

RÚBRICA PARA EVALUAR AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

RUBRIC TO EVALUATE VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENTS

Miguel Navarro Rodríguez

Doctor en Educación Internacional. Profesor investigador.
Universidad Pedagógica de Durango (México).

E-mail: tondoroque@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5436-2347>

Rubén Edel Navarro

Investigador de tiempo completo. Doctor en Investigación Psicológica. Área de conocimiento:
Aprendizaje mediado por tecnología. Universidad Veracruzana (México).

E-mail: redel@uv.mx ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7066-4369>

Ramona Imelda García López

Doctora en Educación. Profesora investigadora de tiempo completo. Instituto Tecnológico de
Sonora (México).

E-mail: igarcia@itson.edu.mx ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0091-3427>

Recepción: 19/06/2018. **Aceptación:** 30/08/2018. **Publicación:** 28/09/2018

Citación sugerida:

Navarro Rodríguez, M., Edel Navarro, R. y García López, Ramona Imelda. (2018). Rúbrica para evaluar ambientes virtuales de aprendizaje. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 7(3), 80-96. doi:<http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2018.61.80-96/>

RESUMEN

La presente investigación se desarrolló a través del método y técnica de análisis de contenido. Sus objetivos consistieron en describir el proceso para el diseño de una rúbrica dirigida a evaluar los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), así como explicar los resultados de un ejercicio didáctico para la coevaluación entre sus pares a través del empleo de rúbricas, realizado por doctorantes de la Universidad Pedagógica de Durango, en México. El estudio se realizó con la participación de 11 estudiantes de posgrado, considerándose como unidad de análisis y fuente de los datos e información, a las intervenciones en los foros virtuales, y cuya argumentación discursiva se asoció con la evaluación de los AVA y el diseño de las rúbricas. Los hallazgos indican que el proceso de diseño de la rúbrica se orientó a integrar indicadores de calidad para la construcción incipiente de un modelo de evaluación integral, teniendo como variables principales la satisfacción de los usuarios y la calidad del ambiente virtual, en tanto que, el ejercicio didáctico para la coevaluación de la rúbrica, aportó resultados diferenciados y no contrastables, en virtud de las diferencias de robustez en las plataformas tecnológicas que fueron utilizadas.

ABSTRACT

The present research was developed through the method and technique of content analysis. Its objectives were: to describe the process to design a rubric destined to evaluate virtual learning environments (VLE), as well as to explain the results of the coevaluation of said environments to Through the use of the aforementioned rubric, this exercise was carried out by doctoral students at the Pedagogical University of Durango, Mexico. The study was carried out with the participation of 11 postgraduate students, considering as a unit of analysis and source of the data and information, the interventions in the virtual forums, and whose discursive argumentation was associated with the evaluation of the VLE and the design of The rubrics. The findings indicate that the rubric design process was aimed at integrating quality indicators for the incipient construction of a comprehensive evaluation model, with the main variables being user satisfaction and the quality of the virtual environment, while the didactic exercise with the co-evaluation of the rubrics of the different VLE designed, provided differentiated results and not restrictive, by virtue of the differences in robustness of the technological platforms that were used.

PALABRAS CLAVE

Rúbricas, Evaluación, AVA, Foros virtuales, Aprendizaje mediado por tecnología.

KEY WORDS

Rubrics, Evaluation, VLE, Virtual forums, Technology-mediated learning

1. LA EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

La evaluación de la educación virtual se suma a toda una tendencia internacional denominada pedagogía basada en la evidencia (Hargreaves, 1996), posicionamiento trata de fundamentar a las prácticas pedagógicas con evidencias empíricas, es decir, de resultados de investigación. Se evalúa para mejorar la práctica pedagógica y estos resultados de evaluación son evidencia que fundamenta a nuevas prácticas (Davies, 1999). Ahora bien, con relación a la evaluación de los aprendizajes virtuales, Aguaded y Medina, (2015), establecen la necesidad de que instancias certificadoras se ocupen de la evaluación de la calidad de los aprendizajes logrados en la modalidad en línea. Citan como ejemplo a EFQUEL, como la instancia de certificación profesional para el e-learning en Europa (p.125). En este mismo tenor, son significativos los aportes de Adelstein y Barbour (2016), quienes examinaron el estándar internacional para la evaluación online denominado iNACOL. Cabe destacar la discusión concluyente sobre las dimensiones e indicadores de la calidad de los cursos online realizada por Marciniak y Gairin (2018) y Raposo y Gallego (2016).

