

Escuela de Estudios Profesionales  
Sistema Universitario Ana G. Méndez  
Universidad del Turabo

# Escrito del Taller #5

Janine M. Díaz Cotto  
ETEL 603-Dra. Digna Rodríguez (Facilitadora)  
11 de mayo de 2014

El diseñador instruccional cumple con diversos roles: desde arquitecto del entorno virtual de aprendizaje hasta consejero del especialista en la materia, si es que no es el docente a cargo del curso en línea (Irizarry, 2005). Es importante conocer que entre los roles que ejerce el diseñador instruccional se encuentra el rol de evaluar el aprendizaje de los participantes, diseñar los cuestionarios de satisfacción y revisar constantemente las actualizaciones a los cursos (Irizarry, 2005). Como diseñadores instruccionales, tuvimos la tarea de participar de esta experiencia de diseñar cuestionarios de satisfacción y de crear una rúbrica para que un par evaluara nuestro entorno virtual de aprendizaje. Más adelante, tendrán la oportunidad de ver los resultados en los anejos a este escrito. Pero, volviendo a la evaluación y el avalúo, en el modelo ASSURE se establecen como un paso muy importante que marcará un nuevo comienzo y la revisión del curso (Smaldino, Lowther y Russell, 2008).

En el adiestramiento realizado, titulado: Diseño instruccional aplicado al modelo ASSURE, para un adiestramiento que integra las inteligencias múltiples en una comunidad virtual de aprendizaje, el proceso de avalúo y la evaluación se visualizó desde el inicio de las experiencias que realizaría el participante. Por ejemplo, comenzarían con una prueba diagnóstica (en la herramienta *Articulate Storyline*), que determinaría el conocimiento previo del alumno respecto a las competencias del adiestramiento y le brindaría información al mismo sobre lo que conoce y desconoce respecto al curso. Luego, participarían de un foro de discusión (en la herramienta *Live Journal*), donde se continuaría analizando al estudiante y determinando esas destrezas que posee para culminar el adiestramiento con éxito. La información recibida de las respuestas al foro, le brindaría al facilitador información cualitativa y sería un avalúo del

estudiante. Se les brindaría retrocomunicación para aclarar dudas y motivar la discusión. Pero, se convierte en evaluación, cuando se utiliza la rúbrica de participación para cuantificar esa aportación al foro de discusión.

Otra experiencia de avalúo realizada fue la creación de un cartel informativo (*Glogster, Piktochart o Smore*). Este cartel sería una experiencia conocida como un avalúo auténtico (Smaldino et al., 2008), donde el participante utilizaría su creatividad para exponer sus conocimientos de forma gráfica. El cartel sería evaluado mediante una rúbrica para otorgarle una puntuación justa. Asimismo, los participantes realizarían un informe oral de su proyecto ( en la herramienta *Anymeeting*). Este informe oral sería calificado mediante rúbrica, lo cual hace de esta experiencia una que nos brindaría información cualitativa y también cualitativa.

Además, las reflexiones, como la autoevaluación y el diario reflexivo (herramienta *Scribd*) son avalúos, a los que se les otorgaron puntuaciones mínimas, con el propósito de que el estudiante los completara. Finalmente, los estudiantes completaron una post-prueba que nos ayudaría a determinar los conocimientos del alumno al completar el curso. Es una evidencia que no solo ayuda a la evaluación del estudiante, sino la eficacia del curso. Un instrumento que también se utilizó para identificar los por menores del curso fue la encuesta de satisfacción, diseñada en *Kwik Survey*, donde de manera anónima, el participante comentaría respecto al adiestramiento y ofrecería recomendaciones.

Para concluir, como diseñadores instruccionales, debemos integrar las herramientas de la web 3.0 que se encuentran disponibles, para activar las diversas

inteligencias de nuestros participantes. Esto también será importante para hacer el curso accesible a los participantes y fomentará la colaboración e interactividad.

