



Erasmus+ project: Continuing professional development in digital education for VET
Desarrollo profesional continuo en educación digital para FP

Módulos de formación

2023



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Este material es parte del
programa de capacitación Desarrollo Profesional Continuo (CPD) en
educación digital para FP

Programa completo disponible en: <https://www.covet-project.eu/>

Módulo 1: Competencias del Profesorado de FP

Unidad 1.1: Entendiendo las aptitudes y las Competencias Digitales



Al final de esta Unidad usted será capaz de:

... comprender el significado de la competencia digital en FP



Aprendiendo resultados



...usar el concepto de competencia de una manera verdadera.



...saber qué competencias necesitan el profesorado de formación profesional en la actualidad.



...aplicar las competencias en el campo para preparar y capacitar de manera efectiva a los docentes de FP.





La segunda parte representa una profundización en el tema que recoge sugerencias, ideas y más detalles para explorar.



La tercera parte es una colección de videos, testimonios, documentos escritos, dibujos, etc. para explorar el tema navegando por Internet.

Cada unidad está compuesta de 4 partes



La primera parte le permite centrarse en el tema mediante un análisis de las palabras clave de la Unidad y un breve texto expositivo.



La cuarta parte es una sección de pruebas a través de la cual puedes ponerte a prueba y reflexionar sobre lo que has aprendido.



Contenido de la Unidad

- Introducción.
- La necesidad de profesorado cualificado en FP.
- El significado de competencia y aptitud.
- Diferentes definiciones de competencia.
- Competencias digitales.



Introducción

La aceleración de la globalización, el aumento del uso de las tecnologías de la comunicación y la producción de información, la realización y el mantenimiento del desarrollo dependiente de la economía global en el siglo XXI, el aumento del nivel de bienestar, la necesidad de resaltar los valores culturales, exigen disponer de una mano de obra dotada de nuevos conocimientos y habilidades, segura de sí misma y respetuosa con las diferentes culturas.

Personas con estas características sólo son posibles a través de los sistemas educativos. En las actuales sociedades de la información, es necesario utilizar todo tipo de herramientas que faciliten el acceso a la información en el entorno de la enseñanza y hagan realidad el uso, la producción y la difusión de la información.

Es esencial formar ciudadanos del nuevo siglo, dotados de diferentes habilidades, que proporcionen estas competencias. Por lo tanto, es muy importante centrarse en el profesorado, especialmente en la formación profesional.



¿Por qué necesitamos profesorado cualificado en FP?

La FP debe ser impartida por docentes altamente calificados y formadores experimentados que cuenten con el apoyo del desarrollo profesional inicial y continuo (incluidas las habilidades digitales y los métodos de enseñanza innovadores) con el fin de brindar resultados de aprendizaje de alta calidad.

Los esfuerzos deben dirigirse a aumentar el atractivo de las profesiones de docente y formador para garantizar un número suficiente de personal cualificado.

Hoy en día, las actividades educativas de los docentes superan la implementación de los programas educativos y adquieren características de multifuncionalidad.

Esta labor abarca varias competencias como la participación en la realización de objetivos estratégicos en educación; la capacidad de actualizar el contenido de la formación profesional; el establecimiento de comunicación intersectorial; la gestión de proyectos educativos; el desarrollo de modelos integrados para la formación profesional basados en una combinación de métodos tradicionales y modernas tecnologías pedagógicas en el proceso educativo.



“

Los sistemas de FP deben adaptarse mejor al entorno socioeconómico en rápida evolución, estar más orientados a la demanda y abiertos en términos de formas de provisión, en particular a través de estrategias de internacionalización, más experiencia de movilidad transnacional, nuevas formas de aprendizaje digital, aprendizaje combinado, módulos de reciclaje que se ofrecen y diversidad de proveedores.

Opinión del Comité Consultivo de Formación Profesional, 2018



Los docentes son fundamentales para la educación y formación profesional (FP). Conocida a menudo como una “profesión dual”, los docentes de FP requieren conocimientos tanto pedagógicos como de la industria para preparar a jóvenes y adultos para el mercado laboral.