2. RÚBRICAS PARA EVALUAR UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

Para Gottlieb (2006), la rúbrica es una guía de puntuación con criterios especificados que se utiliza para interpretar el trabajo del alumno, cuya utilización facilita la corrección y objetividad en los aprendizajes que se pretenden alcanzar. Cano (2015), realiza una revisión de las rúbricas como recurso de evaluación en la educación superior, asociándolas como una herramienta de evaluación acorde a una visión de competencias, la autora se pregunta si estamos usándolas correctamente o bien si estamos abusando de dicho recurso.

Respecto de las ventajas que señala la autora para las rúbricas se encuentran: 1. Su valor formativo, versus sumativo, 2. Guían de forma efectiva un proceso, 3. El valor agregado de construirla versus consumirla, 4. Permiten progresiones secuenciadas en el logro de una competencia transversal y 5. Podemos aprovechar ejemplos valiosos y adaptarlos a nuestra asignatura o competencia.

Todas estas ventajas son válidas, pero sobre todo acordamos con la autora respecto de la ventaja de la rúbrica con el propósito formativo en la competencia a lograr, el aprendiz toma la rúbrica como un andamiaje que le proporciona no solo guía, sino un medio de ajuste y corrección en el logro de la competencia, al ser construida la misma, criterio x criterio por el estudiante. Se posibilita por tanto, un un automonitoreo del logro, así como, la autocorrección a través del seguimiento de una rúbrica

que permiten una mayor objetividad en los aprendizajes logrados (Vázquez, et al. 2014; Attali, Lewis y Steier, 2012; Enright y Quinlan, 2010).

Agregar que la rúbrica permite un cierto rigor para el desarrollo de proyectos que demandan precisión y condiciones necesarias para su realización.

3. OBJETIVOS

En esta investigación se plantearon los siguientes objetivos:

- Describir las características del proceso de diseño de una rúbrica para evaluar ambientes virtuales de aprendizaje, realizado por los estudiantes del segundo semestre de doctorado en la Universidad Pedagógica de Durango.
- Explicar los resultados del ejercicio de coevaluación por rúbricas de los ambientes virtuales de aprendizaje desarrollados por estudiantes del segundo semestre de doctorado en la Universidad Pedagógica de Durango.

4. METODOLOGÍA

La investigación emplea al análisis de contenido en tanto método y técnica, considerando tanto el enfoque cualitativo como el cuantitativo, esto en el diseño del análisis de los datos y en su interpretación (Porta y Silva, 2003; Aigner, 2010; Bernete, 2013, en Lucas y Novoa, 2013). Se consideraron como unidades de análisis a las intervenciones en los foros virtuales de los estudiantes, que aluden a la evaluación de los ambientes de aprendizaje y al diseño de rúbricas. Una unidad de análisis importante es la que refiere a los resultados de la coevaluación cuantitativa, utilizando la rúbrica elaborada para la evaluación de los ambientes virtuales de aprendizaje diseñados por los estudiantes de segundo semestre del doctorado.

Se consideraron como unidades de análisis las intervenciones en los foros virtuales de los estudiantes, que aluden a la evaluación de los ambientes de aprendizaje y al diseño de rúbricas.

Entre las categorías que en la presente investigación se destacan desde la revisión de la literatura se encuentran:

- Modelo de evaluación online
- Criterios e indicadores de Evaluación online
- Instrumentos de evaluación online
- Ejercicio de consenso-rúbrica

Por otra parte, se contemplan a solo 2 unidades de análisis como productoras de datos: 1. Textos del Foro virtual, sobre el marco referencial de la evaluación de los ambientes virtuales de aprendizaje y 2. Resultados de la coevaluación al aplicar la rúbrica, ésta unidad de análisis recupera a los 8 indicadores de la citada rúbrica.

