

# CRITERIOS DE CALIDAD PARA LA PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS VIRTUALES

Julio de 2021



## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	2
DIMENSIÓN I: ESTRUCTURACIÓN DEL CONTENIDO EN LOS CURSOS EN LÍNEA .....	3
DIMENSIÓN II: MOTIVACIÓN .....	6
DIMENSIÓN III: RETROALIMENTACIÓN Y ADAPTACIÓN (FEEDBACK) .....	7
DIMENSIÓN IV: ALINEACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RA) .....	8
DIMENSIÓN V: DISEÑO INSTRUCCIONAL Y PRESENTACIÓN DE CURSOS EN LÍNEA .....	9
DIMENSIÓN VI: CUMPLIMIENTO DE ESTÁNDARES .....	11
DIMENSIÓN VII: ACCESIBILIDAD .....	12
DIMENSIÓN VIII: NAVEGACIÓN E INTERCCIÓN.....	14

## INTRODUCCIÓN

El objetivo de los “*Criterios de calidad para la producción de contenidos virtuales*” es proponer un enfoque de calidad que se aplique a la implementación de los cursos que el docente realiza en la plataforma institucional para el aprendizaje EDUCA Blackboard. En tal sentido se enuncia un conjunto de atributos a medir, agrupados en dimensiones, los que guiarán al docente en el diseño de sus cursos y su posterior revisión, asegurando la trazabilidad de la calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje mediado por entornos virtuales. Estos criterios servirán para conformar una herramienta que asegure el diseño e implementación de cursos y contenidos digitales de calidad a nivel institucional.

La construcción del instrumento para revisar la calidad de los contenidos virtuales que se producen en la UC Temuco, la realizó la Dirección de Tecnología Educativa (DTE), mediante una adaptación de los criterios propuestos por el Online Learning Consortium (OLC)<sup>1</sup>, principal organización de los Estados Unidos dedicada a integrar la educación en línea en las prácticas centrales de la Educación Superior y asesorar a instituciones e individuos a mejorar la calidad. Instrumento que posteriormente fue retroalimentado por la Dirección de Desarrollo y Evaluación Curricular (DDEC), y la validación de los indicadores de la dimensión Accesibilidad por parte del Centro de Recursos Tecnológicos Inclusivos (CERETI).

Los indicadores del instrumento se agrupan en ocho dimensiones, a través de las cuales el docente puede orientar su desempeño en el área e-learning. En este sentido, no todos los indicadores pudieran ser aplicables a un curso, en tal caso, se consignará en la celda **Observación** del instrumento, las razones.

Valoración para cada indicador por dimensión:

0	No observado
1	Escasamente observado
2	Escasamente observado (implementación moderada)
3	Cumple satisfactoriamente con el criterio

<sup>1</sup> <http://onlinelearningconsortium.org>

## DIMENSIÓN I: ESTRUCTURACIÓN DEL CONTENIDO EN LOS CURSOS EN LÍNEA

Descripción de la Dimensión				
La dimensión da cuenta de la estructura didáctica de un curso en línea, basada en categorías y criterios internacionales de la OLC y ajustados a la realidad UCTemuco.				
I. Estructuración del contenido en los cursos en Línea	Valoración			
	0	1	2	3
1. El curso presenta al comienzo la información general, una bienvenida que contextualiza al estudiante, con descripción resumida del curso, los resultados de aprendizaje, los métodos e instancias de evaluación, información sobre las referencias bibliográficas que contempla la asignatura.				
2. El curso cuenta con la Guía de Aprendizaje (Según corresponda al programa de formación) detalla claramente las expectativas en torno al cumplimiento de las normas de funcionamiento del curso, el reglamento de calificaciones y las competencias del curso, si corresponde.				
3. El contenido es coherente al alcance de los temas planteados en el programa de estudio.				
4. Se presentan todos los elementos obligatorios planteados en el diseño instruccional (video de presentación del curso, guía de aprendizaje, video de presentación del módulo, foro consulta, documentos generales, guía de aprendizaje, batería de actividades)				
5. El contenido respeta el derecho de autor y cumple con el citado correcto de todas las fuentes utilizadas.				
6. Se presenta la bibliografía utilizada en el curso y en cada módulo.				
7. El contenido del curso/programa se presenta en el idioma del estudiante, respondiendo a las características del curso.				
8. Se enfatizan los puntos clave y las ideas más significativas con un nivel adecuado de detalle para el estudiante.				

