y propósito de la evaluación.
¿Qué se va a evaluar?
- » Dar a conocer a los estudiantes los criterios de evaluación
¿Qué es necesario cumplir?
- » Elaborar con anticipación las pautas de respuesta, utilizar pautas de corrección.
- » Usar rúbricas de evaluación permite garantizar que la calificación sea imparcial y coherente. Además, ayudan a que los estudiantes se centren en sus expectativas. Es importante compartir los criterios y estándares ligados a los objetivos de aprendizaje que serán usados para evaluar la ejecución de estudiantes en la creación de artículos, proyectos, ensayos y otras tareas. La plataforma de BB permite incorporar fácilmente las rúbricas para la evaluación de las actividades.
Ver ejemplos de rúbrica en el anexo 5.

- » La entrega de las actividades debe realizarse dentro del horario de clases pautado, no antes. (Por ejemplo, si mi clase son los martes, la asignación debe entregarse ese día). El profesor puede otorgar días adicionales de la fecha límite de entrega bajo su discreción. Tratar de evitar fechas límites de entrega sean fines de semana o días feriados, a menos que se haya consensuado con los estudiantes.
- » Las asignaciones o tareas deben entregarse estrictamente por el Aula Virtual, y el profesor debe calificar y retroalimentar por la misma vía.

En conclusión, las competencias, conocimientos, habilidades y actitudes, deben ser explícitas y suficientemente claras y precisas y estar acompañadas por criterios e indicadores de evaluación (rúbricas). De tal manera que los estudiantes no sientan que serán misteriosamente evaluados, sino que la evaluación será clara, transparente y justa.

Propuestas para sistema de calificación

El sistema de calificación debe ser adecuado a la naturaleza de cada asignatura y al diseño instruccional elaborado por el docente y aprobado por la Escuela. A continuación, se presentan tres (3) casos de distribución de las actividades y sus calificaciones derivados de trabajos de nuestros docentes. Las actividades pueden combinarse entre ellas o realizarse varias de una misma actividad durante la ejecución de la asignatura. La calificación depende de la complejidad de la asignación.

De modo indicativo se sugiere la siguiente distribución:

- a. Evaluación diagnóstica: 0%
- b. Asignaciones que aplican a la asignatura: 65%
- c. Evaluaciones 1er. Período y Final: 30%
- d. Autoevaluación y coevaluación: 5%

CASO 1 - DISTRIBUCIÓN DE ACTIVIDADES Y CALIFICACIONES

Actividad	Valor
Debate	5 puntos
Diario reflexivo	5 puntos
Redacción de ensayo (tarea)	10 puntos
Cine fórum y exposición (tarea)	7 puntos
Reporte de lectura (tarea)	10 puntos
Cuestionario	8 puntos
Mapa Mental (tarea)	10 puntos
Portafolio	10 puntos
Evaluación Primer Parcial	15 puntos
Evaluación Final	15 puntos
Autoevaluación y coevaluación	5 puntos
Total de Actividades	100 puntos

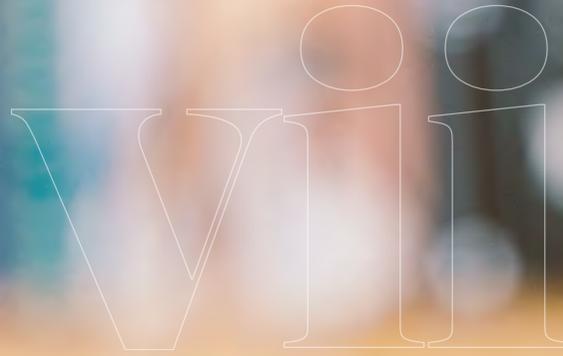
CASO 2 - DISTRIBUCIÓN DE ACTIVIDADES Y CALIFICACIONES

Actividad	Valor	
Participación de dos debates y cierre utilizando una herramienta lúdica	Cada debate tiene valor de 5 puntos	10 puntos
Entrega de diarios reflexivos. Realización y entrega de cinco diarios durante el semestre.	Cada diario tiene un valor de 2 puntos	10 puntos
Redacción y entrega de ensayos	Cada ensayo tiene un valor de 10 puntos	20 puntos
Trabajo con dos casos de estudio y presentación de análisis realizado de parte de los estudiantes	Cada caso y su presentación tienen un valor de 10 puntos	20 puntos
Simulación		10 puntos
Evaluación Primer Parcial		10 puntos
Evaluación Final		15 puntos
Autoevaluación y coevaluación		5 puntos
Total de Actividades		100 puntos

CASO 3 - DISTRIBUCIÓN DE ACTIVIDADES Y CALIFICACIONES

Actividad	Valor	
Dos casos de estudio y su debate	Cada caso tiene un valor de 5 puntos	10 puntos
Pruebín		5 puntos
Dos análisis de video y práctica	Cada análisis tiene un valor de 5 puntos	10 puntos
Realización de mini proyecto en grupos con roles asignados		5 puntos
Dos evaluaciones haciendo uso de app (Kahoot)	Cada evaluación tiene un valor de 5 puntos	5 puntos
Presentación de informes, reportes		5 puntos
Dos controles de lectura	Cada control de lectura tiene un valor de 2.5 puntos	5 puntos
Evaluación de medio término		15 puntos
Dos presentaciones	Cada presentación tiene un valor de 5 puntos	10 puntos
Práctica		5 puntos
Participación en Seminario		10 puntos
Evaluación final		15 puntos
Total de Actividades		100 puntos

Referencias



- Barroso, J.; Cabero, J. (2013). Replanteando el e-learning; hacia el e-learning 2.0. *Revista Científica de Tecnología Educativa*, II(02), pags.9-14.
- Educause. (2020). *Horizon Report: Teaching and Learning Edition*. Recuperado de: <https://bit.ly/3nCFuEk>
- Gardiner, E., (2020). *Remote Teaching: When and How to Use Synchronous vs. Asynchronous Methods*.
- Onrubia, J., (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *RED. Revista de Educación a Distancia*, número monográfico II.
- Sánchez, J.; Tavárez, J.; Camilo, O.; Escala, M. (2020). *Presente y futuro de la virtualización de la docencia en la educación superior dominicana: De un presente reactivo a una construcción proactiva*. (Documento para una reflexión crítica). Manuscrito no publicado.
- Siemens, G. & Weller, M. (coord.) (2011). "The Impact of Social Networks on Teaching and Learning" [online monograph]. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)* 8 (1), 164-170. UOC.
- Villar, G., (2005). Didáctica en la Educación Universitaria a Distancia y Virtual. II Encuentro Internacional de Didáctica Universitaria. Loja. Ecuador.



Anexos

Anexo 1 Estándares QM	54
Anexo 2 Checklist para la verificación del diseño	102
Anexo 3 Instrumento de supervisión de Aulas Virtuales	108
Anexo 4 Planilla Pedagógica	111
Anexo 5 Ejemplos de consignas y rúbricas Ejemplo de consigna para un debate	112
Anexo 5 Ejemplos de consignas y rúbricas Ejemplo de rúbrica para evaluar un debate	114
Anexo 5 Ejemplos de consignas y rúbricas Ejemplo de consigna para infografía	116
Anexo 5 Ejemplos de consignas y rúbricas Ejemplo de rúbrica para evaluar una infografía	116
Anexo 5 Ejemplos de consignas y rúbricas Ejemplo de rúbrica para presentaciones orales	118
Anexo 5 Ejemplos de consignas y rúbricas Ejemplo de rúbrica para proyecto final	120
Anexo 6 Recursos y aplicaciones para la enseñanza	126
Anexo 7 Servicios de Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación [CRAI]	132

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Descripción de la asignatura e introducción	<p>1.1 Las indicaciones para empezar son claras y se establece cómo encontrar diversos componentes de la asignatura en su parte introductoria</p>	<p>La información publicada en la parte introductoria de la asignatura contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> » descripción general de la asignatura » planilla pedagógica » indicaciones claras sobre qué hacer primero (guía de exploración del aula virtual) » indicaciones de navegación detalladas para la asignatura (tipo tour) <p>Los docentes pueden optar por incorporar parte de esta información la planilla pedagógica. En este caso, los estudiantes deben ser dirigidos a la planilla al inicio de la asignatura. Una característica útil es un botón o icono “Léame primero” o “Comenzar aquí” en la página de inicio de la asignatura, que vincula a los estudiantes con la información de inicio.</p>
	<p>1.2 Se les presenta a los estudiantes el sílabo, la planilla pedagógica y la estructura de la asignatura.</p>	<p>Se proporciona información para ayudar a los estudiantes a comprender el sílabo de la asignatura, las competencias a desarrollar y cómo se estructura y lleva a cabo el proceso de aprendizaje, incluyendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> » la planilla pedagógica » las modalidades: virtual híbrida, virtual asincrónica, semipresencial y modular/bloque » las vías de comunicación » los tipos de actividades evaluativas » cómo se evaluará el aprendizaje
	<p>1.3 Se declaran con claridad las expectativas de comunicación para discusiones en línea, correo electrónico y otras formas de interacción.</p>	<p>Las expectativas sobre cómo los estudiantes deben comunicarse en línea y en el aula están claramente establecidas. (Tales expectativas a veces se denominan “netiquetas”). Los tipos de comunicación incluyen correo electrónico, foros de discusión, tareas y otras interacciones o colaboraciones</p> <p>Ejemplos de expectativas de comunicación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El tono profesional y respetuoso y la cortesía se utilizan para comunicarse con los demás estudiantes y el docente, ya sea que la comunicación sea por medios electrónicos o cara a cara. 2. La comunicación escrita, tanto formal como informal, utiliza el español y el inglés estándar en lugar de abreviaturas populares en línea y coloquialismos regionales. 3. Las interacciones de video reflejan un tono respetuoso en las comunicaciones verbales y el lenguaje corporal. 4. La ortografía y la gramática son correctas.
	<p>1.4 Se declaran con claridad las políticas de la asignatura y de la institución con las que se espera que el estudiante cumpla dentro de la asignatura, o se proporciona un enlace a las políticas actuales.</p>	<p>Para fortalecer la civilidad en la comunicación, el docente puede proporcionar un enlace o referencia hacia los siguientes documentos en el aula virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Política de uso de aula virtual » Integridad Académica » Reglamento Académico » Reglamento Estudiantil

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Descripción de la asignatura e introducción	1.5 Se precisan con claridad los requerimientos tecnológicos mínimos para la asignatura y se provee información de cómo obtener las tecnologías.	<p>Se proporciona información detallada y claramente redactada sobre las tecnologías que necesitarán a lo largo de la asignatura, incluida información sobre dónde se pueden obtener. La palabra “tecnologías” abarca una amplia gama, que incluye hardware, software, suscripciones, complementos y aplicaciones móviles.</p> <p>Ejemplos de información para incluir en una declaración de requisitos de tecnología:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si se necesitan bocinas, un micrófono o audífonos, se indica claramente la necesidad de dichos periféricos. 2. Se proporcionan enlaces a todos los recursos descargables. Estos recursos incluyen software y herramientas en línea, aplicaciones, complementos como Acrobat Reader y Java, reproductores multimedia, reproductores MP3, wikis, redes sociales, aplicaciones multimedia interactivas, etc. 3. Se proporcionan instrucciones sobre cómo acceder a los materiales disponibles a través de los servicios de suscripción, incluidas las revistas en línea o las bases de datos del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación [CRAI]. Cuando esté disponible, también se proporcionan enlaces. 4. Si se requieren materiales del editor, se proporcionan instrucciones claras sobre cómo obtener y usar los códigos de acceso requeridos.
	1.6 Las habilidades informáticas y las habilidades de alfabetización digital de información que se esperan del estudiante están claramente establecidas.	<p>Se especifican las habilidades técnicas que los estudiantes deben tener para tener éxito en la asignatura.</p> <p>Los ejemplos de habilidades técnicas pueden incluir:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Usar el sistema de gestión del aprendizaje 2. Usar el correo electrónico 3. Crear y enviar archivos en formatos de programas de procesamiento de texto de uso común 4. Descargar e instalar software 5. Subir o descargar información en el aula virtual 6. Uso de programas de hoja de cálculo 7. Uso de programas de presentación y gráficos 8. Uso de aplicaciones en dispositivos digitales 9. Uso de herramientas y software de conferencia web, específicamente Blackboard Collaborate <p>La alfabetización en información digital se refiere a la capacidad de ubicar, evaluar, aplicar, crear y comunicar conocimiento utilizando la tecnología.</p> <p>Los ejemplos de habilidades de alfabetización en información digital pueden incluir:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uso del CRAI y bases de datos en línea para ubicar y recopilar información apropiada recomendada por la institución. 2. Usar redes de computadoras para ubicar y almacenar archivos o datos 3. Usar herramientas de búsqueda en línea para fines académicos específicos, incluida la capacidad de usar criterios de búsqueda, palabras clave y filtros 4. Citar y referenciar adecuadamente las fuentes de información usando las normas internacionales requeridas por su escuela 5. Preparar una presentación de los resultados de la investigación