5. LA RÚBRICA DE EVALUACIÓN CONSTRUIDA

El ejercicio para evaluar a los ambientes virtuales de aprendizaje se efectuó a partir de una propuesta inicial a los estudiantes del doctorado para el diseño de una rúbrica para lo cual se elaboró una matriz de valoración que hizo corresponder a diferentes enunciaciones del logro de un parámetro, con diversos criterios de evaluación (Cano, 2015). Dicha propuesta se trabajó en la página web RubíStar: <http://rubistar.4teachers.org/index.php?skin=es&lang=es> donde se elaboró como una rúbrica temporal, la cual se imprimió una vez consensada con los estudiantes (ver anexo 1).

Con relación al proceso de diseño, fueron consideradas las entradas de los estudiantes a 2 foros virtuales: “Aspectos clave del estado del arte en DT y Avas...” (<http://200.23.125.51/upd/mod/forum/view.php?id=9078>), este foro contó con 39 entradas y 51 replies y el foro:

“Marco referencial de la evaluación de los Avas...” (<http://200.23.125.51/upd/mod/forum/discuss.php?d=4092>), con 8 entradas y 5 replies para seleccionar los textos, se utilizó a las categorías prefijadas en el análisis como identificadores, los textos fueron el insumo para la parte cualitativa del análisis de contenido, lo cual se muestra a continuación.

6. RESULTADOS

A continuación, se presenta la sistematización de la investigación, la cual ofrece el detalle sobre el proceso de análisis de datos, las categorías que se destacaron en la revisión referencial, así como las inferencias analíticas. La fase uno muestra los textos con su codificación (Tabla 1) y la fase 2 a la codificación advertida, así como a las inferencias con relación al objetivo y la pregunta de investigación (Tabla 2).

Tabla 1. Sistematización de la investigación, análisis de contenido Fase 1: codificación.

Unidad de análisis	CATEGORÍAS			
	Mod. Eval.	Indic. Eval.	Instrum. Eval.	Ejercicio consenso Rúbrica
Textos del Foro Virtual/ códigos	"Las evaluaciones pueden incluir autocríticas, reflexiones" (E.E.1)	"Accesibilidad usabilidad y navegación" (E.E.1).	"Instrumento de valoración de la calidad de los cursos" (E.E.1).	"Cada tarea debe contener una rúbrica redactada cuidadosamente, para que los estudiantes puedan entender que se espera de ellos" (E.E.1).
Modelo de evaluación 9 códigos	"Se deben evaluar tres áreas: el aprendizaje de los estudiantes, el curso en conjunto y sus componentes, y el formador." (E.E.1).	"Deben tenerse en consideración categorías como: institución, pedagogía, tecnología, contexto y servicios y las variables e indicadores que respalden a cada una de ellas." (E.E.1).	"Por ello la necesidad de utilizar y la aplicar matrices de evaluación o rúbricas. Los que ofrecen criterios específicos para la evaluación del trabajo del alumno y que ayudan tanto en la preparación como en la corrección del mismo, realizándolo de forma más objetiva, completa y eficaz" (E.E.4)	"Criterios más ajustados a procesos y productos, que no anulen la autonomía ni la creatividad de los aprendices" (E.E.2).
Indicadores Evaluación 5 códigos	"Modelo de calidad que tenga en cuenta las peculiaridades de educación virtual. Se propone un conjunto de dimensiones adecuadas al objeto y al contexto en el que se produce y desarrolla la educación virtual" (E.E.2).	"Una Guía didáctica, la metodología bien definida, los contenidos de calidad y debidamente organizados, el uso adecuado de recursos didácticos con elementos multimedia. Otros factores cualitativos son una motivación constante y el uso adecuado del lenguaje de acuerdo con el contexto. (E.E.6).	"Búsqueda de otros instrumentos de evaluación, que apoyen a la rúbrica, para llevar a cabo una evaluación integral" (E.E.3).	"Valor formativo de la rúbrica. Guía el proceso de adquisición de la competencia a través de ejemplos valiosos" (E.E.3). "El establecimiento de una rúbrica de evaluación del ambiente virtual tenga una connotación amplia y flexible para su operación, sin olvidar que debe estar acotada al espacio donde se aplica" (E.E.2).
Instrumento Evaluación 7 códigos	"La evaluación debe comprender los aspectos formativos y sumativos de los alumnos, del curso y del formador, y debe examinar todos los niveles de aprendizaje del estudiante" (E.E.1).	"El contexto institucional, la infraestructura tecnológica, los estudiantes, el docente, los aspectos pedagógicos y las dimensiones enfocadas en la evaluación del ciclo de vida de un curso virtual". (E.E.6).	"La creación y aplicación de las e-rúbricas por parte del estudiante ayuda al desarrollo de las competencias relacionadas con el aprendizaje autorregulado y las competencias interpersonales y también competencias específicas: gestión autónoma y autorregulada del trabajo, gestión de los procesos de comunicación e información y trabajo en equipo desarrollando distinto tipo de funciones o roles, donde la coevaluación es un aspecto esencial en la conformación de los estudiantes y futuros profesionales." (E.E.6)	"Se considera la correcta utilización de una rúbrica como instrumento de evaluación y evitar el abuso, al aplicarse en otros aspectos del proceso educativo. (E.E.5).
Ejercicio Consenso Rúbrica 8 códigos	"Modelos innovadores de evaluación formativa en los que se fomenta la evaluación entre pares o co-evaluación." (E.E.4).		"Las rubricas se las considera como una herramienta para la evaluación de competencias complejas, éstas no son instrumentos únicos para evaluar, hay aspectos que aún no se logra evaluar con estas como los comportamientos". (E.E.1)	"La rúbrica como un registro evaluativo que posee ciertos criterios o dimensiones a evaluar y lo hace siguiendo unos niveles o gradaciones de calidad y tipificando los estándares de desempeño. Que de manera progresiva determinarán los puntos a considerar en la mejora de los ambientes virtuales de aprendizaje" (E.E.2). "Se puede concluir que la rúbrica es una gran herramienta para la evaluación en los entornos virtuales, sin embargo, no logra cubrir todos los aspectos a evaluar" (E.E.1).
				"Instrumento de valoración de la calidad de los cursos, distribuidos en dimensiones e ítems" (E.E.1)