9. Los documentos que se adjuntan a los módulos de aprendizaje se encuentran en un formato que permite un acceso fácil con diferentes sistemas operativos y software de productividad (Ejemplo: PDF con etiquetas, imágenes, párrafos, entre otros)				
10. El sitio de los cursos en línea u otro sitio web incluye una descripción resumida de los objetivos del curso, los resultados de aprendizaje y los métodos de evaluación.				
11. En el curso se vincula a enlaces, del campus virtual para el apoyo de estudiantes en el uso de las plataformas institucionales, beneficios y reglamento del estudiante.				
12. Los participantes pueden acceder fácilmente a los materiales instructivos y estos son fáciles de usar.				
13. Se publican las reglas de “convivencia” en la virtualidad, como por ejemplo capsulas de NETIQUETAS en la Red.				
<b>Observación</b>				

<b>Glosario</b>	
Actividad curricular:	Término que se emplea genéricamente para referirse a toda aquella actividad formativa (asignatura, curso, módulo, trabajo de graduación, entre otras) que forma parte del plan de estudio de una carrera o programa <sup>2</sup> .
OLC:	Online Learning Consortium (OLC), comunidad colaborativa de líderes e innovadores de educación superior, dedicada a promover experiencias digitales de enseñanza y aprendizaje de calidad diseñadas para llegar e involucrar al alumno moderno, cualquier persona, en cualquier lugar, en cualquier momento.
Plagio	El término plagio se define en el Diccionario de la Real Academia Española como la acción de «copiar en lo sustancial obras ajenas, dándolas como propias».
Netiquetas:	Las Netiquetas o etiquetas en la red son un conjunto de reglas que regulan el comportamiento que deben tener los usuarios en

<sup>2</sup> Cuaderno N°8 de Docencia “Lineamientos curriculares para la implementación del modelo educativo UCTemuco, 2016

la red, para garantizar una navegación divertida, agradable y lejos de problemas.

Estas normas regulan todas las formas de interacción que existen en el ciberespacio como correo electrónico, foros, blogs, sitios web, chats, redes sociales y demás aplicaciones y herramientas en Internet.



## DIMENSIÓN II: MOTIVACIÓN

### Descripción de la Dimensión

Esta dimensión aborda las características de la motivación e interacción, que favorecen el aprendizaje y el involucramiento de los estudiantes con la asignatura o curso en línea.

II. Motivación	Valoración			
	0	1	2	3
1. Los elementos del diseño instruccional están contruidos desde una perspectiva que otorga experiencias interactivas y/o motivantes de aprendizaje.				
2. Se brindan actividades y herramientas a fin de fomentar la colaboración y motivación estudiante-estudiante.				
3. La interacción estudiante-estudiante y docente-estudiante es una característica fundamental y se facilita de diferentes maneras a través del uso de foro/debate, mensajería entre otros.				
<b>Observación</b>				

### Glosario

Diseño Instruccional	El <b>diseño instruccional</b> es el proceso de “arquitectura” de las experiencias de aprendizaje. Su objetivo es determinar la manera más agradable y digerible de ofrecer contenido educativo. Crear experiencias de aprendizaje efectivas y atractivas, la ciencia de cómo la gente aprende.
Debate/Foro	Debate y Foro, en el <b>debate</b> se tiene una opinión prefijada, mientras que el <b>foro</b> sirve para obtener una opinión, por lo que no se parte de una postura determinada.
Estructura didáctica	Propuesta de enseñanza para realizar una tarea de diseño que integra a tres dimensiones: los contenidos disciplinares, la estrategia didáctica para abordarlos y los recursos que se utilizarán para enseñar y aprender.

### DIMENSIÓN III: RETROALIMENTACIÓN Y ADAPTACIÓN (FEEDBACK)

Descripción de la Dimensión				
<p>Esta dimensión aborda las principales características de la retroalimentación y los variados canales con las cuales se entregan a las y los estudiantes. Siento esto un aporte para la construcción de aprendizajes significativos.</p>				
III. Retroalimentación y adaptación (feedback)	Valoración			
	0	1	2	3
1. Existen vías para realizar sugerencias o consultas y se encuentran correctamente comunicadas.				
2. Existen foros, debates para la retroalimentación.				
3. Existen variados tipos de evaluación, los cuales responden a las necesidades y RA del curso se vinculan con los contextos de las y los estudiantes.				
4. Las actividades evaluativas una vez realizadas, permiten al estudiante acceder a sus respuestas y dan cuenta de las sugerencias y observaciones de los docentes.				
Observación				

Glosario	
Feedback	El feedback (retroalimentación) es la acción de ofrecer información a una persona sobre un resultado. El feedback se da en evaluaciones, consejos o incluso comentarios, y pretende aportar información para futuras mejoras
Retroalimentación	La retroalimentación expresa opiniones, juicios fundados sobre el proceso de aprendizaje, con los aciertos y errores, fortalezas y debilidades de los estudiantes. Durante el proceso de retroalimentación, la intervención del docente es fundamental.