# Anejos



## Anejo B



### Autoevaluación

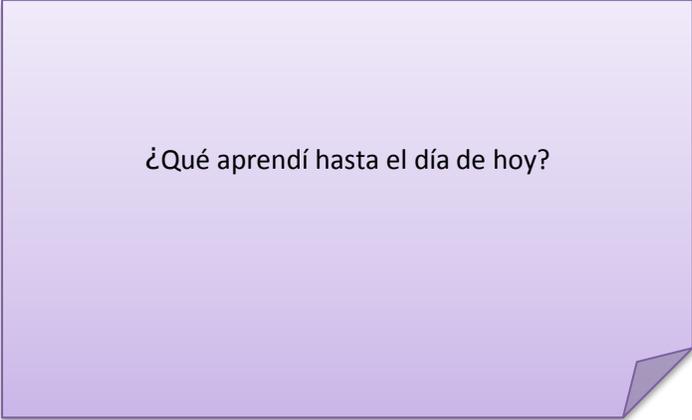
Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

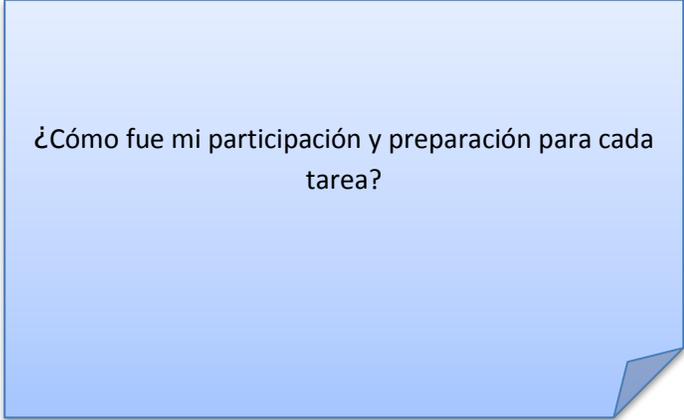
Adiestramiento: \_\_\_\_\_

Facilitador: \_\_\_\_\_

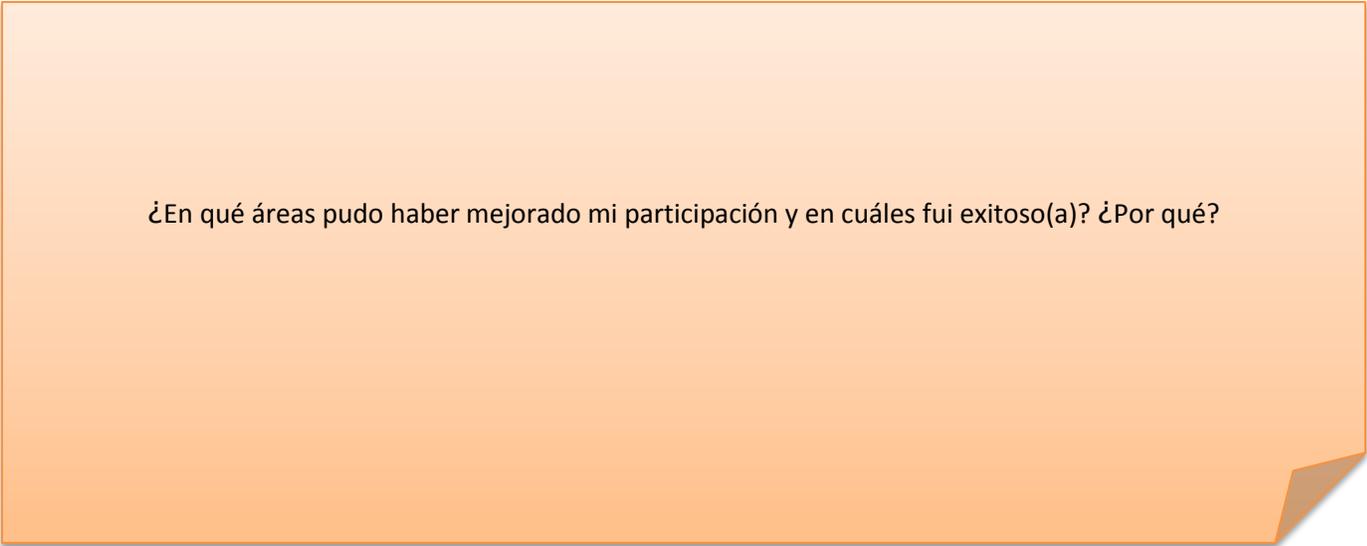
Reflexione sobre las siguientes preguntas y conteste:



¿Qué aprendí hasta el día de hoy?