Como se puede apreciar en la Tabla 1, las categorías que se prefijaron en el análisis: Modelo de evaluación, indicadores y criterios de evaluación, Instrumento de evaluación y ejercicio-consenso de la rúbrica. Solo las tres primeras categorías tienen que ver con la discusión de referentes propios del

campo de la evaluación, la última categoría, el ejercicio de consenso de la rúbrica, se constituyó a partir de las discusiones en la sesión de clase de doctorado acerca de las características de diseño de la rúbrica para evaluar un AVA. Sin embargo, como se aprecia en la Tabla 1, las cuatro categorías muestran textos en el foro virtual, desde aportes de los estudiantes, por lo cual las cuatro categorías muestran un determinado número de códigos desde los cuales se puede integrar la inferencia analítica para responder a las preguntas y objetivos de la investigación (ver Tabla 2).

Tabla 2. Sistematización de la investigación, análisis de contenido Fase 2, desarrollo de inferencias.

Unidad de análisis	CATEGORÍAS			
	Mod. Eval.	Indic. Eval.	Instrum. Eval.	Ejercicio consenso Rúbrica
Textos del foro virtual/ inferencias	El modelo de evaluación se orienta hacia la integración en sus componentes, de la calidad del ambiente virtual, destacando un carácter esencialmente formativo, para potenciar aprendizajes óptimos, desde la innovación y se concreta en formas de evaluación participativas, tales como la evaluación entre pares y la coevaluación.	Se considera a indicadores clave que focalizan las tendencias teóricas de la evaluación de los ambientes de aprendizaje; de entre ellos: la accesibilidad, navegabilidad, diseño instruccional, contenidos orientados hacia el aprendiz, la interactividad, enfoque pedagógico, el trabajo colaborativo, el nivel de satisfacción del usuario; donde la sumatoria de todos estos indicadores, nos lleva a promediar el puntaje que se logra ponderar para la calidad del ambiente virtual de aprendizaje.	La rúbrica es considerada como una matriz de valoración, orientada hacia la evaluación integral; ya que contempla ponderar la competencia general del usuario del ambiente virtual del aprendizaje, por ejemplo, las habilidades interpersonales necesarias para el trabajo colaborativo, así como el dominio de competencias específicas, tales como, la gestión autónoma, la autorregulación en el desarrollo de tareas y la gestión de los procesos de comunicación e información para participar de la interacción entre pares para el desarrollo de proyectos colaborativos desde y en el ambiente virtual. Si bien la rúbrica está orientada hacia la evaluación integral, se previene que no debe de ser el único instrumento de evaluación utilizado.	