## DIMENSIÓN IV: ALINEACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RA)

### Descripción de la Dimensión

Esta dimensión aborda las principales características del cumplimiento de los resultados de aprendizajes en las variadas instancias formativas del desarrollo del curso y/o programa.

IV. Alineación con los Resultados de Aprendizaje (RA)	Valoración			
	0	1	2	3
1. Los materiales se adecuan al tipo de estudiante al que se dirige.				
2. Las actividades propuestas, contenidos y tipo de evaluación están alineados con los RA planteados.				
3. Los materiales virtualizado son suficiente para que el estudiante alcance los resultados aprendizaje.				
4. El grado de dificultad de las actividades, es el adecuado acorde al RA y alineado al nivel de competencia correspondiente al curso.				
5. El contenido presente en el material de estudio del curso, permite al estudiante resolver sus evaluaciones.				
6. Incluye criterios y modalidades de evaluación y aprobación.				
7. Se incluyen recursos que responden a los resultados de aprendizaje del curso				

### Observación

### Glosario

Resultado de aprendizaje	Lo que se espera que el estudiante pueda hacer al término de un periodo de aprendizaje. Es una descripción explícita acerca de lo que un estudiante debe saber, comprender y/o ser capaz de demostrar una vez finalizado el proceso de aprendizaje <sup>3</sup> .
--------------------------	---

<sup>3</sup> Cuaderno N°8 de Docencia “Lineamientos curriculares para la implementación del modelo educativo UCTemuco, 2016

## DIMENSIÓN V: DISEÑO INSTRUCCIONAL Y PRESENTACIÓN DE CURSOS EN LÍNEA

Descripción de la Dimensión				
Dimensión que aborda el <b>diseño instruccional</b> como un eje importante en la implementación y presentación de un curso, para generar experiencias formativas en ambientes virtuales de aprendizaje. Mediante la construcción didáctica de contenidos y recursos educativos digitales.				
V. Diseño instruccional y presentación de cursos en línea	Valoración			
	0	1	2	3
1. La secuencia de contenidos coincide con la distribución de recursos en la plataforma y el programa del curso, visualizándose las unidades y temas de contenidos de forma coherente y equilibrada con el PMA del curso.				
2. La información del curso se encuentra organizada de forma coherente (módulos, unidades y semanas)				
3. Las imágenes, audios, videos y elementos multimedia se encuentran bien configurados, en su correcta resolución y es clara su visualización				
4. La gramática y ortografía está correcta.				
5. Los recursos complementarios (enlaces, lecturas, videos, etc.) se encuentran contextualizados por medio de una síntesis y/o relación con el contenido principal del curso.				
6. El diseño de las actividades curriculares favorecen el desarrollo de los conocimientos y las habilidades necesarios para alcanzar los resultados de aprendizaje.				
7. Las evaluaciones respaldan a los resultados de aprendizaje del curso, acorde con el entorno de aprendizaje en línea.				
8. El diseño del curso en línea promueve la participación de docentes y estudiantes, permitiendo el desarrollo de habilidades y la movilización de competencias en las sesiones sincrónicas y actividades asincrónicas.				
9. Se utilizan aplicaciones tecnológicas actuales y emergentes para la enseñanza y el aprendizaje en línea.				

10. Se dispone de medios alternativos para trabajar contenidos, evaluación y retroalimentaciones en redes sociales o Drive institucional, sin menoscabo del uso oficial del LMS Educa.

--	--	--	--

#### Observación

--

#### Glosario

Diseño Instruccional	El <b>diseño instruccional</b> es el proceso de “arquitectura” de las experiencias de aprendizaje. Su objetivo es determinar la manera más agradable y digerible de ofrecer contenido educativo. Crear experiencias de aprendizaje efectivas y atractivas, la ciencia de cómo la gente aprende.
Ambientes virtual de aprendizaje	Un <b>Ambiente Virtual de Aprendizaje</b> es el espacio que se crea en Internet para propiciar el intercambio de conocimientos entre instituciones educativas y estudiantes, a partir de plataformas que favorecen las interacciones entre los usuarios para realizar un proceso de aprendizaje.

