Rúbrica del Programa de Cursos Ejemplares

Blackboard

El Programa de Cursos Ejemplares reconoce a los instructores y diseñadores de cursos que han demostrado contar con las mejores prácticas en 4 áreas principales: diseño del curso, interacción y colaboración, evaluación y apoyo al estudiante. Los cursos entregados serán evaluados por un grupo de clientes de Blackboard usando la Rúbrica del Programa de Cursos Ejemplares.

PUNTUACIÓN Y RESULTADOS DE LA RÚBRICA DEL PROGRAMA DE CURSOS EJEMPLARES

La Rúbrica del Programa de Cursos Ejemplares utiliza puntos de valor numérico enfocados en diferentes estándares. Estos puntos (que van del 1 al 5) han sido asignados para indicar la importancia relativa de cada estándar, en donde el valor de 5 representa un estándar obligatorio. Estos estándares obligatorios deben ser cumplidos para poder recibir el premio del Cursos Ejemplares. Los 14 estándares obligatorios son los siguientes:

Estándares obligatorios:

> Las metas y objetivos deben estar descritos con claridad, deben ser apropiados para el nivel del curso y se deben alinear con los resultados deseados.
> El contenido debe estar disponible o segmentado en fracciones que sean manejables (es decir, debe presentarse en distintas unidades o módulos de aprendizaje).
> Es claro cómo las estrategias instruccionales permitirán que los estudiantes alcancen sus metas y objetivos (por ejemplo: se proporcionan instrucciones o una descripción general de las actividades del curso, las cuales están alineadas a los objetivos de este).
> El diseño del curso debe incluir orientación para que los estudiantes puedan trabajar con el contenido del curso de forma significativa (por ejemplo: instrucciones claras, un esquema del contenido, videos, orientación del curso) y como se debe proceder.
> El diseño y la entrega de contenido debe integrar recursos alternativos (por ejemplo, transcripciones) o habilitar procesos asistenciales (como reconocimiento de voz) para aquellos que necesiten adaptaciones para lograr el acceso a los recursos.
> Los archivos del curso (por ejemplo, documentos, PDFs, presentaciones) son legibles fácilmente mediante el uso de tecnologías de asistencia (por ejemplo: lectores de pantalla o magnificadores de pantalla).
> Es necesario incluir una rúbrica o un documento de evaluación equivalente para explicar como será evaluada la participación de los estudiantes.
> Debe ser claro para los estudiantes como se evaluará el desempeño (por ejemplo: rúbricas, documento de evaluación equivalente, sección del syllabus).
> Las actividades de evaluación deben realizarse con frecuencia a lo largo del curso.
> Se usan diferentes tipos de evaluación (por ejemplo: proyectos de investigación, pruebas objetivas, discusiones, etc.).
> Los materiales de orientación deben explicar como navegar dentro del LMS y del curso.
> La información de contacto del instructor debe ser fácil de encontrar.
> Las políticas del curso o del instructor (por ejemplo: respeto, buen comportamiento, netiqueta) están incluidas y son fáciles de localizar.
> Los estudiantes tienen oportunidades para dar retroalimentación a los instructores con referencia al diseño y contenido del curso, a lo largo de la impartición y al finalizar el mismo.

Hay un total de 191 puntos disponibles en la Rúbrica del Programa de Cursos Ejemplares. Para que se pueda recibir un resultado de evaluación Ejemplar, se debe contar con por lo menos el 85% de los puntos establecidos. Los resultados de Convincente y Prometedor serán concedidos con puntuaciones de 80% y 70% respectivamente.

Ejemplar 85% (163 puntos o más)

Convincente 80% (153 – 162 puntos)

Prometedor 70% (134 – 152 puntos)

DISEÑO DEL CURSO

El diseño del curso aborda los elementos del diseño instruccional. Para el propósito de esta rúbrica, el diseño del curso incluye elementos tales como: la estructura del curso, los objetivos de aprendizaje, la organización del contenido y las estrategias instruccionales.

INTERACCIÓN Y COLABORACIÓN

La interacción y la colaboración pueden adoptar distintas formas. Los criterios del ECP se enfocan al tipo y la cantidad de interacciones y colaboración dentro de un entorno en línea.