Como líderes institucionales en FP, desempeñan muchos roles importantes, desde desarrollar y apoyar a los estudiantes hasta involucrar a múltiples partes interesadas y mejorar la calidad de la FP a través de la asignación de recursos y la provisión de orientación educativa.





El significado de competencias y aptitudes

El Marco de Referencia Europeo de Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente (Unión Europea, 2007) describió la “competencia” como el conocimiento requerido pero también habilidades, actitudes y la capacidad de aplicar los resultados de aprendizaje según sea apropiado para el contexto (por ejemplo, la vida laboral) (Cedefop , 2014).



COVET

El concepto de competencia se separa, por diferencia paradigmática, del concepto de aptitud, mientras que aptitud se refiere al potencial de un individuo como un todo (Mäkinen & Annala, 2010).

La principal diferencia entre competencia y aptitud es que la primera se basa en la habilidad, mientras que la segunda se refiere al comportamiento de un individuo. Las dos palabras también difieren en las formas de alcanzarlos, sus medios de evaluación, sus componentes, etc.

La competencia se centra en conjuntos de habilidades, incluido el liderazgo, la gestión del tiempo, la comunicación y las habilidades interpersonales, etc.

La aptitud tiene su enfoque ligeramente inclinado hacia las cualidades de comportamiento de un individuo, por ejemplo, honestidad, integridad, disciplina, etc.

Comparación de competencia y aptitud

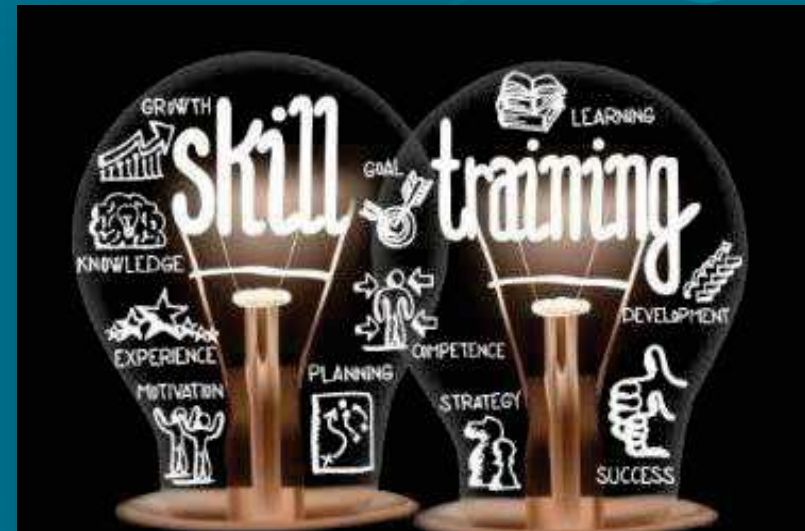


Parámetros de comparación	Competencia	Aptitud
Definición	Se refiere a la capacidad de un individuo para llevar a cabo una tarea en particular.	Se enfoca en el desempeño que muestra un individuo al completar una tarea en particular.
Base	Está basado en habilidades.	Está basado en el comportamiento.
Uso	La competencia se puede utilizar tanto en situaciones formales como informales.	La competencia se utiliza principalmente en la jerga profesional.
Evaluación	Evalúa el nivel de desempeño que muestra una persona.	Evalúa el comportamiento y la forma en que una persona ha alcanzado el estándar.
Características	Sus características incluyen habilidades como la comunicación, el liderazgo, etc., y el conocimiento.	Sus características incluyen los atributos de comportamiento de una persona como confianza, determinación, honestidad, etc.



La competencia docente es un elemento inherente a un proceso de formación eficaz, aquel que aspira a contribuir al bienestar de un determinado país o del mundo mismo.

Las figuras centrales en el proceso educativo son los docentes. El éxito de la formación y la educación depende de su preparación, erudición y calidad de desempeño.





La aptitud de un docente es más que solo conocimientos y habilidades; implica la capacidad de satisfacer demandas complejas aprovechando y movilizandorecursos psicosociales (incluidas habilidades y actitudes) en un contexto particular.