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Descripción de la asignatura e introducción	1.7 Se precisan con claridad los prerrequisitos de la asignatura (si aplica) y los conocimientos previos de la disciplina y/o cualquier competencia requerida.	Información sobre conocimientos y competencias necesarias como prerrequisitos está visible en documentos vinculados a la asignatura, o en material de apoyo proporcionado al estudiante por otros medios.
	1.8 La auto-presentación del docente es profesional y está disponible en línea.	<p>La introducción crea una sensación de conexión entre el docente y los estudiantes.</p> <p>Presenta al docente en su perfil profesional como documento accesible e incluye información básica como:</p> <ul style="list-style-type: none"> » el nombre » título » foto u otra representación visual del docente » campo de especialización » dirección de correo electrónico » número de teléfono » horarios para consulta <p>La auto presentación ayuda a los estudiantes a conocer al docente y, además de la información mencionada anteriormente, podría incluir:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comentarios sobre su estilo de docencia 2. Un resumen de la experiencia pasada con la enseñanza de asignaturas en línea 3. Información personal como pasatiempos, familia, experiencias de viaje, etc. 4. Una representación gráfica, mensaje de audio o video (incluidos formatos alternativos para garantizar la accesibilidad) 5. El rol del docente según la filosofía institucional
	1.9 Se pide a los estudiantes que se presenten en clase.	<p>Las presentaciones de los estudiantes al inicio de la clase ayudan a crear un ambiente de aprendizaje acogedor y un sentido de comunidad. Se les pide a los estudiantes que se presenten y se les brinda orientación sobre dónde y cómo deben hacerlo. En algunas situaciones, como cuando una clase es numerosa, las presentaciones de los estudiantes pueden no ser factibles. Los docentes motivarán la presentación de sus estudiantes mediante alguna estrategia, por ejemplo, acorde a la asignatura, para identificar saberes previos o de reconocimiento inicial.</p> <p>Los docentes pueden pedirles a los estudiantes que respondan preguntas específicas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> » cuáles son sus estrategias para el éxito » qué preocupaciones tienen » qué esperan aprender, etc. <p>O pueden elegir dejar que el estudiante decida qué hacer. Los docentes pueden proporcionar un ejemplo de introducción o iniciar el proceso presentándose. Los docentes pueden dar a los estudiantes la oportunidad de presentarse a sí mismos por medio de texto, audio o medios visuales.</p>

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Competencias y Subcompetencias	2.1 Las competencias y subcompetencias de la asignatura en el sílabo describen resultados que son medibles.	<p>El Estándar de Revisión Específico 2.1 se cumple en cualquiera de las siguientes circunstancias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Las competencias y subcompetencias de la asignatura son medibles, considerado lo establecido por la institución. <p>El Estándar de Revisión Específico 2.1 NO SE CUMPLE bajo ninguna de las siguientes circunstancias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Las competencias y subcompetencias descritas no se corresponden a las establecidas en el plan de estudio. 2. Las competencias y subcompetencias establecidas no son medibles. 3. Las competencias y subcompetencias obligatorias institucionalmente no son mensurables, y las competencias de la asignatura no son mensurables o no están presentes.
	2.2 Los recursos y asignaciones planteadas por el docente miden las competencias y subcompetencias establecidas para la asignatura.	<p>El Estándar de Revisión Específico 2.2 se cumple en cualquiera de las siguientes circunstancias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Todas las competencias y subcompetencias redactadas describen resultados medibles y los docentes no las pueden cambiar. 2. Las competencias y subcompetencias descritas corresponden a las establecidas en el plan de estudio. 3. Las competencias y subcompetencias de la asignatura obligatorias institucionalmente no son medibles. <p>El Estándar de Revisión Específico 2.2 NO SE CUMPLE bajo ninguna de las siguientes circunstancias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los recursos y asignaciones no miden las competencias y las subcompetencias establecidas. 2. No se observan recursos y asignaciones relacionados a las competencias y subcompetencias en el sílabo de la asignatura.
	2.3 Las competencias se expresan con claridad, están escritas desde la perspectiva de los estudiantes y se ubican de forma destacada en la asignatura.	<p>Las competencias de una asignatura se expresan de manera clara y prominente en el aula en línea. Las competencias están escritas de una manera que permite a los estudiantes, incluidos los hablantes no nativos, comprender fácilmente su significado y los resultados de aprendizaje esperados. Se evita el uso de jerga educativa o disciplinaria, terminología inexplicable y lenguaje innecesariamente complejo. Las competencias de la asignatura se articulan típicamente en su sílabo. Las competencias a nivel de módulo / unidad se establecen de manera destacada en el módulo o unidad correspondiente para que estén disponibles para el estudiante desde el aula en línea.</p>
	2.4 La relación entre las competencias y las actividades evaluativas está claramente establecida.	<p>La relación entre las competencias y las actividades evaluativas asignadas se explica claramente. La relación entre las competencias y las actividades evaluativas esta explícita y permite a los estudiantes comprender que el logro de las competencias de aprendizaje establecidas es la razón por la que se les pide que completen las actividades evaluativas requeridas. Las actividades evaluativas no deben verse como arbitrarias o sin relación.</p> <p>Ejemplos de componentes de la asignatura que aclaran la relación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un mapa de la asignatura muestra cómo las competencias se conectan con las actividades evaluativas. 2. Se proporciona una página introductoria del módulo o unidad con un resumen o una descripción general de las competencias a nivel de unidad, las competencias relacionadas y de las actividades de la asignatura —actividades evaluativas, y uso de recursos didácticos. 3. Se proporciona una explicación de cómo se cumplen las competencias de la asignatura a través de cada actividad de aprendizaje. 4. Un sistema de numeración demuestra la relación entre las competencias a nivel de asignatura y las actividades evaluativas.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Competencias y Subcompetencias	2.5 Las competencias son adecuadas para el nivel de la asignatura.	<p>El nivel de dominio del contenido esperado es apropiado para el tipo y perfil al que corresponde la asignatura. Por ejemplo, si bien la asignatura puede comenzar con competencias que son inferiores en el ámbito cognitivo, a medida que avanza la asignatura progresan a un nivel superior que se adapta al nivel de la asignatura —introductorio, intermedio o avanzado— para esa área de disciplina.</p> <p>Además de las competencias específicas del contenido, las asignaturas introductorias pueden abordar las habilidades básicas de aprendizaje. Las habilidades básicas de aprendizaje, que incluyen el pensamiento crítico, la alfabetización informacional y las habilidades tecnológicas, suelen ser las que trascienden la asignatura y se integran en todo el plan de estudios. Las habilidades básicas de aprendizaje a veces se denominan “competencias transversales”.</p>
Evaluación y Medición	3.1 Las evaluaciones miden los logros de los objetivos de aprendizaje establecidos.	<p>Alineación</p> <p>Las evaluaciones de la asignatura —formas de confirmar el progreso y dominio del estudiante— son consistentes con la asignatura y los objetivos o competencias de aprendizaje a nivel de módulo / unidad (2.1 y 2.2) al medir el logro de esos objetivos o competencias. Los recursos didácticos (4.1), las actividades evaluativas (5.1) y las herramientas tecnológicas de la asignatura (6.1) apoyan las competencias y permiten a los estudiantes tener éxito en las evaluaciones.</p> <p>A partir de los tipos de actividades de evaluación elegidas, está claro que los estudiantes pueden completar con éxito las evaluaciones si han cumplido los objetivos o competencias establecidos en los recursos didácticos de la asignatura y las actividades evaluativas.</p> <p>Ejemplos de alineación entre una competencia y una actividad evaluativa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un ensayo o discusión muestra que los estudiantes pueden “explicar” o “describir” algo. 2. Un cuestionario de opción múltiple verifica que los estudiantes puedan “definir” o “identificar” el vocabulario. 3. Una tarea muestra que los estudiantes pueden “escribir” o “elaborar” un ensayo. 4. Un video de la presentación de un estudiante en un idioma extranjero muestra que los estudiantes pueden “hablar” o “traducir” un idioma extranjero. 5. La participación en un juego revela que los estudiantes pueden “analizar” y “evaluar” factores complejos y “tomar buenas decisiones” que permiten avanzar en el juego. 6. Una técnica de caso revela que los estudiantes pueden analizar y evaluar su contexto. <p>Ejemplos de falta de alineación entre un objetivo o competencia de aprendizaje y una evaluación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La competencia es “escribir un ensayo persuasivo”, pero la evaluación es una prueba de opción múltiple. 2. La competencia es “crear un cuerpo de trabajo que ilustre su visión fotográfica”, pero la evaluación es una tesis de 25 páginas sobre fotografías contemporáneas. <p>Algunas actividades evaluativas pueden estar orientadas a alcanzar resultados diferentes a los establecidos en la asignatura; por ejemplo, una asignatura puede tener un componente de escritura como parte de un requisito de escritura a través del plan de estudios de toda la institución. En ese caso, el revisor sugiere incluir en la asignatura las competencias que reflejan el requisito de toda la institución, si esas competencias no están ya incluidas.</p>

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Evaluación y Medición	<p>3.2 La política de evaluación se establece con claridad al inicio de la asignatura.</p>	<p>Una declaración clara y escrita al inicio de la asignatura explica completamente al estudiante cómo se calculan las calificaciones de la asignatura. Los puntos, porcentajes y pesos para cada componente de la calificación de la asignatura están claramente establecidos. Se explican las relaciones entre puntos, porcentajes, pesos y calificaciones con letras (A, B, C, D, F). Si las calificaciones se reducen debido a la presentación tardía, la política del docente sobre la presentación tardía establece claramente el monto de la reducción.</p> <p>Ejemplos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una lista de todas las actividades evaluativas, —análisis de casos, proyectos, exámenes, ensayos, diarios reflexivos, exposiciones, etc.—, determinarán la calificación final, junto con sus pesos o puntos 2. Una explicación de la relación entre la calificación final de la letra de la asignatura y los puntos o porcentajes acumulados del estudiante 3. Una explicación de la relación entre puntos y porcentajes, si se usan ambos. 4. Una declaración clara sobre cómo se calificarán las entregas tardías, incluida la información sobre las deducciones de puntos por tareas entregadas de forma tardía
	<p>3.3 Se proporcionan criterios específicos y descriptivos para la evaluación del trabajo de los estudiantes y está claramente explicada su conexión con la política de calificación de la asignatura.</p>	<p>Los estudiantes reciben una descripción clara y completa de los criterios que se utilizarán para evaluar su trabajo en la asignatura. Los criterios de evaluación se proporcionan a los estudiantes antes de comenzar una evaluación particular. La descripción o declaración de criterios proporciona a los estudiantes una orientación clara sobre las expectativas del docente y sobre los componentes requeridos y la participación. Los criterios brindan a los estudiantes la información que necesitan para comprender cómo se calcula una calificación en una tarea o actividad.</p> <p>Ejemplos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El docente ha establecido los criterios de evaluación para cada una de las actividades evaluativas. Los criterios pueden ser en forma de una lista de verificación detallada, rúbrica u otro instrumento de evaluación. 2. Una descripción de cómo se calificará la participación de los estudiantes en las discusiones, incluido el número de publicaciones requeridas por semana; los criterios para evaluar la originalidad y la calidad de los comentarios de los estudiantes y su capacidad de respuesta a los comentarios de los compañeros de clase; y la calificación que los estudiantes pueden esperar para diferentes niveles de rendimiento. 3. Valores de puntos claramente establecidos para cada pregunta en cuestionarios y exámenes. 4. Para proyectos grupales, una explicación de los criterios utilizados para evaluar el desempeño individual o grupal y si los puntajes o calificaciones serán asignados individualmente o por grupos.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Evaluación y Medición	3.4 Las evaluaciones utilizadas son secuenciadas, variadas, y adecuadas para el nivel de la asignatura.	<p>Las evaluaciones se ordenan para promover el proceso de aprendizaje y construir sobre el conocimiento y las habilidades previamente adquiridas en esta asignatura y en los requisitos previos. Se realizan evaluaciones para dar a los estudiantes el tiempo adecuado para lograr el dominio y completar el trabajo de manera reflexiva.</p> <p>Las evaluaciones son variadas para proporcionar múltiples formas para que los estudiantes demuestren progreso y dominio, y para acomodar a diversos estudiantes. Los ejemplos de varios tipos de evaluación incluyen exámenes, ensayos, debates, diarios reflexivos, proyectos grupales, documentos escritos, presentaciones, proyectos multimedia y análisis de casos, entre otros.</p> <p>Ejemplos de evaluaciones que cumplen con el Estándar de Revisión Específica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una serie de evaluaciones progresa desde la definición de términos, a un breve documento que explica la relación entre varias construcciones teóricas, a un documento de término que incluye la aplicación de construcciones teóricas y análisis crítico de un artículo de revista. 2. Las evaluaciones en una asignatura sobre investigación incluyen primero elaborar la definición del problema, luego un marco teórico y conceptual; y, finalmente, borrador de un anteproyecto de la investigación. 3. Una asignatura de nivel superior en historia mundial tiene cuestionarios y debates de opción múltiple, y también incluye un documento de término y una presentación final que les pide a los estudiantes que analicen y evalúen los diversos eventos que condujeron a la Segunda Guerra Mundial. <p>Ejemplos de evaluaciones que pueden no cumplir con el Estándar de Revisión Específica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Las evaluaciones consisten solo en pruebas de opción múltiple. 2. En una asignatura en el que se supone que los estudiantes no saben cómo encontrar recursos de investigación, la primera evaluación requiere que los estudiantes ubiquen los recursos de investigación, mientras que las habilidades y métodos de investigación de la biblioteca no están cubiertos hasta más adelante en la asignatura. 3. No se administran evaluaciones durante las primeras 6 semanas del semestre, y un ensayo, un proyecto y examen final se deben presentar durante las semanas 13, 14 y 15, respectivamente. 4. Las evaluaciones en una asignatura de primer semestre solo consisten en responder las preguntas al final de cada capítulo de un libro de texto. 5. Las evaluaciones en una asignatura de nivel de posgrado incluyen solo evaluaciones de nivel inferior, como los tipos de cuestionarios de opción múltiple, “verificación de conocimiento” y ensayos cortos que solicitan a los estudiantes que definan los términos.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Evaluación y Medición	<p>3.5 La asignatura le provee a los estudiantes múltiples oportunidades para dar seguimiento al progreso de su aprendizaje con retroalimentación oportuna.</p>	<p>El aprendizaje es más efectivo si los estudiantes reciben comentarios frecuentes, sustantivos y oportunos. La retroalimentación puede provenir directamente del docente, de tareas y evaluaciones que tienen retroalimentación incorporada en ellos, o de otros estudiantes.</p> <p>Consulte la planilla pedagógica de la asignatura junto con el tiempo de respuesta especificado para la retroalimentación a fin de determinar si la retroalimentación oportuna se incorpora al diseño de la asignatura [ver el Estándar de Revisión Específico 5.3 para ver el plan de retroalimentación del docente].</p> <p>Busque ejemplos de tareas que proporcionen comentarios automáticamente al finalizar o permitan múltiples intentos.</p> <p>Ejemplos que cumplen con este Estándar de Revisión Específica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elaboración de documentos que permiten la presentación de un borrador preliminar para comentarios del docente y sugerencias de mejora 2. Cuestionarios y exámenes que pueden incluir retroalimentación informativa con cada opción de respuesta 3. Simulaciones que tienen retroalimentación incorporada 4. Autoevaluación 5. Actividades que reciben retroalimentación, como diarios reflexivos, ensayos, proyectos, o portafolios 6. Revisiones y críticas de pares 7. La oportunidad para que los estudiantes comparen su trabajo con modelos de documentos o ensayos, ejemplos de respuestas o claves de respuestas antes de completar una evaluación, fomentando así la reflexión y la mejora 8. Participación en foros académicos en los que se recibe retroalimentación por rúbrica. <p>Ejemplos que pueden no cumplir con este Estándar de Revisión Específica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La retroalimentación sobre los cuestionarios calificados automáticamente o calificados por un docente proporciona a los estudiantes una calificación, pero no les dice qué preguntas se equivocaron ni proporciona información adicional que los ayude a seguir su aprendizaje. 2. Se vence un borrador preliminar de un documento importante, y tres días después se vence el borrador final. 3. El estudiante recibe puntuación por presentar un borrador preliminar de una tarea, pero no se proporciona ningún comentario sobre el borrador. 4. Las tareas —p. Ej., Debates, breves reflexiones— se clasifican como “Completado” o “no completado”, y la información de la asignatura indica que los estudiantes recibirán puntuación por participar en la actividad, pero no recibirán comentarios.
	Recursos Didácticos	<p>4.1 Los recursos didácticos contribuyen al logro de las competencias.</p>