Se consideró redactar cuidadosamente los niveles de logro o parámetros enunciados en el texto, mismo que correspondió a cada indicador o criterio del modelo elegido, de forma que los estudiantes supiesen de forma precisa los aprendizajes que se esperaban de ellos. La orientación del modelo de evaluación se inclinó hacia el carácter formativo, los indicadores y criterios considerados, fueron flexibles y aplicables plenamente al contexto virtual, para su correcta operación, se señalaron límites en el ejercicio de la rúbrica, más bien como un recurso de evaluación y aprendizaje, que, como un recurso de enseñanza, evitando por ello los abusos en su empleo. Por otra parte, se especificó que los textos redactados en cada parámetro del nivel de logro, contuviesen las necesarias gradaciones secuenciadas, tipificando los estándares de desempeño y se previene de nueva cuenta, que el instrumento rúbrica para evaluar ambientes virtuales de aprendizaje, no logra cubrir todos los aspectos a evaluar en el AVA.

De acuerdo con las inferencias establecidas en la Tabla 2, el modelo de evaluación se orienta a destacar de forma sumaria la calidad del ambiente virtual, con un énfasis en el carácter formativo de dicha evaluación, los indicadores y criterios de evaluación que constituyeron a la rúbrica, fueron los siguientes: accesibilidad, navegación, diseño instruccional, contenido, enfoque pedagógico, trabajo colaborativo, nivel de satisfacción del usuario del ambiente y como un indicador sumario que promedia a los puntajes de todos los restantes indicadores se integra el último indicador: Calidad del ambiente virtual.

Se considera la rúbrica diseñada como una matriz de valoración orientada hacia la evaluación integral del ambiente virtual, donde las características del ejercicio de consenso del instrumento con los estudiantes trató de cuidar la redacción de los textos de cada parámetro, de forma que la gradualidad en la secuencia de los parámetros dejara claro para los estudiantes a través de la rúbrica qué tipo de aprendizajes en el diseño del ambiente virtual se esperaba de ellos.

Finalmente, se discute la unidad de análisis cuantitativa en el presente análisis de contenido y corresponde a la presentación de los puntajes promedio de la coevaluación de las rúbricas, al coevaluar los estudiantes a los distintos ambientes virtuales de aprendizaje presentados, tal como se muestra en la Tabla 3.

Tabla 3. Puntajes promedio, en una escala de 1 a 4, que fueron asignados en la presentación del diseño de los diferentes ambientes virtuales de aprendizaje.

Unidad de análisis	CATEGORÍAS							
	Accesibilidad	Navegación	Diseño Instrucc.	Contenido	Interactividad	Enfoque pedagógico	Trab. Colab.	Nivel Satisfacción usuario
Equipo 1 AVA "Moodle"	4.0	3.9	3.9	3.5	3.7	3.4	3.3	3.6
Equipo 2 AVA "Claroline"	3.0	3.5	3.0	3.6	3.8	3.4	3.5	3.5
Equipo 3 AVA "Canvas"	3.9	2.9	3.4	3.4	3.4	3.3	3.5	3.1
Equipo 4 AVA "Schoolology"	3.9	3.7	3.7	3.7	3.5	3.5	3.5	3.5
Calidad del Ambiente virtual	Promedio de las 8 categorías							Total
"Moodle"	3.7							
"Claroline"	3.4							
"Canvas"	3.4							
"Schoolology"	3.6							

Como se puede observar en la tabla 3, se muestra que el puntaje promedio más alto con 3.7, en una escala de 1 a 4, lo obtiene el equipo que diseñó el AVA en la plataforma Moodle, seguido de un puntaje promedio de 3.6 para el AVA Schoology, donde los puntajes promedio más bajos con un 3.4 ambos, se asignaron a los AVA diseñados en Claroline y Canvas.