¿Cómo fue mi participación y preparación para cada tarea?



¿En qué áreas pudo haber mejorado mi participación y en cuáles fui exitoso(a)? ¿Por qué?

## Anejo C

### Rúbrica para evaluar participación en foros

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

Crterios	Descripción del criterio	Bueno Cumple al menos con 3 de los criterios establecidos. ( 3 puntos)	Satisfactorio Cumple al menos con 2 de los criterios establecidos. (2 puntos)	Deficiente Cumple al menos con 1 de los criterios establecidos. (1 punto)	No cumplió No realizó la tarea. (0 puntos)	Subtotales
<b>Participación</b>	Comenta al menos en dos publicaciones de sus compañeros y realiza una aportación inicial. Su aportación fue ofrecida según el tiempo indicado en el curso.					
<b>Contenido</b>	Su publicación incluye comentarios pertinentes al foro de discusión. Además, realiza un mínimo de 3 párrafos con 5 oraciones cada uno.					
<b>Gramática y Ortografía</b>	Sus oraciones casi no tienen errores gramaticales ni ortográficos. Demuestra coherencia en sus oraciones.					
<b>Autenticidad y Referencias estilo APA</b>	Se citan fuentes relacionadas a los conceptos discutidos. Las citas siguen el formato según APA, al igual que el renglón de referencias.					
<b>Total</b>						<b>/12 puntos</b>

Comentarios: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Anejo D

### Rúbrica para evaluar el cartel

<b>Criterios</b>	<b>Descripción del criterio</b>	<b>Excelente</b> 4 puntos	<b>Bueno</b> 3 puntos	<b>Satisfactorio</b> 2 punto	<b>Deficiente</b> 1 punto	<b>No realizado</b> 0 puntos
<b>Presentación</b>	La presentación del cartel sigue el formato de las instrucciones indicadas por el facilitador. Es atractivo y se ve organizado.					
<b>Imágenes</b>	Incluye al menos 5 imágenes en su cartel que representan el contenido relacionado al curso. Las imágenes que se incluyen tienen buena resolución y colores.					
<b>Contenido</b>	El contenido del cartel representa dominio de los conceptos estudiados en el adiestramiento y se ofrece de forma coherente y con corrección sintáctica y gramática.					
<b>Referencias</b>	El estudiante presenta los enlaces de donde obtuvo las imágenes y el contenido, utilizando referencias estilo APA (6ta ed.).					
<b>Total</b>						<b>/16 puntos</b>

**Leyenda:**

**Excelente-** Cumple con 4 de los indicadores del criterio.

**Bueno-** Cumple con 3 de los indicadores del criterio.

**Satisfactorio-** Cumple con 2 de los indicadores del criterio.

**Deficiente-** Cumple con 1 indicador del criterio establecido.

**No realizado-** No entregó la tarea.

**Comentarios:** \_\_\_\_\_

## Anejo E

### Rúbrica de Presentación Oral

Criterios de evaluación	Descripción de los criterios	Excelente 4 puntos Cumplió en su totalidad.	Bueno 3 puntos Cumplió con la mayoría de los criterios.	Satisfactorio 2 puntos Cumplió algunas veces con estos criterios.	Deficiente 1 punto Cumplió con 1 de los criterios.	No realizado 0 puntos
Asistencia y puntualidad	El participante asiste a la presentación a tiempo para comentar en la discusión de la reunión sincrónica. Su presencia se hace sentir a través de sus comentarios y activa participación.					
Contenido	El contenido de su presentación oral es pertinente a los conceptos discutidos durante el adiestramiento. Cumple con las instrucciones de seleccionar al menos 3 tipos de inteligencias y cinco herramientas de fuente abierta. La manera en que presenta el contenido es creativa y motivadora.					
Fluidez y coherencia	El participante demuestra fluidez, coherencia y conocimiento de los temas que está discutiendo. Evita el exceso de muletillas al momento de presentar su trabajo.					
Tiempo asignado	El estudiante cumple con la regla de tres a cuatro minutos.					
<b>Totales:</b>						<b>/16 puntos</b>