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
	<p>4.2 Se explica con claridad la relación entre los recursos didácticos en la asignatura y las actividades evaluativas a completar.</p>	<p>Los estudiantes reciben una explicación de cómo se utilizan los recursos didácticos y las actividades evaluativas en la asignatura, y cómo cada uno los ayudará a alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos o los ayudará a prepararse para demostrar las competencias de la asignatura. Si se proporcionan recursos didácticos opcionales y se recomienda su uso en la asignatura, los recursos didácticos se etiquetan como opcionales y se explica su relevancia para las actividades evaluativas.</p> <p>Un ejemplo sería una asignatura que requiere que los estudiantes utilicen los siguientes recursos didácticos: un libro de texto dividido en capítulos, segmentos de video ordenados por temas, un sitio web o actividades de simulación organizadas en torno a habilidades específicas, y un sitio web interno o externo que tiene un menú de apertura que consta de "Practica cuestionarios", "imágenes" y "ejemplos de audio". En dicha asignatura, indicar claramente el orden en que los estudiantes deben usar estos recursos didácticos, así como presentar cómo cada uno está relacionado con las actividades evaluativas y cómo los recursos didácticos están relacionados entre sí.</p> <p>En las asignaturas en las que se espera que los estudiantes encuentren sus propios recursos didácticos, el docente publica pautas que ayudan al estudiante a identificar recursos relevantes y a distinguir entre recursos didácticos básicos y complementarios y entre fuentes académicas y no académicas.</p> <p>Ejemplos que explican la relación entre los recursos didácticos y las actividades evaluativas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un cronograma de lecturas asignadas se acompaña de una explicación de cómo se usarán las lecturas en la publicación de foros de discusión en línea. 2. Los enlaces a sitios web externos incluyen una descripción del sitio y una explicación de cómo se utilizará la información en las actividades evaluativas. 3. El propósito de los recursos didácticos, tales como juegos interactivos, simulaciones, medios interactivos y ejercicios, se explica claramente, así como la forma en que los recursos didácticos se utilizarán en actividades evaluativas específicas. 4. Se proporciona una explicación de cómo los recursos didácticos de editor requeridos u opcionales, incluyendo diapositivas de presentación, cuestionarios de práctica, videos y otro contenido, se deben utilizar en las actividades evaluativas.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
	<p>4.3 La asignatura modela la integridad académica esperada de los estudiantes al proveer las fuentes de referencias y los permisos para el uso de recursos didácticos.</p>	<p>Los recursos didácticos incluyen referencias de fuentes y se ha obtenido permiso para utilizar como parte de la asignatura.</p> <p>Las fuentes de los recursos didácticos utilizados en la asignatura están claramente identificadas como referencias bibliográficas. Este requisito se aplica a recursos publicados previamente, creados por un docente, artículos de revistas, materiales de editor, libros de texto, imágenes, materiales gráficos, tablas, videos, grabaciones de audio, sitios web, diapositivas y otras formas de multimedia.</p> <p>Ejemplos de recursos didácticos para los que se proporcionan referencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imágenes que aparecen en un módulo 2. Videos que están vinculados desde una herramienta de repositorio de videos 3. Artículos de revistas que están vinculados desde un portal de la biblioteca para descargar <p>El formato de las referencias en los recursos didácticos sigue el estilo prescrito en una guía reconocida, como APA, MLA o Chicago. Como mínimo, una referencia incluye el autor o el nombre del propietario; fecha de publicación; título del recurso, si se proporciona; y URL o fuente, como un editor.</p> <p>Cuando una gran cantidad de material proviene de una sola fuente —Ej., recursos didácticos de un editor—, basta una sola referencia. Una asignatura puede incluir un solo documento que enumera las fuentes de todos los recursos didácticos.</p> <p>Si se ha recibido permiso para copiar o descargar y publicar recursos digitales, el permiso para usar dichos recursos se publica en la asignatura junto o debajo del documento, o en una única ubicación, como una sección de "Permisos" en el sílabo. En tal caso, los estudiantes pueden ver que el uso de la propiedad intelectual de esta manera fue permitido por el propietario —autor, editor, etc.</p> <p>Ejemplos de cómo pueden aparecer los permisos para diferentes tipos de recursos didácticos en la asignatura:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes deben adquirir recursos didácticos de fuentes que otorguen permiso para su uso, como editoriales u organizaciones de alquiler de libros de texto. 2. El permiso para el uso de artículos de revistas académicas u otros recursos didácticos se proporciona dentro de los derechos de acceso a las bases de datos o sitios de una biblioteca que alojan videos originales. 3. Los recursos didácticos que son de código abierto incluyen enlaces a los documentos originales, o un enlace a una declaración que designa los documentos de código abierto aparece con estos. <p>Ejemplos de recursos didácticos que requieren permiso para su uso:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un PDF de un artículo de una revista académica descargado de una base de datos de la biblioteca y publicado en el sitio de la asignatura 2. Un capítulo de un libro de texto convertido a PDF —u otro formato de lector electrónico— y publicado en la asignatura 3. Un video descargado de una fuente en línea —Ej., YouTube, el sitio web de un editor— y publicado en el sitio de la asignatura 4. Un PDF de un artículo que el docente ha publicado en una revista académica

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
	<p>4.4 Los recursos didácticos representan la teoría y práctica actuales de la disciplina.</p>	<p>Los recursos didácticos son actuales. Por ejemplo, una asignatura introductoria de informática podría incluir información sobre tendencias recientes en el almacenamiento de datos; una asignatura sobre Química General I podría incluir modelos computarizados para demostrar operaciones químicas.</p>
	<p>4.5 Se utiliza una variedad de recursos didácticos en la asignatura.</p>	<p>La asignatura presenta una variedad de recursos didácticos relevantes que pueden incluir libros de texto y otras publicaciones, recursos creados por el docente, sitios web y recursos multimedia. La variedad de recursos puede tomar la forma de diferentes tipos de medios utilizados para entregar contenido. Los estudiantes tienen opciones sobre cómo consumen el contenido, por ejemplo, leer un artículo o texto, ver un video, escuchar un podcast.</p> <p>Ejemplos de variedad en recursos didácticos que pueden cumplir con este Estándar de Revisión Específica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un texto de un solo autor, múltiples videos y una selección de sitios web 2. Varios artículos de revistas académicas como lecturas, múltiples videos y algunos podcasts de audio creados por el docente 3. Una serie de videos de actualidad y un libro de texto. <p>Ejemplos que pueden no cumplir con este Estándar de Revisión Específica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un solo libro de texto 2. Video conferencias semanales sin otros recursos didácticos 3. Diapositivas elaboradas por el docente sin otros recursos.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
<p>Actividades evaluativas e interacción estudiantil</p>	<p>5.1 Las actividades evaluativas promueven el desarrollo de competencias establecidas.</p>	<p>Alineación</p> <p>El propósito de las actividades evaluativas es facilitar el desarrollo de competencias establecidas por parte del estudiante. Las actividades evaluativas se alinean con la asignatura y los objetivos o competencias a nivel de módulo / unidad (2.1 y 2.2), así como con las evaluaciones (3.1), los recursos didácticos (4.1) y las herramientas de la asignatura (6.1), al involucrar a los estudiantes en actividades que promueven el dominio de los objetivos o competencias de aprendizaje establecidos.</p> <p>Las actividades evaluativas están diseñadas para alinearse con los objetivos de la asignatura y del módulo. Las actividades evaluativas incorporan la interacción, que promueve el logro del estudiante de los objetivos o competencias establecidos al involucrar activamente al estudiante con el contenido de la asignatura. Las actividades evaluativas son variadas para proporcionar refuerzo y dominio de múltiples maneras. Las actividades pueden incluir discusiones en clase, ejercicios de simulación, pruebas de práctica, pruebas, estudios de casos, juegos de roles, presentaciones de estudiantes o laboratorios.</p> <p>Ejemplos de alineación entre actividades y competencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La competencia requiere que los estudiantes planeen eficientemente los medios de difusión de la comunicación publicitaria, tomando en cuenta el desarrollo de estrategias a través de nuestros entornos e innovaciones en el ámbito de la comunicación, que permitan mantener la marca posicionada y actualizada con el mercado y el público meta, para un mayor impacto del mensaje por lo que tendrán que elaborar planes de comunicación adaptados al tipo de público y contexto de mercado. 2. El objetivo o competencia es "Preparar cada presupuesto dentro de un presupuesto maestro y explicar la importancia de cada uno en el presupuesto general proceso ". Los estudiantes revisan información sobre esta competencia en sus textos, miran videos de estudios de casos en los que se utilizan los diferentes presupuestos, revisan recursos web informativos sobre cómo crear los diferentes presupuestos, construyen los diferentes presupuestos como actividades de práctica y desarrollan un estudio de caso para una compañía ficticia, que explica qué sucedería si cada presupuesto no se incluye en el presupuesto maestro. <p>Ejemplos de desajustes entre actividades y objetivos o competencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La competencia requiere que los estudiantes conozcan medios de difusión en la comunicación publicitaria, pero las actividades en la asignatura no incluyen la práctica de esa habilidad. 2. La competencia es "Preparar cada presupuesto dentro de un presupuesto maestro y explicar la importancia de cada uno en el proceso presupuestario general". Los estudiantes revisan la información sobre esta competencia en sus textos y observan los presupuestos elaborados por el docente, pero ellos mismos producen solo uno de los varios presupuestos.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Actividades evaluativas e interacción estudiantil	5.2 Las actividades evaluativas proveen oportunidades de interacción que apoyan el aprendizaje activo.	<p>Las actividades interactivas promueven el aprendizaje activo y la participación a través de tres tipos de interacción: contenido de estudiante, estudiante-docente y estudiante-estudiante. Las interacciones significativas que promueven el desarrollo de habilidades de los estudiantes están diseñadas como actividades para apoyar los objetivos o competencias de la asignatura y pueden variar con el tema, propósito y nivel de la asignatura. El propósito de las interacciones debe estar claro.</p> <p>El aprendizaje activo implica que los estudiantes se involucren al “hacer” algo, como descubrir, procesar o aplicar conceptos e información. El aprendizaje activo implica guiar a los estudiantes hacia niveles crecientes de responsabilidad por su propio aprendizaje. Las actividades para la interacción entre el estudiante y el docente pueden incluir un ensayo o un proyecto presentado para la retroalimentación del docente; discusión entre el estudiante y el docente en una sesión síncrona o en un intercambio asíncrono en un foro académico.</p> <p>Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Las actividades para la interacción entre el estudiante y el contenido pueden incluir la lectura asignada de un libro de texto, artículo u otros recursos en línea; elaborar un proyecto de investigación revisando varias fuentes bibliográficas; o una actividad de aprender a aprender. » Las actividades para la interacción estudiante-estudiante pueden incluir actividades de colaboración asignadas, como discusiones grupales en foros académicos; elaboración de proyectos en grupos pequeños; análisis de casos; o evaluación entre pares. <p>Deben existir oportunidades para la interacción estudiante-docente, interacción estudiante-contenido y, si es apropiado para la asignatura, interacción estudiante-estudiante.</p> <p>Ejemplos de oportunidades de interacción que promueven el aprendizaje activo y la participación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se les pide a los estudiantes que observen ejemplos de un discurso eficaz y persuasivo e identifiquen componentes de la entrega efectiva, y luego reciban comentarios del docente sobre esa tarea. 2. Se les pide a los estudiantes que interactúen con sus compañeros registrando una práctica del discurso y colocándola para comentarios de sus compañeros.
	5.3 El plan del docente para interactuar con los estudiantes en la asignatura está claramente definido.	<p>Un plan claro para la interacción entre el docente y el estudiante, incluso cuando los estudiantes pueden esperar las respuestas del docente a las publicaciones de debate y los comentarios sobre las tareas, ayuda a garantizar una interacción sustantiva entre los docentes y los estudiantes durante la asignatura. La retroalimentación frecuente del docente aumenta el sentido de compromiso de los estudiantes en un curso. Los estudiantes están en mejores condiciones para gestionar sus actividades evaluativas cuando saben por adelantado cuándo esperar comentarios del docente. Se proporciona información clara sobre cuándo los estudiantes recibirán respuestas del docente a correos electrónicos y publicaciones de debates, comentarios sobre tareas y calificaciones.</p> <p>Por ejemplo, los docentes pueden indicar que responderán a los correos electrónicos dentro de las 24 horas disponiendo este mensaje en el aula virtual, y los comentarios sobre las tareas se publicarán dentro de una semana después de la fecha de vencimiento. Esta información generalmente aparece en el programa de la asignatura o en la carpeta “Comenzar aquí”. Si es necesario alterar el plan de tiempo de respuesta durante la asignatura, el ajuste se comunica claramente a los estudiantes.</p> <p>Ejemplos adicionales que podrían incluirse en el plan de interacción del docente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una declaración de que los estudiantes recibirán anuncios regulares —semanales, diarios— que incluyen recordatorios e información pertinente a la asignatura mediante el foro de dudas e inquietudes. 2. Una declaración de que algunas tareas recibirán comentarios resumidos dirigidos a todos los estudiantes 3. Información clara sobre cualquier comentario u orientación adicional que proporcionará el docente para los elementos autocalificados, incluyendo esta información en la consigna de las actividades evaluativas.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
<p>Actividades evaluativas e interacción estudiantil</p>	<p>5.4 Los requisitos para la interacción de los estudiantes están claramente establecidos.</p>	<p>Una explicación clara de los requisitos para la interacción del estudiante ayuda a los estudiantes a planificar y gestionar su participación en clase y es importante para promover la participación activa de los estudiantes en la asignatura. La declaración de requisitos también proporciona una base para que el docente evalúe la participación del estudiante. Cuanto más específicamente se expliquen las expectativas, más fácil será para el estudiante cumplirlas.</p> <p>Las políticas o expectativas para los estudiantes que interactúan con su docente se establecen claramente, incluso si se requieren respuestas del estudiante a la interacción iniciada por el docente. Debe existir información que describa una política de comunicación o pautas para contactar al docente, incluidos los canales de comunicación y cómo el docente prefiere ser abordado. Explicar claramente el papel del docente y las expectativas para las interacciones con el docente y con otros estudiantes es especialmente útil para los estudiantes de culturas en las que se acostumbra la deferencia al docente y que pueden necesitar estímulo para “hablar”.</p> <p>Debe haber una declaración clara y destacada de las expectativas del docente para la participación del estudiante en las interacciones requeridas de la asignatura —frecuencia, duración, oportunidad, etc.—, incluidas las interacciones estudiante-estudiante, si corresponde. Por lo general, las expectativas para la participación del estudiante se establecen en la página de información de la asignatura o en el programa de estudios. Estos requisitos pueden especificar la naturaleza de la participación requerida y las expectativas de frecuencia y calidad de las interacciones del estudiante.</p> <p>Un ejemplo de una expectativa de frecuencia es el requisito establecido de que para recibir la puntuación correspondiente a la participación individual durante la ejecución de la asignatura, el estudiante debe iniciar una discusión o cumplir con los criterios expuestos en la rúbrica relacionada a foros académicos efectuados con los compañeros de clase en un mínimo de dos publicaciones, que incluya su opinión y luego otra publicación que tomen en cuenta comentarios de sus compañeros. Un ejemplo de expectativa de calidad es “Una publicación en el foro de discusión se considera sustantiva si tiene al menos 250 palabras de largo y presenta su análisis y evaluación originales, en lugar de simplemente un resumen, de las perspectivas académicas sobre el tema de discusión”.</p> <p>Se pueden incluir expectativas de rendimiento más específicas relacionadas con la tarea en la descripción de la tarea individual. Por ejemplo, una asignación de proyecto grupal podría incluir expectativas de participación individual. El docente puede incluir una política de lectura y respuesta a las publicaciones del docente y de sus compañeros de clase o proporcionar rúbricas que detallen cómo se evalúan las interacciones del estudiante. ver también el Estándar de Revisión Específico 3.3</p>

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Tecnología de la asignatura	<p>6.1 Las herramientas tecnológicas utilizadas en la asignatura apoyan las competencias.</p>	<p>Alineación las herramientas tecnológicas seleccionadas para la asignatura se alinean con la asignatura y las competencias a nivel de módulo / unidad (2.1 y 2.2) al apoyar eficazmente las evaluaciones de la asignatura (3.1), los recursos didácticos (4.1) y las actividades evaluativas (5.1). Las herramientas son tipos de software y aplicaciones que permiten la interacción del estudiante y pueden usarse para la entrega de contenido o para proporcionar comentarios en la asignatura; pueden estar incluidos o externos al sistema de gestión del aprendizaje (LMS). Los ejemplos de herramientas incluyen, entre otros, foros de discusión, salas de chat, libros de calificaciones, redes sociales, juegos, pizarras, wikis, blogs, aulas virtuales, aplicaciones para videoconferencias, herramientas de asignación y cuestionarios, herramientas de detección de plagio, repositorios de video, herramientas de supervisión en línea, y herramientas de trabajo. Se proporciona información clara e instrucciones sobre cómo las herramientas apoyan las competencias. Por ejemplo, una asignatura que requiere publicación en un foro académico especifica cómo las discusiones apoyan el desarrollo de una competencia. Las herramientas no se usan simplemente por su propio bien.</p> <p>Ejemplos de alineación entre herramientas y objetivos o competencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una competencia de la asignatura requiere que los estudiantes definan dinámicas para la mejor interacción en redes con la comunidad y analizar su impacto. La herramienta de asignación de LMS se utiliza para que los estudiantes presenten sus conclusiones escritas relacionadas a casos de estudio. 2. Una competencia a nivel de módulo es que los estudiantes puedan demostrar los pasos para realizar la RCP. Los estudiantes usan una herramienta de simulación para demostrar los pasos en un paciente virtual.
	<p>6.2 Las herramientas tecnológicas de la asignatura apoyan la participación estudiantil y el aprendizaje activo.</p>	<p>Las herramientas tecnológicas utilizadas en la asignatura ayudan a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje en lugar de absorber pasivamente la información. Las herramientas de la asignatura seleccionadas ayudan al estudiante a participar activamente en la asignatura al facilitar las interacciones continuas con el docente, los materiales de la asignatura y otros estudiantes. Utiliza herramientas que apoyan la participación del estudiante y el aprendizaje activo, como las redes sociales, las tecnologías móviles, los juegos, las simulaciones, los wikis, los blogs, los podcasts y los mundos virtuales.</p> <p>Ejemplos de herramientas que apoyan el compromiso y el aprendizaje activo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Software que facilita la interacción en tiempo real —sincrónico—, como herramientas de colaboración, seminarios web y actividades en grupos pequeños creados en BB Collaborate. 2. Software que facilita la interacción asincrónica, como en foros académicos, entrega de tareas diversas. 3. Animaciones, simulaciones y juegos que requieren la participación del estudiante y permiten la retroalimentación del profesorado —automatizado o iniciado por un docente. 4. Herramientas de discusión con notificación automática de nuevas publicaciones 5. Exámenes configurados para que los estudiantes reciban su puntuación y retroalimentación al concluirlos.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
	6.3 Se utiliza una variedad de tecnologías en la asignatura.	<p>La asignatura utiliza una variedad de herramientas tecnológicas, como videos, debates, redes sociales, tecnologías móviles, juegos, simulaciones, wikis, blogs, podcasts y mundos virtuales. Asegurar que la asignatura no se base solo en texto y que exista evidencia de que se utiliza una variedad de tecnologías. La tecnología incluye una amplia gama de hardware, software, suscripciones y complementos diferentes.</p> <p>Los ejemplos que ilustran la variedad de tecnología disponible incluyen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Videos creados por el docente 2. Herramientas de conferencia web síncronas utilizadas para orientación, proyectos grupales, tutoría, revisiones de exámenes, etc. 3. Una aplicación móvil que los estudiantes utilizan para identificar plantas en un curso de botánica 4. Un wiki utilizado para la colaboración grupal 5. Blogs utilizados para diarios de estudiantes 6. Una animación que demuestra algo que no es factible demostrar en el mundo físico, como un proceso o procedimiento que se lleva a cabo dentro de un lugar peligroso o inaccesible 7. Una simulación que replica las actividades de laboratorio que permite la manipulación de objetos en la pantalla similar a las experiencias prácticas de laboratorio 8. Herramientas de voz basadas en la web utilizadas por docentes de idiomas y estudiantes para practicar la pronunciación, vocabulario, etc.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
	<p>6.4 La asignatura provee información a los estudiantes para proteger sus datos y privacidad.</p>	<p>El diseño de la asignatura, el uso de herramientas y la configuración pueden mejorar la privacidad de los estudiantes. Se proporcionan los pasos que los estudiantes pueden tomar para proteger su privacidad con las actividades de la asignatura, el uso de herramientas y las interacciones con otros. Las herramientas utilizadas en la asignatura —tanto seleccionadas por el profesorado como integradas en las herramientas tecnológicas de la institución— incluyen enlaces a las políticas de privacidad proporcionadas por los creadores de las herramientas.</p> <p>Una sola declaración sobre las herramientas proporcionadas institucionalmente puede identificar todas las herramientas que la institución ha examinado como compatibles con la política de la institución sobre la privacidad de los datos de los estudiantes. Para las herramientas no examinadas por la institución, pero elegidas por el docente, se proporcionan enlaces a políticas de privacidad en la asignatura.</p> <p>Los enlaces a políticas de privacidad y medidas tomadas para proteger los datos de los estudiantes deben estar visibles.</p> <p>Tomar en cuenta que, por ejemplo, un curso incluye enlaces a videos en YouTube para que los estudiantes los vean. En este caso, no es necesaria una política de privacidad porque los estudiantes están viendo videos y no tienen que iniciar sesión para hacerlo. En un curso que requiere que los estudiantes creen y publiquen videos, los estudiantes deben crear cuentas en un sitio de alojamiento de videos —Ej., YouTube o Vimeo—, y se proporciona un enlace a las políticas de privacidad de los sitios de videohosting.</p> <p>Ejemplos de disposiciones de privacidad que los revisores pueden buscar en la asignatura:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Políticas de privacidad para recursos e integraciones del editor 2. Enlaces a las políticas de privacidad de las redes sociales y sitios web de terceros que se utilizan 3. Enlaces a las políticas de privacidad de herramientas externas integradas en el LMS, como herramientas de detección de plagio, herramientas de mensajería, herramientas de colaboración y tecnología de asistencia 4. Declaraciones que señalan que no existe una política de privacidad para la herramienta 5. Disposiciones para la creación y uso de un grupo cerrado en sitios de redes sociales 6. Permiso para que los estudiantes usen seudónimos en lugar de nombres reales con cualquier herramienta pública fuera del LMS 7. Uso de la configuración de la herramienta de mensajes de texto que no permite a los estudiantes ver los números de teléfono de los demás.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Apoyo Estudiantil	<p>7.1 Las instrucciones de la asignatura ofrecen una descripción del apoyo técnico ofrecido y cómo se puede acceder a él, o, provee un enlace a una descripción clara del apoyo técnico ofrecido y cómo se puede acceder a él.</p>	<p>El soporte técnico para los estudiantes difiere de una institución a otra e incluye información sobre cómo iniciar sesión; cómo usar las herramientas y características del sistema de gestión del aprendizaje; y cómo obtener soporte técnico. El soporte técnico no incluye ayuda con el contenido de la asignatura o tareas o servicios académicos o de soporte [ver Estándar de Revisión Específico 7.3 y 7.4]</p> <p>Los estudiantes tienen acceso a servicios de asistencia técnica desde la asignatura o el sistema de gestión del aprendizaje y que la asignatura contiene información sobre los servicios y cómo acceder a ellos.</p> <p>Las asignaturas con recursos proporcionados externamente, como sitios o materiales de editor, incluyen instrucciones para obtener asistencia si los recursos no son respaldados por el soporte técnico interno de la institución.</p> <p>Ejemplos de información sobre soporte técnico:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una descripción clara de los servicios de soporte técnico proporcionados por la institución, incluyendo un enlace a un sitio web de soporte técnico 2. Un enlace de correo electrónico al centro de soporte técnico de la institución o al servicio de asistencia 3. Un número de teléfono para el centro de asistencia técnica o la mesa de ayuda de la institución 4. Enlaces a tutoriales u otros recursos que proporcionan instrucciones sobre cómo usar las herramientas y características del sistema de gestión del aprendizaje y otras tecnologías de la asignatura 5. Un enlace a "preguntas frecuentes".
	<p>7.2 Las instrucciones de la asignatura ofrecen una descripción de las políticas y servicios de accesibilidad de la institución o, proveen un enlace a esas políticas y servicios de accesibilidad.</p>	<p>Las políticas de accesibilidad establecen que los servicios y acomodaciones están disponibles para estudiantes con discapacidades e informan al estudiante cómo se pueden obtener dichos servicios.</p> <p>Para cumplir con este Estándar de Revisión Específica, la asignatura puede incluir:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un enlace a la política de accesibilidad de la institución, si existe una política 2. Una declaración que informa al estudiante cómo obtener los servicios de apoyo para discapacitados de la institución, si tales servicios existen; por ejemplo, un número de teléfono o enlace para la oficina de servicios de discapacidad <p>Si la institución no tiene una política de discapacidad o servicios de discapacidad, el docente puede proporcionar una política que se cumplirá en la asignatura para garantizar que los estudiantes con discapacidades sean acomodados.</p>