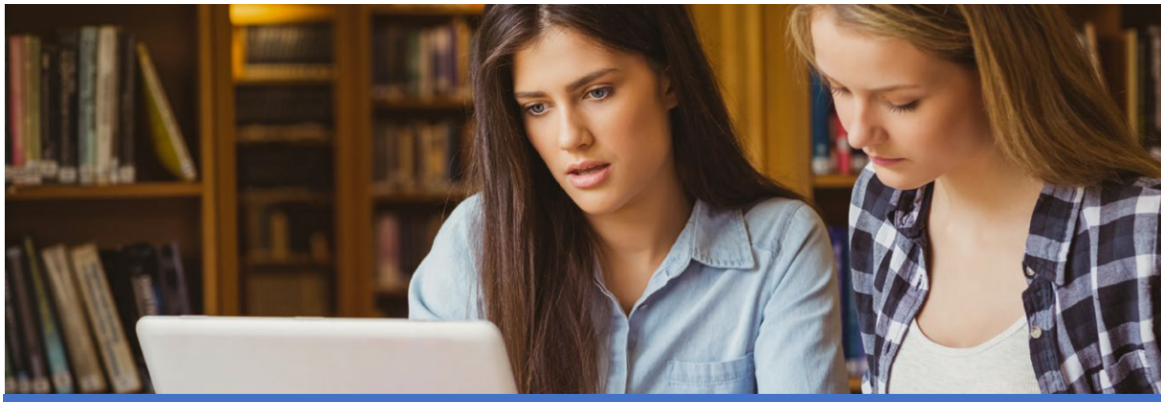
La interacción denota la comunicación entre los estudiantes y los instructores, de forma sincrónica o asincrónica. La colaboración es un subconjunto de la interacción y se refiere específicamente a aquellas actividades en las que los grupos trabajan de manera interdependiente hacia el logro de un resultado compartido. Esto difiere de las actividades grupales que los estudiantes pueden completar trabajando independientemente unos de otros y luego combinando los resultados, de manera similar a como se haría al armar un rompecabezas con partes ya resueltas por separado y luego ensambladas juntas. Una comunidad de aprendizaje se define aquí como el sentido de pertenencia a un grupo, en lugar de que cada estudiante se perciba a sí mismo estudiando de forma independiente.

EVALUACIÓN

La evaluación se enfoca en actividades diseñadas para medir el progreso hacia los resultados del aprendizaje, proporcionar retroalimentación a los estudiantes e instructores y/o permitir la calificación o evaluación. Esta sección aborda la calidad y el tipo de evaluaciones de los estudiantes dentro del curso.

SOPORTE AL ESTUDIANTE

El soporte al estudiante aborda los recursos de apoyo disponibles para los estudiantes que toman el curso. Estos recursos pueden ser accesibles dentro o fuera del entorno del curso. Los recursos de apoyo al estudiante abordan una variedad de servicios estudiantiles.



Blackboard

Rúbrica del Programa de Cursos Ejemplares

Categorías estándar y subcategorías	Estándar Ejemplar	Puntos
1.0 Diseño del Curso		
Metas y objetivos	1.1 Las metas y objetivos están escritos con claridad, son apropiados para el nivel del curso y se alinean con los resultados deseados.	5
	1.2 Las metas y objetivos se pueden localizar con facilidad dentro del curso y están visibles en distintas áreas (por ejemplo: dentro del syllabus y en cada unidad de aprendizaje).	4
	1.3 Las metas y objetivos están expresados en resultados medibles (los estudiantes saben lo que se espera que sean capaces de realizar).	4
Contenido, composición y estructura	1.4 El contenido se encuentra disponible o "fragmentado" en segmentos manejables (es decir, presentado en distintas unidades o módulos de aprendizaje).	5
	1.5 El contenido se enriquece mediante la integración de recursos multimedia (por ejemplo: video, audio, imágenes, objetos de aprendizaje interactivos).	4
	1.6 La navegación es intuitiva.	3
	1.7 Siempre que sea posible se incluyen materiales de bajo costo o gratuitos.	1
Compromiso del estudiante	1.8 Es claro cómo las estrategias instruccionales permitirán que los estudiantes alcancen sus metas y objetivos (por ejemplo: se proporcionan instrucciones o una descripción general de las actividades del curso, las cuales están alineadas a los objetivos de este).	5
	1.9 El diseño del curso debe incluir orientación para que los estudiantes puedan trabajar con el contenido del curso de forma significativa (por ejemplo: instrucciones claras, un esquema del contenido, videos, orientación del curso) y como se debe proceder.	5
Uso de la tecnología	1.10 Las herramientas del LMS son usadas para reducir el esfuerzo requerido para el aprendizaje (por ejemplo: proporcionando enlaces a los recursos que se utilizarán en el curso, integrando recursos de editoriales que se adecúan a los materiales del curso y proporcionando un acceso simple a materiales complementarios).	4
	1.11 La tecnología disponible en el curso se utiliza para facilitar el aprendizaje al involucrar a los estudiantes con el contenido del curso.	3
	1.12 La tecnología se utiliza de manera creativa en formas que trascienden a la enseñanza tradicional y a la instrucción centrada en el profesor (por ejemplo: instrucción dirigida por compañeros, aprendizaje personalizado apoyado por tecnología, aula invertida).	3