7. CONCLUSIONES

En relación con el proceso de diseño de la rúbrica, a partir de la revisión referencial tanto de los indicadores, como de los modelos de evaluación de los AVA, se identificaron 8 indicadores de calidad que apuntaron hacia la dimensión tecnológica de la plataforma y su accesibilidad, así como a la *dimensión pedagógica*, en relación con su enfoque, el diseño instruccional, interactividad y la satisfacción de los usuarios. Se consideró también, el trabajo colaborativo de los aprendices para constituir un modelo integral, el cual incorporó el noveno indicador a través del promedio de los puntajes logrados y al cual se le denominó como Calidad del AVA.

En relación al proceso de diseño de la rúbrica, a partir de la revisión referencial sobre los indicadores y modelos de evaluación de los AVA se identificó que los indicadores de calidad apuntan a las características tanto tecnológicas como pedagógicas.

El ejercicio de coevaluación a través de las rúbricas tuvo como resultado la asignación de puntajes más altos para las plataformas más robustas, con excepción del logro obtenido por la plataforma Claroline, para la cual faltó tiempo en el ejercicio de diseño instruccional. De esta forma, el equipo participante lograra dominar razonablemente la diversidad de sus objetos y recursos de aprendizaje.

Con base en lo anteriormente expuesto, se concluye que el contraste de resultados para la evaluación de los diseños de AVA se contemple en una fase preliminar para someter a prueba la rúbrica diseñada. Sin embargo, se postula que una evaluación formal de los resultados del diseño de AVA en diferentes plataformas deberá considerar que las mismas mantengan una robustez homogénea en función de sus recursos digitales y objetos de aprendizaje para poder establecer criterios de comparación válidos. Resulta pertinente puntualizar que dicha consideración no se contempló en el presente estudio, lo anterior en virtud de la autonomía que se otorgó a los estudiantes para la elección de sus plataformas LMS.

Finalmente, cabe destacar la necesidad de estimular los aportes de investigación a partir de una diversidad metodológica y de experiencias desde las aulas de posgrado de las instituciones de educación superior (IES) para enriquecer el campo de la evaluación de los AVA.

8. REFERENCIAS

Adelstein, D. y Barbour, M. (2016). Building Better Courses: Examining the Content Validity of the iNACOL National Standards for Quality Online Courses. *Journal of Online Learning Research*, 2(1), pp. 41-73.

Aigner, N. (2010). Análisis de contenido. Una introducción. Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia. Recuperado de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/ceo/article/view/1550/1207>

Aguaded, I., y Medina-Salguero, R. (2015). Criterios de calidad para la valoración y gestión de MOOC. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 18(2), pp. 119-143. doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.18.2.13579>

Attali, Y., Lewis, W., y Steier, M. (2012). Scoring with the computer: Alternative procedures for improving the reliability of holistic essay scoring. *Language Testing*, 30(1), pp. 125-141.

Bernete, F. (2013). Análisis de Contenido. En: Lucas, A., Novoa, A. *Conocer lo social, estrategias de construcción y análisis de datos* (pp. 193-203). Madrid, España: Editorial Fragua.

Cano, E. (2015). Las rúbricas como instrumento de evaluación de competencias en educación superior: ¿uso o abuso?. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 19. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56741181017>

Davies, P. (1999). What is evidence-based education? *British Journal of Educational Studies*, 47(2), pp. 108-122.

Enright, M., y Quinlan, T. (2010). Complementing human judgment of essays written by English language learners with e-rater® scoring. *Language Testing*, 27(3), pp. 317-334.

Hargreaves, D. (1996). *Teaching as a research-based profession: possibilities and prospects*. Londres, Inglaterra: Teacher Training Agency.