## DIMENSIÓN VI: CUMPLIMIENTO DE ESTÁNDARES

Descripción de la Dimensión				
<p>El cumplimiento de estándares y directrices internacionales, es una categoría técnica y se aplica como una orientación para garantizar la calidad de los recursos que conforman una asignatura basada en criterios pedagógicos dentro del LMS institucional.</p>				
VI. Cumplimiento de estándares	Valoración			
	0	1	2	3
1. Se observa la correcta referenciación del contenido utilizado (normas APA).				
2. Utiliza licencias aptas para la publicación de contenidos (para referenciar sus creaciones Creative Commons, copyright, etc.).				
Observación				

Glosario	
Normas APA	Las <b>normas APA</b> son estándares creados por la American Psychological Association, con el fin de unificar la forma de presentación de trabajos escritos a nivel internacional. Se utilizan para referenciar las ideas, materiales, etc. De otros académicos o entidades de las cuales se ha tomado contenido.
Creative commons	Es una organización sin fines de lucro. Su objetivo es fortalecer a creadores y creadoras, para que sean quienes definan los términos en que sus obras pueden ser usadas, qué derechos desean entregar y en qué condiciones lo harán., Al licenciar su obra, el creador establece condiciones generales que quedan incorporadas digitalmente a la misma, de manera que un motor de búsqueda puede identificarlas y escoger la que más le convenga.

## DIMENSIÓN VII: ACCESIBILIDAD<sup>4</sup>

Descripción de la Dimensión				
Esta dimensión se hace cargo de que el usuario pueda utilizar todos los contenidos y recursos disponibles en un curso, así como acceder a ellos, sin importar su edad, habilidad o condición.				
VII. Accesibilidad	Valoración			
	0	1	2	3
1. Los videos tienen subtítulos o pueden ser activados.				
2. Los archivos de audio se oyen claramente, sin ruidos ni interrupciones.				
3. Se proporciona control del volumen para audio.				
4. Se ofrecen equivalentes en texto para todos los elementos no textuales del recurso educativo digital.				
5. La resolución de la imagen/video es correcta o se puede ampliar.				
6. No se utilizan solamente los colores para explicar un contenido o gráfico				
7. El contraste entre el fondo y el texto, es el adecuado. (WCAG).				
8. El texto es claramente legible: no tiene imágenes de fondo, los caracteres pueden ampliarse, no se presentan el texto en una imagen				
9. El texto está en un formato informático accesible, por ejemplo, texto, .pdf, Word, que pueda mostrarse en cualquier dispositivo de lectura. El texto no debe estar en formato imagen, porque los lectores de pantalla no pueden leerlos.				
Observación				

<sup>4</sup> Dimensión validado por el Centro de Recursos Tecnológicos Inclusivos (CERETI)

## Glosario

Accesibilidad en un entorno virtual

Es la condición que deben cumplir los entornos virtuales, para ser comprensibles y utilizables y por todos los usuarios, en condiciones de seguridad y comodidad, y de forma lo más autónoma posible.



## DIMENSIÓN VIII: NAVEGACIÓN E INTERCCIÓN

Descripción de la Dimensión				
<p>La estructura del curso se ajusta a las necesidades del usuario permitiendo en pocos pasos el acceso a los materiales educativos que requieren revisar gracias a elementos de interacción visibles que permiten el manejo intuitivo dentro del curso.</p>				
VIII. Navegación e interacción	Valoración			
	0	1	2	3
1. La navegación por el contenido de los cursos es continua, fácil e intuitiva, es decir, sin elementos que dificulten quedarse en la página, los botones o enlaces funcionan para acceder a los recursos.				
2. Los objetos de aprendizaje se identifican sin dificultades.				
3. Los enlaces web se identifican claramente con el ícono correspondiente.				
4. Los enlaces externos no llevan al usuario fuera del contenido central de la asignatura (se abre en otra ventana o iframe).				
5. Se observa en la configuración de las actividades de evaluación dentro del LMS: el ícono distintivo, horario de apertura y cierre, asignación de puntajes y retroalimentación automática (cuando aplique) y la instrucción que oriente al estudiante a responder y sobre el puntaje mínimo de aprobación.				
Observación				

Glosario	
Navegación	Se refiere a aquellas premisas que hacen que un sitio Web pensado para apoyar una experiencia e-learning (aunque no sea privativo de este propósito) se presente de una manera lógica, en el que la información se encuentra de manera muy intuitiva, de

	carga rápida en el navegador, lo que supone un ahorro de tiempo, generando valor añadido al sitio <sup>5</sup>
Interacción	Acción entre el estudiante y la plataforma (en este caso) con el fin de acceder a los diferentes recursos alojados en ella. Beneficia este procedimiento una interfaz amigable e intuitiva.

---

<sup>5</sup>Definición tomada desde documentos SENCE 2017