Categorías estándar y subcategorías	Estándar Ejemplar	Puntos
Diseño de curso accesible	1.13 El diseño y la entrega de contenido debe integrar recursos alternativos (por ejemplo, transcripciones) o habilitar procesos asistenciales (como reconocimiento de voz) para aquellos que necesiten adaptaciones para lograr el acceso a los recursos.	5
	1.14 6. Los archivos del curso (por ejemplo, documentos, PDFs, presentaciones) son legibles fácilmente mediante el uso de tecnologías de asistencia (por ejemplo: lectores de pantalla o magnificadores de pantalla).	5
	1.15 Los materiales del curso apoyan múltiples preferencias de aprendizaje (por ejemplo, visual (viendo), auditivo (oyendo), kinestésico (moviéndose) y táctil (tocando)).	3
	1.16 Los factores de diseño como el color, el tamaño del texto, los controles de audio y video, y el texto alternativo reflejan consideraciones de accesibilidad universal.	2
2.0 Interacción y colaboración		
Estrategias de comunicación	2.1 Las actividades de comunicación sincrónica se benefician de las interacciones en tiempo real (por ejemplo: los estudiantes adquieren práctica discutiendo entre ellos el contenido del curso fuera del horario de clase, sesiones de revisión de exámenes, reuniones en vivo dirigidas por estudiantes, reuniones de clase en tiempo real).	4
	2.2 Deben existir oportunidades para la interacción sincrónica (por ejemplo: reuniones en vivo, chat) y/o asincrónica (por ejemplo: foros de discusión, correo electrónico), según sea apropiado.	3
	2.3 Las estrategias de comunicación promueven el pensamiento crítico y otros pensamientos de orden superior alineados con los objetivos de aprendizaje.	3
Desarrollo de la comunidad de aprendizaje	2.4 Las actividades de colaboración refuerzan el contenido del curso y los resultados del aprendizaje, al mismo tiempo que desarrollan habilidades útiles en el campo laboral (por ejemplo: trabajo en equipo, cooperación, negociación, creación de consensos).	4
	2.5 Se requieren interacciones de estudiante a estudiante y de estudiante a instructor como parte del curso.	3
	2.6 Las actividades están diseñadas para ayudar a construir un sentido de comunidad, en lugar de que cada estudiante se perciba a sí mismo estudiando de forma independiente.	2
Logística para la interacción	2.7 Es necesario incluir una rúbrica o criterios de evaluación para explicar cómo se evaluará la participación.	5
	2.8 Se proporcionan al estudiante ejemplos de comunicación de calidad (es decir, lo que constituye una “buena” respuesta).	4
	2.9 Las instrucciones están escritas claramente (por ejemplo: cantidad necesaria de interacciones, niveles de participación) y se presentan en el contexto de las actividades.	3