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Apoyo Estudiantil	<p>7.3 Las instrucciones de la asignatura ofrecen una descripción o proporcionan un enlace de los servicios y recursos de apoyo académico de la institución que pueden ayudar a los estudiantes a triunfar en la asignatura.</p>	<p>Los servicios y recursos de apoyo académico, y el alcance de lo que implican, difieren de una institución a otra. Para fines de revisión, los servicios y recursos de apoyo académico pueden incluir una orientación en línea; acceso a los recursos de la biblioteca; una evaluación o encuesta de preparación; servicios de prueba; tutoría servicios de idiomas no nativos; centros de escritura y / o matemáticas; tutoriales u otras formas de orientación sobre cómo realizar investigaciones, escribir artículos, citar fuentes, usar un laboratorio de escritura en línea y usar tecnología específica de la asignatura; programas de instrucción suplementaria; y auxiliares docentes.</p> <p>Ejemplos de características que conectan a los estudiantes con servicios de apoyo académico:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una descripción en el sitio web de la institución de servicios de apoyo académico, con información sobre cada servicio —Ej., ubicación del centro de pruebas o sitios de prueba supervisados, horas de operación, números de teléfono y direcciones de correo electrónico para personal clave— y enlaces incluidos para cada servicio 2. Enlaces a orientaciones en línea o cursos de demostración 3. Un enlace al CRAI, que incluye información sobre cómo obtener acceso a los materiales y bases de datos que provee el CRAI, y cómo contactar a un bibliotecario. 4. Un enlace a tutoriales o guías sobre cómo realizar investigaciones, escribir documentos y citar fuentes
	<p>7.4 Las instrucciones de la asignatura ofrecen una explicación de los servicios y recursos de apoyo estudiantil de la institución que pueden ayudar a los estudiantes a triunfar o, proporcionan un enlace de los servicios y recursos de apoyo estudiantil de la institución que pueden ayudar a los estudiantes a triunfar.</p>	<p>Los servicios y recursos para estudiantes difieren de una institución a otra. A los fines de esta revisión, los servicios y recursos de apoyo incluyen asesoramiento, registro, ayuda financiera, servicios para veteranos, vida estudiantil o universitaria, asesoramiento, servicios profesionales, talleres en línea y organizaciones estudiantiles.</p> <p>La asignatura puede proporcionar lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una descripción de los servicios de apoyo y cómo obtenerlos —incluidas las direcciones de correo electrónico y los números de teléfono del personal clave. 2. Orientación sobre cuándo y cómo los estudiantes pueden obtener un servicio o recurso de apoyo en particular —Ej., cuándo y cómo reunirse con un asesor académico. 3. Enlaces a cada una de las páginas web de servicios de apoyo estudiantil de la institución o una sola página web de apoyo estudiantil que detalla cada uno de los servicios de apoyo estudiantil de la institución

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Accesibilidad y facilidad de uso	8.1 La navegación en la asignatura facilita su uso.	<p>La navegación se refiere al proceso de planificación, control y registro del movimiento de un estudiante de un lugar a otro en la asignatura en línea. La navegación a lo largo de la asignatura es consistente, lógica y eficiente. Confirme que las estrategias de navegación de la asignatura facilitan el movimiento a través de la asignatura y las actividades de la asignatura.</p> <p>Ejemplos de estrategias que facilitan la facilidad de uso:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se utilizan diseños y diseños consistentes, lo que hace que el contenido, los recursos didácticos, las herramientas y los medios sean fáciles de localizar en cualquier parte de la asignatura. Los elementos de diseño se utilizan de forma repetitiva, lo que aumenta la previsibilidad y la intuición. 2. Las páginas de la asignatura tienen enlaces, archivos e íconos que están etiquetados con nombres fáciles de entender, autodescriptivos y significativos; por ejemplo, el texto "Sitio web de Quality Matters" es el hipervínculo en lugar de www.qualitymatters.org. Los iconos utilizados como enlaces también tienen etiquetas HTML o un enlace de texto que lo acompaña. 3. Todos los enlaces dentro de la asignatura, externos e internos, funcionan correctamente; No hay enlaces rotos. 4. El diseño de la asignatura permite a los estudiantes ubicar fácilmente dónde se encuentran dentro de la asignatura y regresar fácilmente a la página de inicio desde cualquier ubicación. 5. Las tablas se utilizan para organizar datos y tienen encabezados de tabla apropiados. Las celdas de datos están asociadas con sus encabezados apropiados, lo que permite a los estudiantes navegar y comprender los datos. 6. La jerarquía del material en una página o documento se indica claramente a través de los estilos de título —Título 1, Título 2, etc.—. Se puede incluir una tabla de contenido que permita a los estudiantes moverse fácilmente por los documentos.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
<p>Accesibilidad y facilidad de uso</p>	<p>8.2 El diseño de la asignatura facilita su legibilidad.</p>	<p>Los elementos de diseño de la asignatura maximizan la usabilidad al facilitar la legibilidad y minimizar las distracciones.</p> <p>Para que se cumpla este Estándar de Revisión Específica, el contenido de la asignatura está claramente organizado y presentado para que los estudiantes puedan leerlo e interpretarlo fácilmente.</p> <p>En los materiales de la asignatura, los errores de edición y corrección de textos —ortografía, gramática, puntuación, elección de palabras, sintáxis— son mínimos.</p> <p>Ejemplos de estrategias que facilitan la legibilidad y minimizan la distracción:</p> <p>Diseño:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El contenido está formateado para servir con fines educativos específicos. Por ejemplo, el formato y el color del texto se usan a propósito para comunicar puntos clave, agrupar elementos similares y enfatizar las relaciones relevantes. El color por sí solo no se usa para transmitir significado. 2. Contenido similar debe agruparse; los encabezados se utilizan para indicar el cambio de tema. 3. El espacio en blanco o el espacio negativo se usa alrededor del contenido para ayudar a aumentar la comprensión y reducir la fatiga ocular que ocurre con grandes bloques de texto o el uso de muchas imágenes. <p>Texto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estilos de encabezado y cuerpo son consistentes a lo largo de la asignatura. 2. El estilo y el tamaño de fuente se seleccionan para maximizar la legibilidad en pantalla; las fuentes más simples se eligen sobre las fuentes más ornamentadas, y el número de familias de fuentes se limita a una o dos. 3. El texto tiene un color contrastante que lo hace claramente distinguible del fondo. 4. La codificación de colores, por ejemplo, texto o resaltado, se utiliza para fines de instrucción específicos. El color por sí solo no se usa para transmitir significado. <p>Ejemplos de cuándo no se puede cumplir con este Estándar de Revisión Específica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los colores se usan arbitrariamente, creando distracción y falta de legibilidad. 2. Los errores de gramática y sintaxis son numerosos y crean distracción. 3. El contenido se compone de grandes bloques de texto sin espacio en blanco o espacio negativo para ayudar a diferenciar varios componentes del contenido.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Accesibilidad y facilidad de uso	<p>8.3 La asignatura proporciona textos e imágenes accesibles en archivos, documentos, páginas LMS y páginas web para satisfacer las necesidades de diversos estudiantes.</p>	<p>El texto y las imágenes utilizadas en la asignatura son accesibles para todos los estudiantes. El uso de las pautas de Diseño universal para el aprendizaje (UDL) con respecto al texto y las imágenes reduce las barreras de acceso para que todos los estudiantes puedan interactuar con el contenido de la asignatura. Las Pautas internacionales de accesibilidad al contenido web (WCAG) proporcionan orientación adicional para lograr la accesibilidad.</p> <p>El estándar de revisión específica se cumple si las representaciones textuales equivalentes para las imágenes se encuentran o vinculan dentro de la asignatura. La asignatura ofrece alternativas a todas las imágenes para que todos los estudiantes tengan acceso a información equivalente. En los casos en que se proporcionan formatos alternativos, se verifica la precisión general del contenido alternativo.</p> <p>Si una asignatura o sitio web es totalmente accesible, la mayoría de los estudiantes podrán acceder al contenido, completar actividades e interactuar con otros sin necesidad de adaptaciones.</p> <p>Si una asignatura o sitio web tiene barreras de accesibilidad, los estudiantes con discapacidades requerirán adaptaciones para acceder al contenido, completar actividades e interactuar con otros. Los revisores buscan evidencia de diseño accesible, no la disponibilidad de alojamientos.</p> <p>Este Estándar de Revisión Específica se cumple si el texto y las imágenes presentados en la asignatura usan principios de accesibilidad en su diseño.</p> <p>Los ejemplos incluyen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Las imágenes y gráficos se describen a través de una etiqueta alternativa, una descripción larga o una descripción de audio. 2. Todas las tablas se configuran como texto y no se incrustan como imágenes. No se presentan como capturas de pantalla. 3. Las tablas se configuran con encabezados para columnas y filas y se usan solo para resumir datos, no para formatear. Las tablas tienen subtítulos, texto alternativo o etiquetas alternativas, y están formateadas para que los encabezados se repitan. 4. Los títulos de documentos o HTML, encabezados, etc., están formateados usando estilos —Título 1, Título 2, etc.— que se encuentran en la galería de estilos del software de procesamiento de textos — como Word—; no solo utilizan una fuente más grande, negrita o cursiva. 5. Los archivos PDF que contienen texto no son meramente escaneos de imágenes; cualquier texto contenido en PDF se puede seleccionar y buscar. 6. No se confía en los colores del texto para transmitir significado. El significado también se transmite de otra manera que no requiere percibir diferentes colores. 7. Se evita el texto subrayado a menos que se use para la navegación. Cuando se proporcionan formatos alternativos, verifique las propiedades del objeto para confirmar que el texto alternativo y los códigos de encabezado estén realmente presentes. La verificación es importante porque no todos los intentos de proporcionar formatos alternativos cumplen con el objetivo de proporcionar acceso equivalente para estudiantes diversos.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Accesibilidad y facilidad de uso	<p>8.4 La asignatura proporciona medios alternativos de acceso a contenido multimedia en formatos que satisfacen las necesidades de diversos estudiantes.</p>	<p>Multimedia, como audio y video, son accesibles para todos los estudiantes. Las pautas de Diseño universal para el aprendizaje (UDL) con respecto a la dirección multimedia reducen las barreras de acceso para que todos los estudiantes puedan interactuar con el contenido de la asignatura. Las Pautas internacionales de accesibilidad al contenido web (WCAG) brindan orientación adicional para lograr la accesibilidad en multimedia. El Estándar de Revisión Específica se cumple si se representan o vinculan representaciones textuales equivalentes de contenido multimedia dentro de la asignatura. En los casos en que se proporcionen formatos alternativos, verifique la precisión de la alternativa contenido. La verificación es importante porque no todos los intentos de proporcionar formatos alternativos cumplen con el objetivo de proporcionar acceso equivalente para estudiantes diversos.</p> <p>El video y las animaciones están subtítulados, o las transcripciones de texto están fácilmente disponibles.</p> <p>Ejemplos de medios de acceso alternativos para diferentes tipos de contenido multimedia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si el contenido de audio corresponde al contenido visual de una manera que transmite significado —Ej.; un video que demuestra cómo operar un quemador Bunsen en un laboratorio de química—, los subtítulos proporcionan Una experiencia equivalente. Los revisores revisan los subtítulos para confirmar que los subtítulos representan correctamente el contenido de audio, el orador y la información que no es de voz transmitida a través del sonido, como efectos de sonido significativos. 2. Si el contenido de audio no se corresponde con el contenido visual —Ej.; Una imagen visual de un docente que ofrece una conferencia sin ayudas visuales—, entonces una transcripción de texto es suficiente. 3. La información visual que es crítica para el significado se transmite a través de la descripción de audio.
	<p>8.5 Los multimedios en la asignatura facilitan su uso.</p>	<p>La multimedia utilizada como vehículo para contenido o comentarios —Ej.; imágenes, audio, animación, video y componentes interactivos— es fácil de usar, inteligible e interoperable entre dispositivos. Para cumplir con este Estándar de Revisión Específica, la multimedia utilizada es fácil de ver, operar e interpretar.</p> <p>Ejemplos de estrategias que aseguran la usabilidad de multimedia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se utilizan gráficos y animaciones para mejorar los recursos didácticos e ilustrar ideas sin causar distracciones. 2. Las imágenes tienen el tamaño adecuado y se pueden ver en su totalidad sin desplazarse. 3. La calidad del audio es clara. 4. Se puede cambiar el tamaño de una ventana de video; La resolución es suficiente para la comprensión. 5. Los videos largos —videos de más de 15 a 20 minutos— se dividen en segmentos más cortos o se pueden buscar. 6. El movimiento a través de presentaciones puede ser controlado. 7. Las transmisiones de video fluyen sin interrupciones frecuentes. Si un video requiere un gran ancho de banda, esa información se incluye con el video. Algunos videos deben ser de alta calidad para que el contenido se entienda claramente, por ejemplo, un video que demuestre el lenguaje de señas, en el que los estudiantes deben poder discernir con precisión las formas y el movimiento de las manos. 8. Los elementos interactivos integrales al contenido son multiplataforma (PC, Mac) y entre navegadores, o se proporciona orientación sobre el mejor navegador para usar.

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos	Detalles
Accesibilidad y facilidad de uso	8.6 Se proveen las declaraciones de accesibilidad de proveedores para todas las tecnologías requeridas en la asignatura.	<p>Los estudiantes tienen acceso a información sobre la accesibilidad del sistema de gestión del aprendizaje y todas las tecnologías adicionales requeridas.</p> <p>Para cumplir con este Estándar de Revisión Específica, la asignatura incluye un enlace a la declaración de accesibilidad del proveedor para cada tecnología requerida. Si no existe una declaración de accesibilidad para una tecnología en particular, se proporciona un enlace a la declaración de la Plantilla de Accesibilidad Voluntaria del Producto (VPAT) del proveedor o se proporciona una declaración de que la declaración de accesibilidad no existe.</p> <p>Ejemplos de tecnologías que requieren una declaración de accesibilidad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un sistema de gestión del aprendizaje, incluido un software integrado de terceros 2. Software de detección de plagio 3. Software de presentación 4. Herramientas de conferencia web 5. Herramientas de votación 6. Un sistema de captura de conferencias 7. Medios jugadores 8. Un sistema para compartir documentos 9. Herramientas de redes sociales 10. Tecnología "Lab in a box" 11. Aplicaciones móviles 12. Materiales o plataformas de editor <p>Ejemplos de dónde se pueden vincular o ubicar las declaraciones de accesibilidad dentro de la asignatura:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El sílabo 2. Planilla pedagógica 3. Página sobre software de tecnología requerida 4. Página sobre recursos 5. Página web administrada institucionalmente que incluye enlaces anclados a las declaraciones de accesibilidad para las tecnologías utilizadas en la asignatura

El sistema de aseguramiento de calidad QM se basa en los siguientes principios básicos para crear una cultura de mejora continua:

Sistema Continuo - Centrado – Colegial - Colaborativo

Los Estándares Generales y los Estándares Específicos de revisión son los puntos de referencia para evaluar el diseño de cursos en línea y semipresenciales. Basados en la investigación y fundamentados en las mejores prácticas, estos estándares son la clave para lograr la evaluación de los componentes del aprendizaje en línea y alcanzar el objetivo de garantizar la calidad para los estudiantes.

El siguiente semáforo ayuda al docente a autoevaluar el diseño de su asignatura a la luz de los estándares e identificar las áreas de mejora, para así tomar acción promoviendo la mejora continua. [El documento es exclusivo de la Universidad Iberoamericana para el Modelo UNIBE Virtual.](#)

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos			
Descripción de la asignatura e introducción	1.1 Las indicaciones para empezar son claras y se establece cómo encontrar diversos componentes de la asignatura en su parte introductoria			
	1.2 Se les presenta a los estudiantes el sílabo, la planilla pedagógica y la estructura de la asignatura.			
	1.3 Se declaran con claridad las expectativas de comunicación para discusiones en línea, correo electrónico y otras formas de interacción.			
	1.4 Se declaran con claridad las políticas de la asignatura y de la institución con las que se espera que el estudiante cumpla dentro de la asignatura, o se proporciona un enlace a las políticas actuales.			
	1.5 Se precisan con claridad los requerimientos tecnológicos mínimos para la asignatura y se provee información de cómo obtener las tecnologías.			

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos			
Descripción de la asignatura e introducción	1.6 Las habilidades informáticas y las habilidades de alfabetización digital de información que se esperan del estudiante están claramente establecidas.			
	1.7 Se precisan con claridad los prerrequisitos de la asignatura (si aplica) y los conocimientos previos de la disciplina y/o cualquier competencia requerida.			
	1.8 La auto-presentación del docente es profesional y está disponible en línea.			
	1.9 Se pide a los estudiantes que se presenten en clase.			
Competencias y subcompetencias	2.1 Las competencias y subcompetencias de la asignatura en el sílabo describen resultados que son medibles.			
	2.2 Los recursos y asignaciones planteadas por el docente miden las competencias y subcompetencias establecidas para la asignatura.			
	2.3 Las competencias se expresan con claridad, están escritas desde la perspectiva de los estudiantes y se ubican de forma destacada en la asignatura.			
	2.4 La relación entre las competencias y las actividades evaluativas está claramente establecida.			
	2.5 Las competencias son adecuadas para el nivel de la asignatura.			
Evaluación y Medición	3.1 Las evaluaciones miden los logros de los objetivos de aprendizaje establecidos.			
	3.2 La política de evaluación se establece con claridad al inicio de la asignatura.			
	3.3 Se proporcionan criterios específicos y descriptivos para la evaluación del trabajo de los estudiantes y está claramente explicada su conexión con la política de calificación de la asignatura.			

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos			
Evaluación y Medición	3.4 Las evaluaciones utilizadas son secuenciadas, variadas, y adecuadas para el nivel de la asignatura.			
	3.5 La asignatura le provee a los estudiantes múltiples oportunidades para dar seguimiento al progreso de su aprendizaje con retroalimentación oportuna.			
Recursos Didácticos	4.1 Los recursos didácticos contribuyen al logro de las competencias.			
	4.2 Se explica con claridad la relación entre los recursos didácticos en la asignatura y las actividades evaluativas a completar.			
	4.3 La asignatura modela la integridad académica esperada de los estudiantes al proveer las fuentes de referencias y los permisos para el uso de recursos didácticos.			
	4.4 Los recursos didácticos representan la teoría y práctica actuales de la disciplina.			
	4.5 Se utiliza una variedad de recursos didácticos en la asignatura.			
Actividades evaluativas e interacción estudiantil	5.1 Las actividades evaluativas promueven el desarrollo de competencias establecidas.			
	5.2 Las actividades evaluativas proveen oportunidades de interacción que apoyan el aprendizaje activo.			
	5.3 El plan del docente para interactuar con los estudiantes en la asignatura está claramente definido.			
	5.4 Los requisitos para la interacción de los estudiantes están claramente establecidos.			

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos			
Tecnología de la asignatura	6.1 Las herramientas tecnológicas utilizadas en la asignatura apoyan las competencias.			
	6.2 Las herramientas tecnológicas de la asignatura apoyan la participación estudiantil y el aprendizaje activo.			
	6.3 Se utiliza una variedad de tecnologías en la asignatura.			
	6.4 La asignatura provee información a los estudiantes para proteger sus datos y privacidad.			
Apoyo estudiantil	7.1 Las instrucciones de la asignatura ofrecen una descripción del apoyo técnico ofrecido y cómo se puede acceder a él, o, provee un enlace a una descripción clara del apoyo técnico ofrecido y cómo se puede acceder a él.			
	7.2 Las instrucciones de la asignatura ofrecen una descripción de las políticas y servicios de accesibilidad de la institución o, proveen un enlace a esas políticas y servicios de accesibilidad.			
	7.3 Las instrucciones de la asignatura ofrecen una descripción o proporcionan un enlace de los servicios y recursos de apoyo académico de la institución que pueden ayudar a los estudiantes a triunfar en la asignatura.			
	7.4 Las instrucciones de la asignatura ofrecen una explicación de los servicios y recursos de apoyo estudiantil de la institución que pueden ayudar a los estudiantes a triunfar o, proporcionan un enlace de los servicios y recursos de apoyo estudiantil de la institución que pueden ayudar a los estudiantes a triunfar.			

Estándares Generales	Estándares de Revisión Específicos			
Accesibilidad y facilidad de uso	8.1 La navegación en la asignatura facilita su uso			
	8.2 El diseño de la asignatura facilita su legibilidad.			
	8.3 La asignatura proporciona textos e imágenes accesibles en archivos, documentos, páginas LMS y páginas web para satisfacer las necesidades de diversos estudiantes.			
	8.4 La asignatura proporciona medios alternativos de acceso a contenido multimedia en formatos que satisfacen las necesidades de diversos estudiantes.			
	8.5 Los multimedia en la asignatura facilitan su uso.			
	8.6 Se proveen las declaraciones de accesibilidad de proveedores para todas las tecnologías requeridas en la asignatura.			



La supervisión de Aulas Virtuales es uno de los procedimientos dentro de la ejecución y evaluación de la docencia en la virtualidad que se ejecuta en acciones combinadas entre las Escuelas y el Decanato de Innovación Educativa.

Mediante este formulario se valora la acción docente considerando cada uno de los elementos de la estructura del Aula Virtual. En cada elemento a evaluar debe marcarse una de las opciones:

- » **Contiene:** si en elemento a evaluar está presente.
- » **No contiene:** si en elemento a evaluar no está presente
- » **Insuficiente:** si en elemento a evaluar está presente, pero incompleto.
- » **Fuera de tiempo:** si elemento a evaluar se ha realizado, pero de forma tardía.

Instrumento para la supervisión de Aulas Virtuales

Código de la asignatura:

Código del/la docente:

Escuela a la que pertenece la asignatura:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Administración de empresas | <input type="checkbox"/> Comunicación |
| <input type="checkbox"/> Dirección y gestión del turismo | <input type="checkbox"/> Diseño de interiores |
| <input type="checkbox"/> Mercadeo | <input type="checkbox"/> Educación |
| <input type="checkbox"/> BBA | <input type="checkbox"/> Medicina |
| <input type="checkbox"/> Derecho | <input type="checkbox"/> Odontología |
| <input type="checkbox"/> Arquitectura | <input type="checkbox"/> Psicología |

Herramientas y elementos	Contiene	No contiene	Insuficiente
1 El sílabo está contenido en el aula			
2 Planilla Pedagógica			
3 Introducción a la asignatura			
4 Perfil del Facilitador			
5 Recursos de aprendizaje			

6	Actividades de aprendizaje individuales			
7	Actividades de aprendizaje grupales			
8	Debates académicos			
Tutoría Virtual		Si	No	Fuera de tiempo
1	Califica las actividades			
2	Retroalimenta las actividades			
3	Responde el Foro de dudas e inquietudes			
4	Realiza los encuentros sincrónicos de acuerdo a lo planificado			
5	Se verifica el uso herramientas externas para el proceso de enseñanza aprendizaje			
6	Se observa el cierre de los debates			
7	Se observa el cierre de los temas o unidades			
8	El curso se percibe como dinámico y motivador.			

9 Escriba aquí sus observaciones generales hacia la asignatura.

10 Si detecta alguna necesidad puntual de formación o acompañamiento, favor escribala aquí debajo.

Actividad curricular (asignatura):	Escriba el nombre completo de la asignatura	Escriba el código de la asignatura	Modalidad	Selecciona la modalidad de la asignatura: (seleccione con una X): <input type="checkbox"/> Virtual híbrida (sincrónica/asincrónica) <input type="checkbox"/> Virtual asincrónica <input type="checkbox"/> Semi presencial <input type="checkbox"/> Modular / bloque
Nombre del/la docente:	Escriba su nombre	Escriba su código de docente	Correo Institucional	Debe escribir solo su correo institucional

Unidad	Contenidos	Semanas	Actividades pedagógicas y de evaluación	Recursos y entornos
Indicar nombre de la unidad	Indicar el contenido a trabajar cada semana	Indicar semana, fecha y tipo de encuentro Semana 1 Semana 2 Semana 3 Semana 4	Indicar actividades a realizar: tareas, foros, cuestionarios, glosarios, videoconferencias, entre otras estrategias de enseñanza y de evaluación, así como la puntuación asignada a cada actividad.	Indicar cuáles recursos o materiales de apoyo van a usarse: especificar nombre y/o enlaces de lecturas, páginas web, videos, artículos, entre otros. Preferiblemente disponibles en el CRAI.

Planilla Pedagógica

para Clases Virtuales



Consigna para debate reflexivo:

Trayectoria de la educación virtual en R. D.

¡Hola, jóvenes!

La semana pasada estuvimos conversando sobre la efectividad de la educación virtual y los retos a que nos enfrentamos en esta modalidad de formación. En esta ocasión, más que un foro de discusión o de debates, vamos a hacer un foro reflexivo sobre la trayectoria y el futuro de la educación virtual en República Dominicana.

Aunque no muchas personas lo saben, nuestra legislación contempla la educación virtual desde el año 2001 (al menos, conceptualmente hablando), tal como podrán ver en el material de estudio de esta semana, llamado "Trayectoria de la educación virtual en República Dominicana", el cual les invito a leer junto a la entrevista realizada a Albert Sangrá, Director Académico de la Cátedra UNESCO de Educación y Tecnología por el cambio social, titulada "Acceder a la información no es lo mismo que aprender".

Luego de estas lecturas, deben compartir en este espacio una reflexión sobre rol de ustedes los estudiantes, en el presente y el futuro de la educación virtual en República Dominicana, la cual pueden abordar desde el punto de vista generacional, institucional o cualquier otro aspecto. La idea es que compartan su reflexión sobre lo que les dejó la lectura de ambos materiales. No es necesario responder una pregunta particular. Mi interés es generar en ustedes, de manera individual, una reflexión. No hay respuestas buenas ni malas ¡qué conste! ... si alguno se anima a fortalecer las ideas de otro compañero ¡bienvenido sea su aporte! Siempre dentro del marco del respeto.

Características NOTA: NO abrir secuencia nueva.

Hacer su intervención en la secuencia titulada "EDUCACIÓN VIRTUAL EN RD".

La participación en este foro es individual y necesaria, el valor del foro es de 10 puntos. Deben participar antes del lunes # de mes de 2020 a las 11:55 p.m.

¡Espero sus activas e interesantes participaciones!

Su Profe (o como suele firmar)



ANEXO 5 | EJEMPLOS DE CONSIGNAS Y RÚBRICAS
EJEMPLO DE RÚBRICA PARA EVALUAR UN DEBATE

Crterios para evaluaci3n	EXCELENTE (3 puntos)	BUENO (2.25 puntos)	ADECUADO (1.5 puntos)	INSUFICIENTE (0.75 puntos)
Seguimiento a las instrucciones dadas en la consigna	Participa oportunamente en las discusiones y sus intervenciones est1n relacionadas directamente con el tema de discusi3n y mantiene la secuencia con las aportaciones de sus compa1eros.	Participa oportunamente en las discusiones, pero introduce aportaciones que no guardan una relaci3n directa con el tema ni la secuencia de la discusi3n.	Participa fuera de tiempo en el debate e introduce aportaciones que no siguen la secuencia de la discusi3n.	Ingresa tarde y se limita a hacer comentarios superficiales acerca de las aportaciones de sus compa1eros.
Precisi3n de opiniones	Aporta citas textuales de fuentes confiables y se refleja claramente en su(s) aportaci3n(es) que lo citado es referido al tema y es informaci3n sustancial. Cita las ideas de los compa1eros.	Aporta citas textuales y se refleja claramente en su(s) aportaci3n(es) que lo citado es referido al tema y es informaci3n sustancial.	Aporta ideas citas textuales de fuentes no confiables y retoma ideas de los compa1eros. Da informaci3n superficial sobre el tema.	En las aportaciones, el estudiante s3lo recupera las ideas de los compa1eros, sin dar cr3dito a las fuentes. Da informaci3n superficial sobre el tema.
Seguimiento a la secuencia de la discusi3n	Aporta nuevas ideas a la discusi3n y profundiza y detalla en sus intervenciones. Estas intervenciones claramente se relacionan con las ideas solicitadas en la consigna.	Aporta nuevas ideas a la discusi3n, pero no establece conexiones con profundidad y detalle; sus aportaciones se relacionan de manera superficial con las ideas solicitadas en la consigna.	En sus intervenciones no aporta ideas nuevas; establece conexiones las superficiales con las ideas solicitadas en la consigna.	En sus intervenciones aporta nuevas ideas pero sin conexi3n con las ideas solicitadas en la consigna.

Preparar una infografía para presentar los aspectos relevantes comunes y vacíos identificados en el Marco Legal de la Educación Inicial y la Primera Infancia en República Dominicana y un país de interés. En la infografía deben destacar los siguientes elementos:

Principales | Fortalezas | Vacíos | Propuestas

Una infografía es un recurso didáctico que colabora con una lectura veloz de contenido sintetizado, complementado con medios gráficos que lo hacen más sugerente y atractivo.

Criterios de evaluación	EXCELENTE (3 puntos)	BUENO (2.25 puntos)	ADECUADO (1.5 puntos)	INSUFICIENTE (0.75 puntos)
Claridad de los conceptos	<ul style="list-style-type: none"> » Se usan adecuadamente palabras clave. » Palabras e imágenes, muestran con claridad sus asociaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> » La composición permite destacar algunos conceptos e ideas centrales, pero no se asocian adecuadamente palabras e imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> » Las palabras e imágenes escasamente permiten apreciar los conceptos y sus asociaciones 	<ul style="list-style-type: none"> » Las palabras e imágenes no permiten apreciar los conceptos y sus asociaciones
Exposición de ideas centrales	<ul style="list-style-type: none"> » La composición evidencia todas las ideas centrales. 	<ul style="list-style-type: none"> » La composición evidencia algunas de las ideas centrales. 	<ul style="list-style-type: none"> » La composición evidencia pocas ideas principales y muchas ideas secundarias 	<ul style="list-style-type: none"> » La composición evidencia solo ideas secundarias
Uso de imágenes y colores	<ul style="list-style-type: none"> » Utiliza como estímulo visual imágenes para representar los conceptos. » El uso de colores contribuye a asociar y poner énfasis en los conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> » Utiliza como estímulo visual imágenes para representar los conceptos, pero no se hace uso de colores 	<ul style="list-style-type: none"> » No se hace uso de colores y el número de imágenes es reducido. 	<ul style="list-style-type: none"> » No se utilizan imágenes ni colores para representar y asociar los conceptos.
Uso del espacio, líneas y textos	<ul style="list-style-type: none"> » El uso del espacio muestra equilibrio entre las imágenes, líneas y letras. » La composición sugiere la estructura y el sentido de lo que se comunica. 	<ul style="list-style-type: none"> » La composición sugiere la estructura y el sentido de lo que se comunica, pero se aprecia poco orden en el espacio y algunos tamaños desproporcionados 	<ul style="list-style-type: none"> » Uso poco provechoso del espacio y escasa utilización de las imágenes, líneas de asociación. » La composición sugiere la estructura y el sentido de lo que se comunica 	<ul style="list-style-type: none"> » No se aprovecha el espacio. » La composición no sugiere una estructura ni un sentido de lo que se comunica.
Énfasis y asociaciones	<ul style="list-style-type: none"> » El uso de los colores, imágenes y el tamaño de las letras permite identificar los conceptos destacables y sus relaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> » Se usan pocos colores e imágenes, pero el tamaño de las letras y líneas permite identificar los conceptos destacables, sin mostrar adecuadamente sus relaciones 	<ul style="list-style-type: none"> » Se usan pocos colores e imágenes. » Se aprecian algunos conceptos sin mostrarse adecuadamente sus relaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> » No se ha hecho énfasis para identificar los conceptos destacables y tampoco se visualizan sus relaciones.
Redacción, ortografía, puntuación y gramática	<ul style="list-style-type: none"> » No hay faltas de ortografía ni errores de puntuación, tipográficos o gramaticales. 	<ul style="list-style-type: none"> » Tres ó menos faltas de ortografía, errores de puntuación, tipográficos o gramaticales 	<ul style="list-style-type: none"> » Cuatro errores de ortografía, puntuación, tipografía o gramática. 	<ul style="list-style-type: none"> » Más de cuatro errores de ortografía, puntuación, tipografía o gramática

EJEMPLO DE RÚBRICA PARA PRESENTACIONES ORALES

Criterios de evaluación	EXCELENTE 3	BUENO 2	REGULAR 1
Tono de voz	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante siempre modula correcta y apropiadamente el tono de voz. » Siempre la comunicación oral fluye con naturalidad y corrección. » Siempre utiliza el vocabulario correcto y adecuado. 	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante casi siempre modula correcta y apropiadamente el tono de voz. » Casi siempre la comunicación oral fluye con naturalidad y corrección. » Casi siempre utiliza el vocabulario correcto y adecuado. 	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante casi nunca modula el tono de voz. » La comunicación oral casi nunca fluye con naturalidad. » Casi nunca utiliza el vocabulario correcto y adecuado.
Calidad de la presentación	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante se apoya en un recurso que tiene en cuenta su audiencia. » Evita leer lo que está escrito en su presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante se apoya en un recurso que casi siempre tiene en cuenta su audiencia. » Evita casi siempre leer lo que está escrito en su presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante se apoya en un recurso que no tiene en cuenta su audiencia. » Casi siempre lee lo que está escrito en su presentación.
Dominio del Contenido	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante siempre demuestra dominio del contenido del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante casi siempre demuestra dominio del contenido del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante casi nunca demuestra dominio del contenido del tema.
Organización y secuencia	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante siempre presenta de forma organizada. » Siempre se evidencia una secuencia lógica y ordenada entre cada una de las partes. 	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante casi siempre presenta de forma organizada. » Casi siempre se evidencia una secuencia lógica y ordenada entre cada una de las partes. 	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante casi nunca presenta de forma organizada. » Casi nunca se evidencia una secuencia lógica y ordenada entre cada una de las partes.
Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante siempre presenta de modo creativo sus ideas, utiliza con frecuencia recursos variados. 	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante casi siempre presenta de modo creativo sus ideas, utiliza algunos recursos. 	<ul style="list-style-type: none"> » El estudiante casi nunca presenta de modo creativo sus ideas, utiliza pocos recursos.

Criterios de evaluación	CUMPLE COMPLETAMENTE 2	MEDIANAMENTE 1	DEFICIENTE 0.5
Introducción	<p>1. La introducción atrae la atención del lector: presenta el tema, su objetivo, su importancia, la idea central e indica las fuentes utilizadas para su investigación.</p>	<p>» La introducción es interesante, pero incompleta en su contenido. » No es clara ni apropiado al tema.</p>	<p>» La introducción no es interesante ni relevante al tema. » Es incompleta en su contenido.</p>
Descripción del ámbito donde se va a desarrollar la propuesta	<p>2. Se describe, de manera amplia, la comunidad en la que se inserta el centro, el tipo de institución: filosofía, misión, visión.</p> <p>3. Se caracterizan, con detalles y funciones, los miembros de la comunidad educativa: personal del centro, población estudiantil, familias.</p> <p>4. Se plasma el tipo de edificación y su distribución.</p>	<p>» Describe, de manera vaga, la comunidad en la que se inserta el centro. » No está clara la misión y visión del centro.</p> <p>» Se caracterizan, con pocos detalles, los miembros de la comunidad educativa: personal del centro, población estudiantil, familias.</p> <p>» Aparece cierta información del tipo de edificación y su distribución.</p>	<p>» Describe la comunidad en la que se inserta el centro de manera vaga. » No declara la misión y visión del centro.</p> <p>» Se caracterizan, con pocos detalles, los miembros de la comunidad educativa. » Alguno de ellos no aparece.</p> <p>» No aparece información del tipo de edificación y su distribución.</p>
Formulación del diagnóstico o análisis inicial (Justificación y/o problema)	<p>5. Se identifica un área temática del diagnóstico, anomalías, causas y consecuencias a corto y mediano plazo.</p> <p>6. Se usan datos de diversas fuentes para fundamentar las anomalías.</p> <p>7. Se exponen algunas referencias para fundamentar las argumentaciones que distinguen el fenómeno.</p>	<p>» Está medianamente claro el tema del diagnóstico, anomalías, causas y consecuencias a corto y mediano plazo.</p> <p>» Se usan datos de una sola fuente para fundamentar las anomalías.</p> <p>» Se exponen pocas referencias para fundamentar las argumentaciones que distinguen el fenómeno.</p>	<p>» No está claro el tema del diagnóstico y las anomalías. » No aparecen las causas ni consecuencias a corto y mediano plazo.</p> <p>» No aparece la fuente que de donde se tomaron los datos.</p> <p>» No aparecen referencias para fundamentar las argumentaciones que distinguen el fenómeno.</p>

Criterios de evaluación	CUMPLE COMPLETAMENTE 2	MEDIANAMENTE 1	DEFICIENTE 0.5
Criterios y/o principios teóricos (Marco Teórico)	8. El marco teórico guarda estrecha relación con las ideas planteadas en el punto anterior.	» El marco teórico guarda cierta relación con las ideas planteadas en el punto anterior.	» El marco teórico no está claramente expresado. » No se relaciona con las ideas planteadas en el punto anterior.
	9. Al presentar los argumentos hace un análisis exhaustivo, con informaciones correctas y relevantes.	» Los argumentos son algo confusos. » Habla de manera superficial. » Las informaciones son poco relevantes.	» Habla de manera superficial. » Hay errores de información o ésta no está siempre clara.
	10. La redacción es clara, y concisa. Se sigue un orden lógico en las oraciones (sujeto, verbo y complemento).	» La redacción es medianamente clara. » Las ideas aparecen en orden más o menos lógico. » Hay varios errores gramaticales que dificultan la comprensión	» La redacción es confusa que dificulta la comprensión. » Algunos párrafos no siguen un orden lógico.
Secuencia y Gramática	11. Existe cohesión en la exposición de las ideas. Lleva un ritmo ágil, acompañado de un uso correcto de conectores lógicos.	» Existe cierta cohesión en la exposición de las ideas. » En ciertas ocasiones usa conectores lógicos.	» Contiene muchos errores que dificultan la comprensión de las ideas. » No utiliza conectores.
	12. Los párrafos van de 6 a 10 líneas con una idea central. Con más de tres oraciones.	» Cada párrafo tiene tres oraciones o más, pero una o dos oraciones no tienen relación con las demás.	» Uno o más de los párrafos están formados por tres oraciones o menos. » No aparece una idea central.
Ortografía	13. De 0-1 error en tildes, deletreo y signos de puntuación.	» De 2-4 errores en tildes, deletreo y signos de puntuación.	» Cinco o más errores en tildes, deletreo y signos de puntuación

Criterios de evaluación	CUMPLE COMPLETAMENTE 2	MEDIANAMENTE 1	DEFICIENTE 0.5
Objetivos	14. Plantea objetivos generales y específicos que guardan estrecha relación con las ideas planteadas en los puntos anteriores.	» Los objetivos específicos guardan cierta relación con las ideas planteadas en los puntos anteriores.	» Se formula un objetivo general y no aparecen objetivos específicos, lo que dificultaría el proceso de evaluación.
Estrategias y Actividades	15. Las estrategias y actividades van dirigidas a solucionar el problema planteado. Se detallan las acciones que se desarrollarán: Actividades, destinatarios, responsables, distribución temporal.	» Las estrategias y actividades van dirigidas a solucionar el problema planteado. Se detallan de manera vaga acciones que se desarrollarán: Actividades, destinatarios, responsables, distribución temporal.	» Las estrategias y actividades van dirigidas a solucionar el problema planteado. No se detallan las acciones que se desarrollarán.
Uso de fuentes bibliográficas, respetando el Estilo APA, 7ma. versión	16. Tanto la justificación como el marco teórico están formulados atendiendo al rigor científico de sustentar con citas y referencias de acuerdo al estilo APA, 7ma. versión.	» Algunas de las ideas planteadas en la justificación como el marco teórico, están formuladas atendiendo al rigor científico de sustentar con citas y referencias de acuerdo al estilo APA, 7ma. versión.	» Las ideas planteadas en la justificación como el marco teórico no están formulados atendiendo al rigor científico de sustentar con citas y referencias de acuerdo al estilo APA, 7ma. versión.
	17. Refleja una robusta revisión literaria actualizada, (no mayor a 5 años) de fuentes primarias y relevantes. (Al menos 15 referencias en el trabajo total).	» Refleja una deficiente revisión literaria actualizada, (la mayoría mayor a 5 años) de fuentes primarias, y relevantes. (Al menos de 10 a 14 referencias en el trabajo total).	» Refleja una deficiente revisión literaria, no actualizada, (todas mayor a 5 años) de fuentes secundarias y no relevantes. (Menos de 10 referencias en el trabajo total).
	18. De 0 -1 error en Estilo APA, 7ma. versión: Encabezado, número de página, interlineado 2.0, sangría, letra Times New Roman tamaño 12, las referencias bibliográficas, tablas, etc.	» De 2- 4 errores en Estilo APA, 7ma. versión: Encabezado y número de página, interlineado 2.0, sangría, letra Times New Roman tamaño 12, las referencias bibliográficas, tablas, etc.	» Más de 5 errores en Estilo APA, 7ma. versión.

Utilidad	Descripción	Imágenes y enlaces
Crea reuniones y videoconferencias en línea.	» Blackboard Collaborate, es la plataforma oficial de videoconferencias de UNIBE.	  » Sitio Web https://help.blackboard.com/es-es/Blackboard_App/Collaborate
Bases de datos y recursos de nuestra Biblioteca.	» El Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI-UNIBE) es un servicio de la Universidad Iberoamericana cuya misión es gestionar recursos y servicios de información innovadores que aporten valor a los procesos de aprendizaje y de creación de conocimientos, contribuyendo al logro de los objetivos académicos y científicos de la comunidad UNIBE.	  » Sitio Web https://www.unibe.edu.do/biblioteca/
Insertar actividades de gamificación, cuestionarios y encuestas en línea	» Esta herramienta permite al docente, insertar actividades interactivas en sus clases, en nuestro caso se usaría como un recurso LTI de nuestro entorno virtual o también incrustado en la actividad.	  » Sitio web kahoot.com

Utilidad	Descripción	Imágenes y enlaces
Crear historietas y comics para las clases.	» Esta aplicación permite a los docentes crear historietas, comics y caricaturaras de manera ágil e intuitiva.	  » Sitio web pixton.com
Crear concursos de preguntas y respuestas; exámenes de manera lúdica.	» Quizizz es una herramienta que le permite a los docentes crear concursos de preguntas y respuestas para enganchar a sus estudiantes en el aprendizaje e incluso también ofrece la opción de evaluarlos de una forma muy sencilla al recoger los datos de las respuestas	  » Sitio web quizizz.com
Crear cuestionarios en base a plantillas y responde desde teléfonos móviles.	» Mentimeter es una herramienta que promueve, de forma sencilla, la participación de los estudiantes en el aula.	  » Sitio web mentimeter.com
Compartir ideas a través de videos	» FlipGrid es una plataforma en la que podemos plantear situaciones específicas en las que los estudiantes comparten sus opiniones a través de videos.	  » Sitio web flipgrid.com

Utilidad	Descripción	Imágenes y enlaces
Crear mapas mentales	<ul style="list-style-type: none"> » GoConqr permite la elaboración, en línea, de mapas mentales, fichas y apuntes de estudios, a los que se les integra texto, imagen y se les puede personalizar con colores 	  <ul style="list-style-type: none"> » Sitio web goconqr.com
Proyectar videoconferencias	<ul style="list-style-type: none"> » Zoom es una plataforma que permite realizar videoconferencias, hacer chats e impartir webinars de forma rápida y sencilla. Con esta herramienta podrás hacer videollamadas y concertar clases con tus estudiantes. 	  <ul style="list-style-type: none"> » Sitio web zoom.us
Crear diseños, Presentaciones, banners, infografía, logos, poster y más...	<ul style="list-style-type: none"> » Canva es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños, tanto si son para ocio como si son profesionales. » Su método es el de ofrecer un servicio freemium, que puedes utilizar de forma gratuita, pero con la alternativa de pagar para obtener opciones avanzadas. 	  <ul style="list-style-type: none"> » Sitio Web canva.com

Utilidad	Descripción	Imágenes y enlaces
Crear contenido SCORM y HTML5	<ul style="list-style-type: none"> » Es un programa de código abierto bajo licencia GPL-2 para crear contenidos educativos en soportes informáticos (CD, memorias USB, en la web, en la nube) sin necesidad de ser ni convertirse en expertos en HTML, XML o HTML5. 	  <ul style="list-style-type: none"> » Sitio Web exelearning.net
Creación y diseño de contenidos, cursos, videos, scorm y HTML5	<ul style="list-style-type: none"> » Es un programa de screencasting y e-Learning para Microsoft Windows que puede ser usado para crear demostraciones de software, simulaciones de software, y tests. 	  <ul style="list-style-type: none"> » Sitio Web atomisystems.com
Crear quiz interactivo basados en videos, evaluaciones, encuestas...	<ul style="list-style-type: none"> » Es un marco de trabajo colaborativo de contenidos libre y de fuente abierta basado en JavaScript. H5P es una abreviatura para Paquete HTML5, cuyo objetivo es facilitar la creación, participación y reutilización de contenidos interactivos en HTML 5. 	  <ul style="list-style-type: none"> » Sitio Web h5p.org

Utilidad	Descripción	Imágenes y enlaces
Implementar videos animados cortos e interactivos	<ul style="list-style-type: none"> » El Micro-Learning o píldoras de aprendizaje, consiste en una forma de consumir contenido educativo de forma rápida, fácil y concisa. » La herramienta web permite la creación de contenido interactivo basados en videos de YouTube. 	  <ul style="list-style-type: none"> » Sitio Web ed.ted.com/best_of_web/GsuClwql
Crea e implementa infografías, animaciones, presentaciones, catálogos mapas.	<ul style="list-style-type: none"> » Es un software para crear contenidos interactivos. » Permite crear imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas, entre otros, los cuales pueden ser dotados con efectos interactivos y animaciones. 	  <ul style="list-style-type: none"> » Sitio Web genial.ly
Publicar comentarios, imágenes, videos y enlaces	<ul style="list-style-type: none"> » Padlet es un tablero de pared en blanco en línea que los participantes invitados pueden utilizar para colaborar en la recopilación de ideas, la lluvia de ideas y el intercambio de información. 	  <ul style="list-style-type: none"> » Sitio Web es.padlet.com

Utilidad	Descripción	Imágenes y enlaces
Crear presentaciones, actividades interactivas y evaluaciones	<ul style="list-style-type: none"> » Nearpod es una herramienta de presentaciones con analítica. » Es una especie de entorno de aprendizaje con tecnología integrada que permite a los profesores crear presentaciones, actividades interactivas y evaluaciones 	  <ul style="list-style-type: none"> » Sitio Web nearpod.com
Crear e implementar Artes en línea.	<ul style="list-style-type: none"> » WordArt es un creador de arte de nube de palabras en línea que le permite crear arte de nube de palabras increíble y único con facilidad. 	  <ul style="list-style-type: none"> » Sitio Web wordart.com
Creación de animaciones y presentaciones en video	<ul style="list-style-type: none"> » Es una Herramienta educativa online para la creación de animaciones y todo tipo de presentaciones en video. 	  <ul style="list-style-type: none"> » Sitio Web powtoon.com
Clase Magistral (Master Class)	<ul style="list-style-type: none"> » Clase Magistral es una clase llevada a cabo en un curso a cargo de un invitado experto, acreditado, especialista, con el objetivo de tratar y fortalecer un tema específico del curso. 	

Acceso en línea a e-Recursos

Podrás acceder en línea 24/7 a todos los recursos de información en formato electrónico:

- » Bases de datos: <https://www.unibe.edu.do/biblioteca/bases-de-datos/>
- » E-Books: <https://www.unibe.edu.do/biblioteca/libros-electronicos/>
- » E-Journals: <https://www.unibe.edu.do/biblioteca/encuentra/revistas-electronicas>

Servicio de referencia en línea

¿Necesitas ayuda para encontrar o utilizar los recursos electrónicos?

- » Consulta con un bibliotecario por la vía de correo electrónico:
biblioteca@unibe.edu.do
- » Utiliza el formulario de consulta en línea:
<https://www.unibe.edu.do/pregunta-al-bibliotecario/>

Consulta las guías de ayuda, diseñadas para obtener el mejor provecho de los recursos y servicios que ofrece el CRAI.

- » Guía rápida para acceso a los recursos electrónicos <https://bit.ly/2YSZuch>
- » Guía rápida para la consulta de las bases de datos <https://bit.ly/3aGNkIF>
- » Guía rápida para la consulta del catálogo en línea (OPAC) <https://bit.ly/2YXfKZs>
- » Guía rápida para el uso de los libros electrónicos (ebooks) <https://bit.ly/3cKJKA2>

Consulta las guías temáticas:

- » Guía temática de Administración <https://bit.ly/3a2MZkJ>
- » Guía temática de Arquitectura <https://bit.ly/3aLmaAj>
- » Guía temática de Comunicación <https://bit.ly/3oUoiLr>
- » Guía temática de Derecho <https://bit.ly/3cPdsUm>
- » Guía temática de Diseño de Interiores <https://bit.ly/2YVWKL6>
- » Guía temática de Educación <https://bit.ly/2MLMSkz>
- » Guía temática de Ingeniería <https://bit.ly/3tEgZL8>
- » Guía temática de Medicina <https://bit.ly/3p77HEI>
- » Guía temática de Mercadeo <https://bit.ly/3oW0Hd7>
- » Guía temática de Odontología <https://bit.ly/2YU1aSB>
- » Guía temática de Psicología <https://bit.ly/2MI2eGJ>
- » Guía temática de Turismo <https://bit.ly/3rA6zua>

