

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO DEL CURSO “CERTIFICACIÓN EN EL MANEJO DE HERRAMIENTAS DE IA APLICADAS A LA EDUCACIÓN”

Como parte del curso de Certificación en el manejo de herramientas de IA aplicadas a la educación, se ha establecido un proyecto educativo en donde cada uno de los participantes deberá realizarlo en base a lo aprendido al haber terminado de revisar todo el contenido del MOOC.

El objetivo principal de este proyecto es crear un Recurso Educativo de Aprendizaje (REA), en donde deberá hacer uso de por lo menos 4 herramientas (una de cada una de la clasificación enseñada).

Deberá llenar los ítems del formulario presentado a continuación (informe final) y preparar una presentación en cualquier plataforma donde se destaque su proyecto, además de realizar un video en donde presente su REA.

Recomendación: Realice el REA aplicado a alguna de las asignaturas que usted desee.

El proyecto tendrá una evaluación por parte de los facilitadores. En donde se evaluará tanto el REA como el informe final y el video bajo la siguiente rúbrica:

Tabla 1. Rúbrica de calificaciones

Criterio	Excelente (8-10)	Bueno (6-7)	Satisfactorio (3-5)	Necesita mejorar (0-2)
Objetivos Educativos que debe alcanzar el recurso	Claramente definidos, específicos y alineados con los estándares educativos.	Claros y alineados con los estándares educativos.	Definidos, pero no totalmente claros o específicos.	Poco claros o no alineados con los estándares educativos.
Justificación del Uso de herramientas de IA	Justificación sólida y bien argumentada del uso de IA.	Justificación clara pero no completamente detallada.	Justificación presente pero poco argumentada.	Justificación ausente o débil.
Uso efectivo e innovador de las Herramientas de IA	Integración creativa, efectiva e innovadora de las herramientas de IA seleccionada.	Buena integración de las herramientas de IA seleccionada.	Integración básica de las herramientas de IA.	Integración deficiente o inapropiada de las herramientas de IA.
Interactividad y Participación	Altamente interactivo, fomenta la participación activa de los estudiantes.	Interactivo, fomenta la participación de los estudiantes.	Algo interactivo, participación moderada.	Poco o nada interactivo, baja participación.
Calidad Visual y Técnica (Línea gráfica)	Alta calidad visual y técnica, diseño atractivo y profesional.	Buena calidad visual y técnica, diseño atractivo.	Calidad visual y técnica aceptable, diseño simple.	Calidad visual y técnica deficiente, diseño pobre.

Adaptación para los estudiantes	Totalmente adaptado a las necesidades y niveles de los estudiantes.	Bien adaptado a las necesidades y niveles de los estudiantes.	Adaptación básica a las necesidades y niveles de los estudiantes.	Poco o nada adaptado a las necesidades y niveles de los estudiantes.
Informe final	Informe detallado, bien estructurado y escrito con claridad y sin faltas de ortografía	Informe claro y bien estructurado, sin faltas de ortografía	Informe con algunos problemas de estructura o claridad, con presencia de faltas de ortografía	Informe desorganizado y/o poco claro, con faltas de ortografía evidentes
Presentación y organización en el video	Contenido y presentación clara, profesional y bien organizada.	Contenido y presentación clara y organizada.	Contenido y presentación con algunos problemas de claridad u organización.	Contenido y presentación poco clara y/o desorganizada.
Calidad de video	Video de alta calidad, bien editado, sin errores técnicos	Video de buena calidad, bien editado, con pocos errores técnicos.	Video de calidad aceptable, con algunos errores técnicos.	Video de baja calidad, mal editado, con muchos errores técnicos.
Calidad de audio	Audio claro, bien balanceado, sin ruidos de fondo.	Audio claro, con buen balance, con pocos ruidos de fondo.	Audio aceptable, con algunos problemas de ruido o balance.	Audio de baja calidad, difícil de escuchar, con mucho ruido de fondo.
Creatividad en la presentación	Presentación altamente creativa y original.	Presentación creativa y original.	Presentación algo creativa y original.	Presentación poco o nada creativa y original.

La rúbrica está /110 puntos, sin embargo, se evaluará /100 mediante una regla de tres.

REQUERIMIENTOS INICIALES PARA LA CREACIÓN DE UN RECURSO EDUCATIVO DE APRENDIZAJE (REA)

Tema o Título del recurso

Establecer el título del recurso educativo, podría estar correlacionado con la unidad o tema a tratar

Descripción del REA

Constituye la presentación del objeto de aprendizaje lo que se pretende abordar a manera de resumen, los requisitos previos y hacia donde desea llegar con el recurso

Nivel – Unidad (a quien va dirigido el recurso educativo)

Especifica el nivel, grado del curso

Perfil del estudiante

Establece perfil del estudiante al cual se dirige el recurso

Tiempo estimado para revisar el recurso

El tiempo por lo general en minutos, que le tomará al estudiante, revisar el recurso

Contexto educativo

Se establece si se lo dará virtual, en línea, híbrido entre otros

Tipo de licencia

Se establece el tipo de licencias a emplear

Requerimientos funcionales y no funcionales del REA

Programas en los que se desarrollará el recurso, requerimientos de navegadores, herramientas (IA), Internet, computadora, laptops, celular, entre otros

Listado de recursos a utilizar

Podrían ser varios, tales como

- ✓ Imágenes
- ✓ Contenido textual
- ✓ Mapas conceptuales
- ✓ Audio
- ✓ Videos
- ✓ Juegos
- ✓ Cuestionarios

DISEÑO DEL REA

DISEÑO INSTRUCCIONAL

Descripción textual del contenido

Se establece una especie de resumen del recurso creado

Objetivos de aprendizaje

- Listado de objetivos que se pretende alcanzar con el recurso

Contenidos

Se establece a nivel de títulos y subtítulos los contenidos a desarrollar

Actividades

- Identificar posibles actividades a desarrollar en base a contenidos

Autoevaluación

- Preguntas de auto identificación y posibles aportes al producto
- Se realizarán preguntas relacionadas con el contenido

LÍNEA GRÁFICA

Preferencias de colores, imágenes o línea gráfica. Se identifican posibles escenarios y perfiles. Se considera la accesibilidad, usabilidad, adaptabilidad, la reusabilidad y escalabilidad del recurso

ENTREGA:

En la Unidad 4. Proyecto educativo con IA, coloque en una sola carpeta comprimida en el espacio de la tarea.