Gottlieb, M. (2006). *Assessing English language learners: Bridges from language proficiency to academic achievement*. California, EE.UU.: Thousand Oaks

Marciniak, R., y Gairín Sallán, J. (2018). Dimensiones de evaluación de calidad de educación virtual: revisión de modelos referentes. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), pp. 217-238. doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.1.16182>

Porta, L. y Silva, M. M. (2003). La investigación cualitativa, el análisis de contenido en la investigación educativa. Recuperado de: http://biblioteca.iplacex.cl/RCA/La%20investigaci%3%b3n%20cualitativa_el%20an%3%a1lisis%20de%20contenido%20en%20la%20investigaci%3%b3n%20educativa.pdf

Raposo, M. y Gallego, M. J. (2016). University Students' Perceptions of Electronic Rubric-Based Assessment. *Digital Education Review*-Number 30.

Vázquez-Cano, E., Martín-Monje, E. y Fernández Álvarez, M. (2014). El rol de las e-rúbricas en la evaluación de materiales digitales para la enseñanza de lenguas en entornos virtuales de aprendizaje. *REDU: Revista de Docencia Universitaria*, 12 (1), pp. 135-157.

ANEXO 1

Rúbrica para evaluar el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje



La rúbrica fue realizada usando:

RubiStar <http://rubistar.4teachers.org>

Diseñando un Sitio en la Red : Evaluación de un ambiente virtual de aprendizaje

Nombre del profesor/a: _____

Nombre del Ambiente Virtual Diseñado: _____

Criterio de Evaluación	PARÁMETROS			
	4	3	2	1
Accesibilidad	La instalación es rápida con el apoyo de un tutorial. El ingreso a la plataforma es de fácil acceso. La clave es recuperable mediante un procedimiento muy simple. Funciona en cualquier equipo de cómputo.	La instalación requiere tiempo y con el apoyo de dos o más tutoriales. El ingreso a la plataforma es un tanto complejo. La clave es recuperable pero requiere de tiempo para ello. Funciona en casi todos los equipos de cómputo, pero necesita de algunos requerimientos técnicos del sistema.	La instalación requiere de asesoría técnica y de algo de tiempo. El ingreso a la plataforma es complejo. La clave no es recuperable por el usuario y se requiere del apoyo del administrador. Funciona en algunos equipos de cómputo.	La instalación solo puede realizarse por personal especializado. El ingreso a la plataforma es muy difícil. La clave no es recuperable por el usuario ni por el administrador. Solo funciona en equipos de nueva generación.
Navegación	Los enlaces para la navegación están claramente etiquetados, colocados consistentemente, permiten al lector desplazarse fácilmente de una página a otras páginas relacionadas (hacia delante y atrás), y llevan al lector donde él o ella espera ir. El usuario no se pierde.	Los enlaces para la navegación están claramente etiquetados, permiten al lector moverse fácilmente de una página a otras páginas relacionadas (hacia delante y atrás), y los enlaces internos llevan al lector donde él o ella espera ir. El usuario rara vez se pierde.	Los enlaces de navegación llevan al lector a donde espera ir, pero algunos enlaces necesarios parecen no estar presentes. El usuario algunas veces se pierde.	Algunos enlaces no llevan al lector a los sitios descritos. El usuario se siente perdido.

Criterio de Evaluación	PARÁMETROS			
	4	3	2	1
Diseño instruccional	Se establece un objetivo general así como específicos desglosados para cada temática, así como sus contenidos y actividades de aprendizaje relevantes, precisando un producto de evaluación relacionado con el logro de los objetivos, se advierte que se guarda un enfoque pedagógico longitudinal en todo el diseño instruccional.	Se establece un objetivo general, pero este no se desglosa como específico en los temas, los contenidos y actividades de aprendizaje guardan buena relación con el producto de evaluación y el enfoque pedagógico se aprecia medianamente.	Se presenta un objetivo general, sin un mayor desglose, los recursos y actividades así como el producto de evaluación guardan poca relación para con el logro de dicho objetivo, el enfoque pedagógico apenas se advierte en alguna actividad	No hay ni un objetivo, ni general ni específicos para cada temática, los contenidos, recursos y actividades de aprendizaje, así como el producto de evaluación no guardan relación hacia el logro de ningún objetivo y no se aprecia enfoque pedagógico alguno.
Contenido	Toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de la asignación han sido cumplidos.	Casi toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de la asignación han sido cumplidos.	Casi toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y casi todos los requisitos han sido cumplidos.	Hay varias inexactitudes en el contenido provisto por el estudiante o muchos de los requisitos no están cumplidos.
Enfoque pedagógico	Se mantiene en todas las actividades de aprendizaje, así como en los productos de evaluación, una relación estrecha con el enfoque pedagógico elegido, sea este constructivista, cognoscitivista o de la pedagogía situada, las actividades, recursos y objetos de aprendizaje son consistentes con él.	En la mayoría de las actividades de aprendizaje, de los objetos y recursos diseñados, se articulan los mismos con el enfoque pedagógico elegido	Solo en algunas actividades de aprendizaje y recursos se mantiene relación con un enfoque pedagógico determinado	Las actividades de aprendizaje, objetos y recursos diseñados en el ambiente virtual no guardan relación con algún enfoque pedagógico elegido.
Trabajo colaborativo	En el Ava, se proveen espacios para la discusión y los aportes colaborativos, en donde se establecen llamados al respeto y a la construcción entre iguales, la división del trabajo x equipo se garantiza sea equitativa desde el diseño de la instrucción.	En el Ava,. Se han diseñado los espacios de colaboración, con llamados a la equidad y el respeto en los procesos de construcción x equipo, si bien no se garantiza del todo la distribución equitativa del trabajo.	En el Ava, se ha diseñado algún espacio colaborativo, sin una mecánica apropiada de discusión y aporte constructiva, no se garantiza ni el respeto ni la equidad en el trabajo.	En el Ava, no se han dispuesto espacios para la discusión y construcción colaborativa de conocimiento, no se ha previsto la distribución equitativa de las tareas.

Criterio de Evaluación	PARÁMETROS			
	4	3	2	1
Interactividad	El ambiente virtual de aprendizaje manifiesta desde el diseño, a diversidad de estrategias para facilitar la interacción del aprendiz con la plataforma: los recursos y objetos de aprendizaje, con el tutor, los pares y con los materiales educativos.	El Ava establece en su diseño, una interacción del aprendiz con el medio virtual, con el tutor y con los materiales o contenidos, estando ausente la interacción entre los pares.	El Ava a partir de su diseño, tan solo mantiene interactividad de los aprendices con los contenidos y con alguna actividad de aprendizaje.	El diseño de actividades para favorecer la interactividad del ambiente virtual de aprendizaje está ausente, por lo que no existe acción recíproca para el logro de los objetivos de aprendizaje.
Nivel de satisfacción del aprendiz con el Ava	Los aprendices manifiestan un alto nivel de satisfacción con su proceso de aprendizaje en el AVA, siendo el diseño instruccional, la interfaz y las actividades de aprendizaje, gratos y edificantes.	Los aprendices manifiestan un buen nivel de satisfacción con el ambiente virtual de aprendizaje y con el proceso y desempeño de la mayoría de sus componentes, estando algún elemento susceptible de mejora.	Los aprendices manifiestan un escaso nivel de satisfacción con el ambiente virtual de aprendizaje en el desempeño de la mayoría de sus componentes: diseño instruccional, contenidos, actividades de aprendizaje, productos de evaluación etc.	Los aprendices manifiestan un nulo nivel de satisfacción con el ambiente virtual de aprendizaje, siendo la interfaz, el diseño instruccional y las actividades y recursos de aprendizaje tediosos y los materiales inapropiados.
Calidad del ambiente virtual	Los componentes del ambiente virtual de aprendizaje se presentan de forma armónica y óptima coadyuvando en su totalidad al logro de los objetivos de aprendizaje.	La mayoría de los componentes del ambiente virtual de aprendizaje, muestran armonía y permiten el logro parcial de los objetivos de aprendizaje.	Solo algunos componentes del Ambiente virtual de aprendizaje permiten el desarrollo de actividades y recursos de aprendizaje, por lo que se logra escasamente algunos objetivos de aprendizaje.	No se advierten los componentes del ambiente virtual de aprendizaje que permitan el logro de los objetivos de aprendizaje.



Copyright © 2000-2007 Advanced Learning Technologies in Education Consortia **ALTEC**

To view information about the Privacy Policies and the Terms of Use, please go to the following web address:

<http://rubistar.4teachers.org/index.php?screen=TermsOfUse>