**Comentarios:** \_\_\_\_\_

## Anejo F (Rúbrica con la que un compañero evaluará mi adiestramiento)

### Rúbrica de evaluación entre pares

Título del Adiestramiento: Diseño Instruccional Aplicado al Modelo ASSURE para un Adiestramiento que Integra las Inteligencias Múltiples

Nombre del diseñador instruccional: Janine M. Díaz

Nombre del estudiante/inspector del adiestramiento: \_\_\_\_\_

Criterio	Descripción	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Parcialmente de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Acceso	El estudiante puede acceder mediante los códigos de acceso suministrados por el facilitador sin problemas.					
Bienvenida e instrucciones	La plataforma incluye una bienvenida al curso e instrucciones específicas de los pasos a seguir para completar el curso exitosamente.					
Criterios de evaluación	Se ofrecen los criterios de evaluación de diversas maneras a modo de que el alumno pueda entender lo que se espera de él/ella en el curso.					
Objetivos	Los objetivos instruccionales son claros y alcanzables para los participantes. Estos objetivos se ven evidenciados durante el transcurso de cada experiencia, evaluación y materiales instruccionales.					
Tareas	Las tareas presentadas en el adiestramiento tienen instrucciones claras y específicas. Las mismas incluyen actividades para determinar					

	conocimiento previo del participante y experiencias motivadoras, con herramientas novedosas de la web 3.0, que fomentan la colaboración y participación activa de los alumnos. Además, se incluyen actividades de avalúo y evaluación.					
<b>Materiales instruccionales</b>	Los materiales instruccionales son innovadores y utilizan herramientas de código abierto como fue asignado. Los mismos están relacionados de forma intrínseca con los objetivos establecidos y las diversas tareas.					
<b>Evaluación y avalúo</b>	Las herramientas de evaluación y avalúo fueron ligadas a las experiencias y objetivos del curso.					
<b>Retrocomunicación</b>	El facilitador le brinda retrocomunicación constante a los participantes.					
<b>Evaluación del adiestramiento</b>	En el adiestramiento se ofrece una evaluación en una herramienta externa, donde el participante (de manera anónima) puede someter su opinión respecto al curso.					
<b>Totales:</b>						/36

- **Totalmente de acuerdo**-El adiestramiento cumple con todos los criterios mencionados. (4 puntos)
- **De acuerdo**- EL adiestramiento cumple con algunos de los criterios mencionados. (3 puntos)
- **Parcialmente de acuerdo**- El adiestramiento cumple con el 50% de los criterios mencionados. (2 puntos)
- **En desacuerdo**- El adiestramiento presenta muy pocas evidencias del criterio mencionado. (1 punto)
- **Totalmente en desacuerdo**- El adiestramiento no cumple con el criterio mencionado. (0 puntos)

**Comentarios o**

**recomendaciones:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Anejo G (Retroalimentación a una compañera: Sylvia Álamo)

---

*Rubrica para evaluación de adiestramiento  
entre pares*

---

Evaluación del adiestramiento Diseño Instruccional Aplicado al Modelo de Robert Gagné para un Adiestramiento de Record Medico Electrónico usando Prognosis.

Criterios	0	2	4	6	8	10	n/a
La matrícula en la plataforma fue fácil						X	
Contenido claro, enfocado e interesante						X	
Identifica el propósito u objetivos						X	
Presentación organizada y coherente. Se puede seguir con facilidad						X	
Ideas bien presentadas con los recursos utilizados						X	
Actividades de enseñanza y aprendizaje escogidas son apropiadas para cumplir objetivos.						X	
Cumple los objetivos presentados al inicio						X	
Herramientas de avalúo y evaluación alineadas al objetivo						X	
Se puede observar la aplicación del Modelo Instruccional seleccionado						X	
La evaluación en general de la retroalimentación y retrocomunicación del adiestramiento es:						X	
<b>Total</b>						100	

Comentarios:

El modelo de diseño instruccional seleccionado se visualiza a lo largo del curso. Además, las herramientas instruccionales facilitan en logro de los objetivos establecidos al inicio. Excelente.

## Referencias

Irizarry, C. R. M. (2005). La Importancia del diseñador instruccional en el diseño de cursos en línea. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (3). Recuperado el 11 de mayo de 2014, de <http://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/56105/65527>

Smaldino, S., Lowther, D. y Russell, J. (2008). *Instructional technology and media for learning*. (9na ed.) Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc.