

Comisión Sectorial de Educación Permanente (CSEP) **Material de apoyo para curso virtuales de Educación Permanente**

Bonificadores aplicables a las actividades presentadas

Se ofrece a continuación una breve explicación sobre los bonificadores propuestos por la parámetros 2020 a aplicar en la distribución de fondos de apoyo a cursos virtuales de EP

- Guías de componentes de curso

En educación a distancia es una buena práctica que el docente presente una guía del curso. Esta guía generalmente hace un repaso general por la experiencia que tendrá el cursante a lo largo del curso. Cuenta con información de los distintos módulos, la metodología de trabajo y de evaluación.

- Tema del curso (COVID 19)

La Comisión Sectorial de Educación Permanente aprobó que en esta segunda etapa de la Convocatoria Unificada de Cursos se priorice y premie económicamente a aquellas actividades que aborden temáticas relacionadas al COVID-19 y la situación actual de la sociedad en el marco de la Emergencia Sanitaria.

- Uso de Plataforma virtual o videoconferencia

Este bonificador refiere a si la actividad se va a plantear en alguna Plataforma Virtual (EVA, Schoology, Edmodo, etc) y/o si utiliza el recurso de la videoconferencia. Se entiende que siempre enriquece a una actividad el uso de Plataformas Virtuales, ya que allí los cursantes podrán tener un proceso más ordenado y contar con las herramientas de Enseñanza y Comunicación que las Plataformas brindan. En el caso de las Videoconferencias, siempre es recomendable utilizar software avalado institucionalmente que aseguren la privacidad de la información. En el caso de la Udelar, la plataforma EVA permite utilizar BigblueButton y Jitsi, pudiendo la primera grabar las videoconferencias.

- Presentaciones (ppt u otras)

Aquí se refiere a si se utilizarán presentaciones en el sentido tradicional.

- Herramientas interactivas y multimedia

Este bonificador refiere principalmente a las herramientas generalmente denominadas de la "web 2.0". Estas herramientas permiten a los cursantes una experiencia activa y no simplemente pasiva como es por ejemplo la lectura de materiales. Ejemplos de estas herramientas son:

- Poster interactivos
- Mapas conceptuales
- Videos interactivos
- Nubes de conceptos
- Carteleras digitales

- Cursos virtuales inter-servicio

Este bonificador hace referencia a la participación de más de un servicio universitario en la organización de la actividad.

- Metodología de Evaluación

Aquí se proponen algunas opciones interesantes a utilizar en contextos de virtualidad, aunque no son todas opciones exclusivas de esta modalidad.

- Evaluación automática de la plataforma: Las plataformas virtuales ofrecen la posibilidad de realizar cuestionarios y actividades de corrección automática. Si bien representan una forma rápida de evaluación, la inexistencia de otro tipo de actividades evaluativas puede hacer demasiado mecánico el transcurso de la actividad y no favorecer un genuino proceso de aprendizaje en el que la interacción con el docente y los compañeros es necesario.
- Trabajos finales grupales: Se considera que al ser la virtualidad una forma de trabajo generalmente individual, proponer tareas grupales fomenta el intercambio entre los cursantes y enriquece la experiencia. Es necesario en este caso ofrecer apoyo y opciones que permitan el trabajo colaborativo.
- Evaluación entre pares: La evaluación entre pares implica que son los mismos participantes quienes evalúan las tareas de sus compañeros. Representa otra oportunidad de interacción entre los participantes y fomenta la reflexión proyectiva ante el propio trabajo al ver la crítica hacia un compañero.
- Rúbricas: Las rúbricas bien pueden definirse como tablas conceptuales. En esta tabla se colocan distintos aspectos, habilidades o componentes que el docente considera son importantes que los participantes adquieran durante su proceso. A su vez para cada una de estos items se definen distintos posibles estadios en los que cada persona puede ubicarse, cada estadio abarca desde la carencia o inexistencia hasta el cumplimiento total. En definitiva, en la rúbrica el docente exterioriza desde el inicio cuáles son sus criterios de evaluación y qué es lo que se espera de los participantes. Aquí un ejemplo de rúbrica básica:

Participación en el aula			
Aspecto a evaluar	<u>Insuficiente</u>	<u>Aceptable</u>	<u>Excelente</u>
Participación en foros	El participante no registra participación en los foros. Ingresa al foro pero sus comentarios son escuetos y no	El participante registra participación en todos los foros, sus comentarios aportan a las temáticas y	El participante registra participación en todos los foros. Interactúa con otros participantes y hace aportes que amplían lo abordado en el

	interactúa con los demás cursantes.	responde comentarios de los compañeros.	curso y recomienda materiales que enriquecen el proceso de los compañeros.
Entrega de tareas	No se entregan las tareas necesarias para aprobar la actividad. Entrega algunas tareas pero los contenidos no cumplen las consignas planteadas.	Entrega un %80 de las tareas en tiempo y forma cumpliendo las consignas planteadas.	Entrega el %100 de las tareas en tiempo y forma cumpliendo las consignas planteadas.

Se presentan a continuación una serie de documentos y materiales recomendados por la Udelar y otras organizaciones de Educación Superior.

- Documentos disponibles sobre Enseñanza en línea, de la COMISIÓN SECTORIAL DE ENSEÑANZA- Udelar-. PRO RECTORADO DE ENSEÑANZA

Orientaciones básicas para el desarrollo de la enseñanza y la evaluación
<https://www.cse.udelar.edu.uy/wp-content/uploads/2020/04/UdelarEnLinea-OrientacionesBasicas.pdf>

Herramientas Digitales

<https://www.cse.udelar.edu.uy/recursos/herramientas-digitales/>

- COMUNICACIÓN
- CONFERENCIA
- PIZARRAS VIRTUALES
- COORDINACIÓN
- MAPA MENTAL COLABORATIVO
- CREADOR DE VIDEOS Y DIAGRAMAS
- PRESENTADOR Y HACEDOR DE JUEGOS
- CO-CREACIÓN
- TOMA DE DECISIONES
- ADMINISTRAR MATERIALES

Recomendaciones del Programa de Entornos Virtuales de la Universidad de la República (ProEVA)

<http://proeva.udelar.edu.uy/plan-de-contingencia-apoyo-docentes/>

RECOMENDACIONES PARA ELABORAR MATERIALES INCLUSIVOS

La Red Temática de Discapacidad (RETEDIS) elaboró un documento con orientaciones para la accesibilidad de materiales educativos digitales.

LAS RÚBRICAS COMO INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR: ¿USO O ABUSO?

VOL. 19, Nº 2 (mayo-agosto 2015)

Elena Cano - Universidad de Barcelona

<http://www.ugr.es/~recfpro/rev192COL2.pdf>

Apostillas sobre los conceptos básicos de educación a distancia o ... una brújula en el mundo de la virtualidad Prof. Mg. Alejandra Zangara

Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Informática / Doctorado en Tecnología Informática

Enero, 2014

<http://www.ticyeducacion.faud.unsj.edu.ar/wp-content/uploads/2019/08/Zangara-2014.pdf>

LAS RÚBRICAS EN LA EVALUACION ESCOLAR: SU CONSTRUCCIÓN Y SU USO

José Guillermo Martínez-Rojas

Universidad Nacional de Colombia, Colombia Avances en Medición, 6, 129-134 -2008

http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/9713/7036/4861/Encuesta_Cuestionario_O_Prueba.pdf