

Modelo de adopción y calidad en el uso de Canvas|UANDES

ACTIVIDADES ESPECÍFICAS



Nota:

** Este criterio no está incluido en el cálculo de nivel dado que actualmente no existen datos para esta funcionalidad.



Entrega de contenido

Son herramientas destinadas a ofrecer contenido a los estudiantes. Es el primer paso para iniciar un proceso de enseñanza - aprendizaje, dar a conocer qué se va a aprender.



Actividades de práctica y metacognición

Estas herramientas permiten que el estudiante practique lo aprendido. Son herramientas de evaluaciones formativas.



Comunicación y retroalimentación

Son herramientas que le permiten al estudiante conocer aspectos de la gestión del curso (comunicación) y sobre su desempeño en la asignatura (retroalimentación).



Actividades de aprendizaje calificadas

Estas herramientas representan oportunidades para que el estudiante demuestre su aprendizaje en la asignatura. Son herramientas de evaluaciones sumativas.



Diseño instruccional

Se refiere a la manera en la que los distintos componentes del curso (resultados de aprendizaje, procedimientos, contenidos, evaluaciones, entre otros) se adaptan a las necesidades de enseñanza. Los distintos elementos deben ser una combinación del aspecto práctico y estético en razón de asegurar una buena experiencia de aprendizaje para el estudiante.



El Modelo de adopción y calidad en el uso de Canvas|UANDES une la funcionalidad y el aspecto metodológico del uso de la plataforma. Lo anterior tiene por fin orientar a los distintos programas y cursos sobre su nivel de uso de las funcionalidades de la plataforma que se estructuran en 5 niveles, siendo 1 el más básico y el 5 el más avanzado. Cada uno de los niveles se compone de actividades específicas que se condicen con las funcionalidades de la plataforma. Estas actividades se clasifican en cinco grupos:

- A. Entrega de contenido.
- B. Comunicación y retroalimentación.
- C. Actividades de aprendizaje calificadas.
- D. Actividades de práctica y metacognición.
- E. Diseño instruccional.

La principal necesidad que se quiere alcanzar con esta iniciativa al implementar el **Modelo de adopción y calidad de Canvas LMS** es lograr mejores niveles en la usabilidad de la herramienta con el fin de que esto redunde en una mejor experiencia de aprendizaje del alumno. Dadas sus características, Canvas es una herramienta diseñada para la docencia que permite sustentar el aprendizaje semipresencial de manera óptima, considerando que permite tener actividades de entrega de contenido; comunicar y retroalimentar; evaluar de manera formativa y sumativa; e incluir el diseño instruccional de forma transversal a lo largo del curso. En ese sentido, podemos establecer que a pesar de los procesos de automatización que implica la educación *online*, su correcta aplicación potencian nuestro modelo educativo que está centrado en el alumno y su experiencia de aprendizaje.

Por todo lo anterior, creemos que este es un camino exitoso para asegurar la calidad de los cursos semipresenciales, y con ello de la educación a distancia. Esto se avala por que en los años 2020 y 2021 buena parte de la docencia ha sido lo que se ha denominado “docencia de emergencia” debido a que no existía una preparación adecuada por parte de los profesores para la clases online o semipresenciales. Si algo nos ha enseñado esta experiencia, es el valor que ha cobrado la presencialidad, algo que no solo atañe a la sala de clases sino a muchos otros ámbitos del quehacer humano. En esa dirección, creemos que una experiencia de educación remota es sustentable porque la docencia puede ser óptima y metodológicamente muy desafiante para el estudiante cuando se diseña un aprendizaje encomiable, es decir, aplicada y significativa.

Hay que notar que esta es una iniciativa de largo aliento que requiere de un esfuerzo y monitoreo constante ya que involucra a muchos actores, que se encuentran en distintos niveles organizacionales, por lo que supone una cadena de seguimiento para el éxito de la iniciativa. En ese



sentido, una de las principales formas de superarlo es la comunicación y retroalimentación permanente para que esta permita una mejora continua.