Categorías estándar y subcategorías	Estándar Ejemplar	Puntos
3.0 Evaluación		
Expectativas del estudiante	3.1 Los estudiantes deben tener claridad de cómo se medirá el desempeño en una actividad (por ejemplo, mediante: rúbricas, criterios de evaluación, políticas de evaluación dentro del syllabus).	5
	3.2 Las evaluaciones se alinean con las metas, los objetivos y el contenido del curso y son visibles para el estudiante.	4
	3.3 Las instrucciones están escritas claramente (por ejemplo: puntos posibles, formatos de archivo aceptados, fechas de vencimiento, número de intentos, aportaciones requeridas) y se presentan en el contexto de la actividad.	4
	3.4 Se proporcionan al estudiante ejemplos de a qué se le llama trabajo de calidad.	4
Diseño de la evaluación	3.5 Las actividades de evaluación ocurren con frecuencia a lo largo de todo el curso.	5
	3.6 Se utilizan múltiples tipos de evaluación (por ejemplo: proyectos de investigación, pruebas objetivas, discusiones).	5
	3.7 Las evaluaciones están diseñadas para imitar entornos auténticos que faciliten la transferencia de conocimientos (juegos de roles, preguntas basadas en escenarios, experiencia clínica, prácticas).	4
Autoevaluación del Estudiante	3.8 Se brindan oportunidades al estudiante para ejercer la autoevaluación (por ejemplo: pruebas de práctica, diarios, autorreflexión, cuestionarios).	2
	3.9 Las autoevaluaciones proporcionan retroalimentación constructiva y significativa a los estudiantes.	2
4.0 Soporte al estudiante		
Orientación al curso y al sistema de gestión del aprendizaje (LMS)	4.1 Los materiales de orientación deben explicar como navegar dentro del LMS y del curso.	5
	4.2 Los materiales de orientación se localizan con facilidad (a pocos clics) con una forma clara de regresar a las otras áreas del curso.	3
	4.3 Se proporciona información sobre la tecnología requerida/opcional, incluyendo el cómo acceder a ella/adquirirla y si existe cualquier costo adicional.	3
Información de contacto del instructor y comunicación	4.4 La información de contacto del instructor es fácil de localizar.	5
	4.5 Se explican claramente las formas en las que el instructor recolecta y devuelve las tareas y trabajos.	4
	4.6 Se identifican e incluyen formas de comunicación aceptables para contactar al instructor (por ejemplo: correo electrónico, teléfono, chat, redes sociales).	4
	4.7 Se especifica el tiempo de respuesta esperado para las contestaciones por parte del instructor.	3
	4.8 Se explica el papel del instructor dentro del curso.	3

Categorías estándar y subcategorías	Estándar Ejemplar	Puntos
Apoyo y políticas del curso/institucionales	4.9 Se incluyen las políticas del curso y del instructor (por ejemplo: respeto, buen comportamiento, netiqueta) y son fáciles de localizar.	5
	4.10 Se incluyen enlaces a las políticas institucionales (por ejemplo: políticas de honestidad académica), a materiales y a formularios relevantes para el éxito del estudiante, y son fáciles de localizar.	4
	4.11 Se incluyen enlaces a servicios institucionales (por ejemplo: soporte tecnológico, mesa de ayuda, biblioteca, centro de redacción) y son fáciles de localizar.	4
	4.12 Se incluyen enlaces a políticas institucionales, contactos y procedimientos para apoyar a los estudiantes con discapacidades y son fáciles de encontrar.	4
Factores técnicos y de accesibilidad para apoyo al estudiante	4.13 Se proporcionan tipos alternativos de archivos (por ejemplo: según necesidades y/o preferencias de los estudiantes, disponibilidad).	3
	4.14 Los archivos de gran tamaño se dividen en segmentos más pequeños para facilitar su consumo y la usabilidad del contenido (por ejemplo: seis archivos de audio / video de 10 minutos VS un solo archivo de 60 minutos, cinco documentos de 10 páginas VS un solo documento de 50 páginas).	2
	4.15 El contenido multimedia está optimizado para la web (por ejemplo: los videos se transmiten siempre que sea posible (video streaming), los gráficos están optimizados para ser compartidos en línea).	2
	4.16 Los materiales del curso utilizan formatos estándar para garantizar la usabilidad.	1
	4.17 Si se requiere tecnología para alguna actividad de aprendizaje específica, el enlace a esa tecnología se incluye como parte de las instrucciones.	1
Retroalimentación	4.18 Los estudiantes deben tener la oportunidad de dar retroalimentación al instructor sobre el diseño y el contenido del curso, tanto durante la impartición del curso como al finalizar el mismo.	5
	4.19 Los mecanismos de retroalimentación permiten a los estudiantes participar de forma anónima en la evaluación del curso.	3

Puntos totales 191

Para más información acerca del Programa del Cursos Ejemplares (ECP), por favor visite: community.blackboard.com/ECP o envíe un correo electrónico a ecp@blackboard.com.