La aptitud es esencial para la búsqueda de la excelencia de un educador. Los docentes necesitan una amplia gama de competencias para hacer frente a los complejos desafíos del mundo actual. La competencia digital es una de ellas.



¿Qué son las competencias digitales?

En 2006, el Parlamento Europeo y el Consejo (2006) publicaron una recomendación que identificaba ocho competencias clave para el aprendizaje permanente:

- Comunicación en Lengua Materna;
- Comunicación en Lenguas Extranjeras;
- Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología;
- Competencia digital;
- Aprendiendo a aprender;
- Competencias Sociales y Cívicas;
- Emprendimiento; y Conciencia y Expresión Cultural.

Cuatro años después, el valor de esta recomendación se reconoce en la Estrategia Europa 2020 (Comisión Europea, 2010b). La recomendación de 2006 ya apunta a la Competencia Digital como una habilidad básica fundamental.

El concepto de competencia digital ha surgido al mismo tiempo que el desarrollo tecnológico y la sociedad ha reconocido la necesidad de nuevas competencias.

El desarrollo de tecnologías permite y crea constantemente nuevas actividades y objetivos, por lo que la importancia de la competencia digital cambia constantemente y siempre debe verse en relación con la tecnología actual y su aplicación.

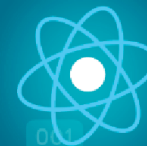
“

La Competencia Digital implica el uso seguro y crítico de las Tecnologías de la Sociedad de la Información (TIS) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se basa en habilidades básicas en TIC: el uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet”.

Parlamento Europeo y el Consejo, 2006

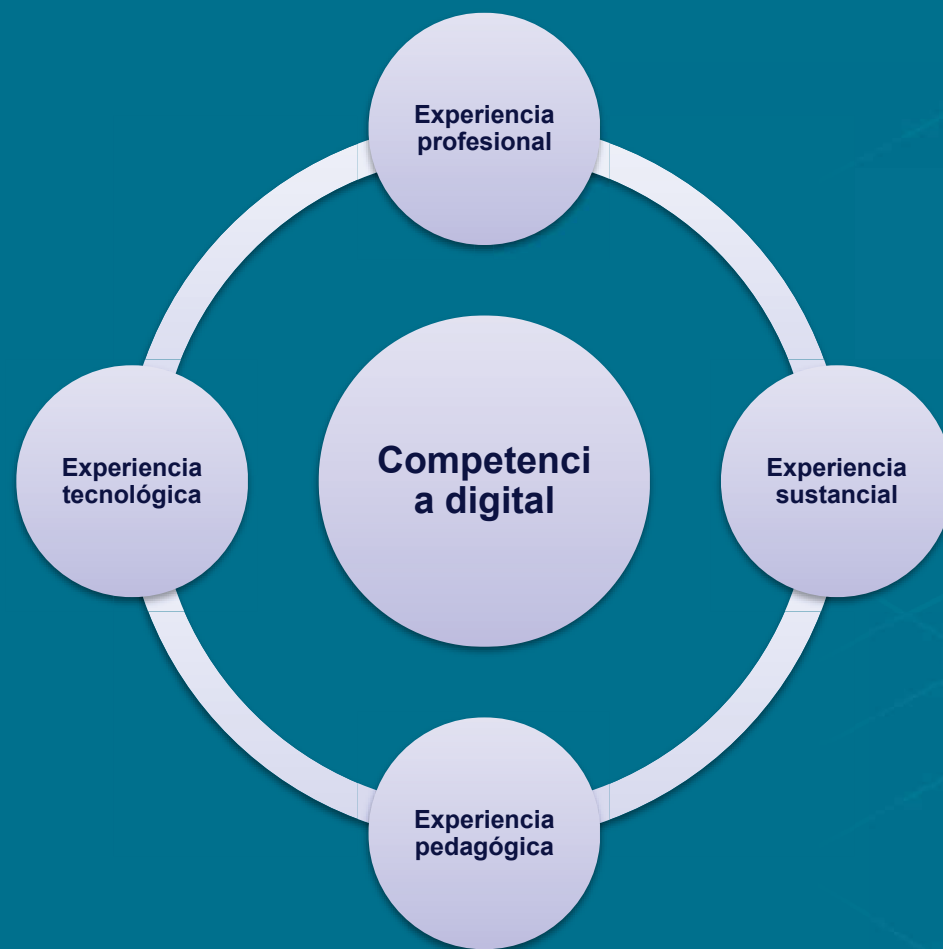


Los hechos de las competencias digitales y la FP



El panorama de la enseñanza y el aprendizaje en FP está cambiando, al igual que las habilidades que necesita el mercado laboral, lo que refuerza la necesidad de que los profesores de FP se mantengan al tanto de los nuevos enfoques pedagógicos y la tecnología del aula y se mantengan al día con las realidades del lugar de trabajo. Por ejemplo, la creciente demanda de habilidades básicas, digitales y blandas en el mercado laboral significa que los profesores de FP necesitan equiparse con estas habilidades y enseñárselas a sus alumnos.

En resumen, el paradigma del aprendizaje está cambiando cada vez más bajo la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). La cuestión de cómo utilizar correctamente las TIC en la práctica docente es un desafío para los docentes actuales, pero también un desafío para los futuros profesionales cuyo desarrollo profesional comienza en la universidad. Una educación digital adecuada es el núcleo de la formación profesional y el aprendizaje permanente. Las competencias digitales son un elemento esencial del Marco de referencia europeo de competencias y una de las ocho competencias necesarias para mejorar el desarrollo personal, la ciudadanía activa, la inclusión social y la empleabilidad (Tsankov y Damyanov, 2019.).



La competencia de los docentes en pedagogía digital se considera una combinación de experiencia profesional, sustancial, pedagógica y tecnológica (Attwell y Gerrard, 2019).

Los hechos de las competencias digitales y la FP



A medida que las profesiones docentes enfrentan demandas que cambian rápidamente, los educadores requieren un conjunto de competencias cada vez más amplio y más sofisticado que antes. En particular, la ubicuidad de los dispositivos digitales y el deber de ayudar a los estudiantes a ser digitalmente competentes requiere que los educadores desarrollen su propia competencia digital (Punie, 2017).



¿Sabes esto?

La digitalización, la automatización, la transición a una economía baja en carbono y la pandemia de COVID-19 están teniendo un gran impacto en las habilidades necesarias en el mercado laboral y, por lo tanto, también en las habilidades que deben formarse a través de la FP.

El desarrollo de las competencias digitales debe considerarse como una continuación de las habilidades instrumentales hacia competencias más productivas, comunicativas, críticas y estratégicas.

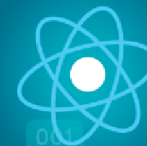


COVET

Dado que los programas de FP deben evolucionar para adaptarse a las cambiantes necesidades de habilidades, el profesorado de FP no solo debe actualizar sus conocimientos y prácticas, sino también explorar nuevos enfoques de enseñanza, como el uso de la realidad virtual/aumentada (VR/AR). Este proceso se ha visto acelerado por la pandemia de COVID-19, que ha desplazado parcialmente la FP hacia el aprendizaje a distancia para garantizar la continuidad de la formación.

El alto consumo de tecnología como tal no debe considerarse una prueba de competencia digital (Van Deursen, 2010).

La Competencia Digital tiene cuatro áreas principales



Información

Habilidad para identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital y evaluar su pertinencia y propósito

Comunicación

Habilidad para comunicarse, colaborar, interactuar y participar en virtual equipos y redes, así como hacer uso de medios, tono y comportamiento apropiados.

Producción

Habilidad para crear, configurar y editar digital contenido, resolver problemas digitales y explorar nuevas formas de aprovechar la tecnología.

Seguridad

Capacidad para utilizar la tecnología digital de forma segura y sostenible en relación con los datos, la identidad y accidentes de trabajo y prestar atención a las consecuencias jurídicas, derechos y deberes.

La competencia digital consta de varios dominios de aprendizaje para profesores de FP

Conocimiento

El conocimiento productivo incluye el conocimiento de las nuevas tecnologías y cómo pueden apoyar de manera útil un proceso de flujo de trabajo existente. El conocimiento comunicativo incluye teorías sobre los efectos de los medios o el conocimiento de una variedad de herramientas de colaboración digital. El conocimiento informativo incluye el conocimiento de los motores de búsqueda relevantes, las soluciones de autoservicio, las posibilidades de almacenamiento y las estrategias para evaluar la validez de la información.

Habilidades

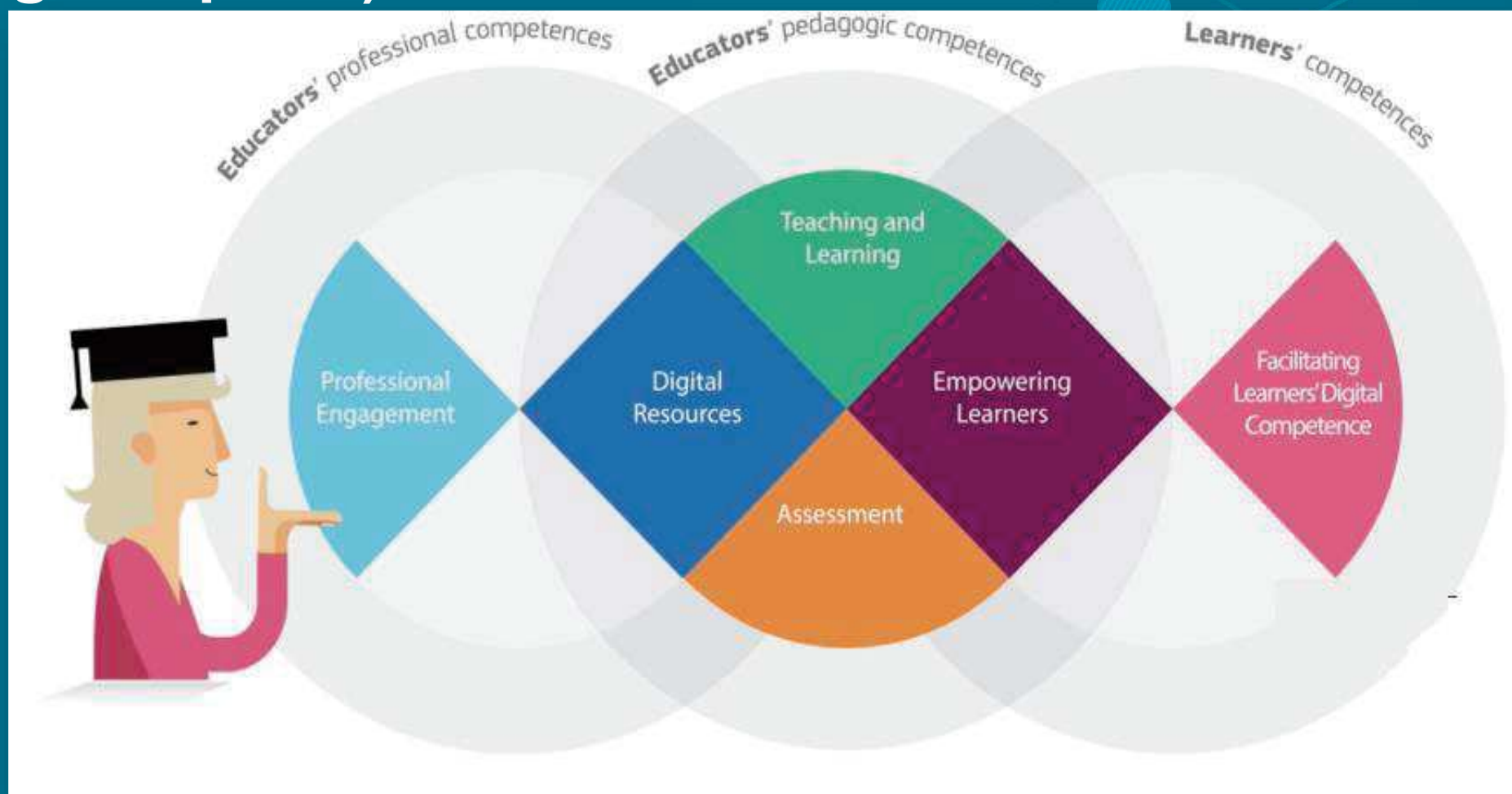
Las habilidades productivas son, por ejemplo, la capacidad de usar una variedad de aplicaciones para crear o editar archivos multimedia de varios tipos. Las habilidades comunicativas son, por ejemplo, el uso de metodologías, estrategias y aplicaciones para resolver tareas comunicativas. Las habilidades informativas son, por ejemplo, el uso de inicios de sesión, encontrar fuentes para una tarea o convertir un archivo a otro formato.

Actitudes

Las actitudes hacia la producción digital pueden incluir consideraciones éticas en relación con lo que se debe producir y compartir. Las actitudes hacia la comunicación pueden ser si encuentra valor y significado al hablar con otros a través de los medios. O, si eres muy cuidadoso con las formulaciones para que no sean malinterpretadas por el destinatario. Las actitudes hacia la información pueden ser una posición proactiva, analítica o crítica para encontrar y almacenar información digital.

Fuente: Skov, 2016.

Competencia digital de los educadores (DigCompEdu)



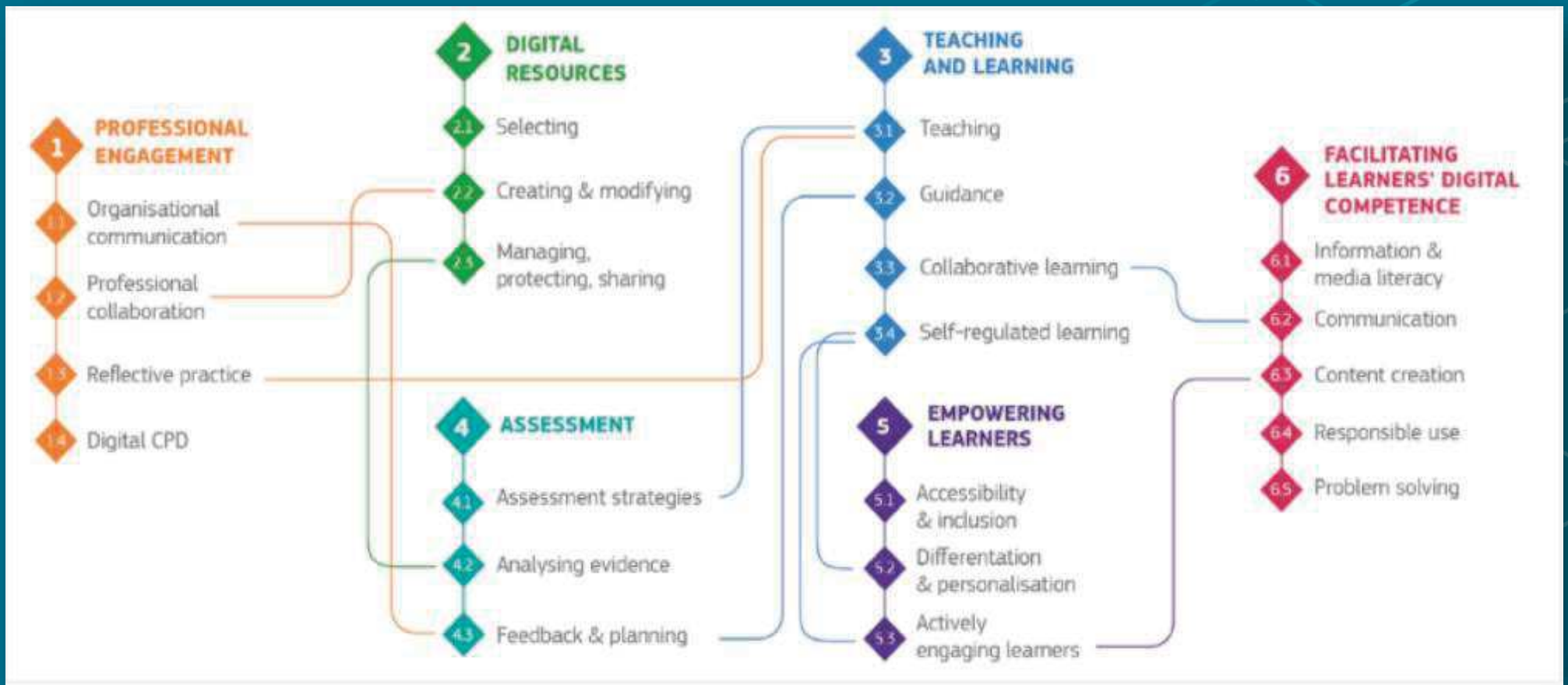
Competencia digital de los educadores (DigCompEdu)

El Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu) es un marco científicamente sólido que describe lo que significa para los educadores ser digitalmente competentes. Proporciona un marco de referencia general para apoyar el desarrollo de competencias digitales específicas de los educadores en Europa (Redecker, 2017).

DigCompEdu está dirigido a educadores en todos los niveles educativos, desde la primera infancia hasta la educación superior y de adultos, incluida la educación y formación general y profesional, la educación especial y los contextos de aprendizaje no formal (Redecker, 2017).

[Mira este corto audiovisual.](#)

DigCompEdu es un modelo de competencia digital con 6 áreas de competencia diferenciadas como se indica en la siguiente figura. Cada área tiene una serie de competencias que “los docentes deben tener para promover estrategias de aprendizaje efectivas, inclusivas e innovadoras, utilizando herramientas digitales” (Redecker y Punie, 2017, pag. 4).



Fuentes interesantes

Dado que los programas de FP deben evolucionar para adaptarse a las cambiantes necesidades de habilidades, el profesorado de FP no solo debe actualizar sus conocimientos y prácticas, sino también explorar nuevos enfoques de enseñanza, como el uso de la realidad virtual/aumentada (VR/AR). [Lea este informe para más detalles.](#)

¿Qué pueden hacer el aprendizaje basado en proyectos y el '20 % del tiempo' por su aula? Esther Wojcicki es una periodista, autora, educadora y vicepresidenta estadounidense de la junta directiva de Creative Commons. En esta entrevista comparte sus puntos de vista sobre la revolución digital en el aula. La entrevista está subtitulada en 23 idiomas. [Revolución digital en el aula - Education Talks](#)

VET-TEDD es un proyecto financiado por Erasmus Plus que proporciona recursos accesibles y de uso gratuito que apoyan el desarrollo de competencias digitales en profesores de formación profesional. [Vídeo explicativo de proyecto y resultados](#)

Referencias

- Attwell, G. y Gerrard, A. (2019). La formación y el desarrollo profesional de los docentes en el uso de las tecnologías digitales en la educación y formación profesional. En BE Stalder y C. Nägele (Eds.), *Tendencias en la investigación sobre educación y formación profesional*, vol. II. Actas de la Conferencia Europea sobre Investigación Educativa (ECER), Red de Educación y Formación Profesional (VETNET) (págs. 38–44). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3371247>
- Punie, Y. (2017). editor(es), Redecker, C., *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores: DigCompEdu*, EUR 28775 EN, Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, Luxemburgo, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (impreso), 978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (impresión), 10.2760/159770 (en línea), JRC107466.
- Redecker, C. (2017). *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores: DigCompEdu*. Punie, Y. (ed). EUR 28775 EN. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, Luxemburgo, 2017, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466
- Skov A. (2016). ¿Qué es la Competencia Digital? Centro de Digital Dannelsen. Publicado en línea en marzo de 2016, disponible en <https://competencia-digital.eu/dc/front/que-es-la-competencia-digital/>
- Tsankov, N. y Damyanov, I. (2019). *La Competencia Digital de los Futuros Docentes: Autoevaluación en el Contexto de su Desarrollo*. *Revista Internacional de Tecnologías Móviles Interactivas*, 13(12).

Autoevaluación

Pregunta 1:

“La FP debe ser impartida por docentes altamente calificados y capacitadores experimentados que cuenten con el apoyo del desarrollo profesional inicial y continuo (incluidas las habilidades digitales y los métodos de enseñanza innovadores) con miras a brindar resultados de aprendizaje de alta calidad”.

a. Verdadero

b. FALSO

Pregunta 2:

“Competencia y Aptitud son exactamente los mismos conceptos”.

a. Verdadero

b. FALSO

Autoevaluación

Pregunta 3:

“..... se refiere a la capacidad de un individuo para llevar a cabo una tarea en particular.”

a. Competencia

b. Aptitud

Pregunta 4:

“Evalúa el comportamiento y la forma en que una persona ha alcanzado el estándar”.

a. Competencia

b. Aptitud

Autoevaluación

Pregunta 5:

“La competencia docente es un elemento inherente a un proceso de formación eficaz, que aspira a contribuir al bienestar de un país en particular o del mundo mismo.”

a. Verdadero

b. FALSO

Pregunta 6:

“Las figuras centrales en el proceso educativo son las herramientas en línea”

a. Verdadero

b. FALSO

Autoevaluación

Pregunta 7:

“Los docentes necesitan una amplia gama de competencias para hacer frente a los complejos desafíos del mundo actual. La competencia digital es una de ellas.”

a. Verdadero

b. FALSO

Pregunta 8:

“El concepto de competencia digital ha surgido al mismo tiempo que la revalorización agrícola y la sociedad ha reconocido la necesidad de nuevas competencias”.

a. Verdadero

b. FALSO

Autoevaluación

Pregunta 9:

“La competencia de los docentes profesionales en pedagogía digital se considera una combinación de experiencia profesional, sustancial, pedagógica y tecnológica.”

a. Verdadero

b. FALSO

Pregunta 10:

“Dado que los programas VET deben evolucionar para adaptarse a las cambiantes necesidades de habilidades, el profesorado de FP solo debe actualizar sus conocimientos y prácticas.”

a. Verdadero

b. FALSO

Resumen: conclusiones clave

- La FP debe ser impartida por profesorado altamente cualificado y formadores experimentados.
- Hoy en día, las actividades educativas de los docentes superan la implementación de los programas y adquieren características de multifuncionalidad educativa.
- El profesorado de FP requiere conocimientos tanto pedagógicos como de la industria para preparar a jóvenes y adultos para el mercado laboral.
- La principal diferencia entre competencia y aptitud es que la primera se basa en la habilidad, mientras que la segunda se refiere al comportamiento de un individuo.
- La competencia de un maestro es más que solo conocimientos y habilidades; implica la capacidad de satisfacer demandas complejas aprovechando y movilizandorecursos psicosociales (incluidas habilidades y actitudes) en un contexto particular.

Desarrollo profesional continuo en educación digital para VET

Este material formativo es uno de los resultados del proyecto Erasmus+ :“**Desarrollo profesional continuo en educación digital para FP**” se ha creado para ayudar al profesorado de toda Europa a hacer frente a la difícil situación de la formación en línea en la FP.

El programa de DPC consiste en tres partes independientes:

1. Módulos de formación
2. Conjunto de ejemplos de lecciones en línea
3. Guía del programa de formación CPD

Todos los productos del proyecto han sido elaborados por siete socios de siete países europeos que han trabajado juntos:

- ProEduca zs., República Checa
- Archivo della Memoria, Italia
- Asociação Pentru Sprijinirea Iniciala Educativa, Rumanía
- Solution Based Training & Consultancy(SBTC), Turquía
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (CPR DanielCastelao), España
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Reino Unido

Todos los materiales están disponibles para su descarga en la página web del proyecto: <https://www.covet-project.eu/>





Erasmus+⁰¹⁰

Desarrollo Profesional Continuo en
educación digital para FP
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Continuing Professional Development in Vocational Education and Training

Desarrollo profesional continuo en educación digital para FP



Módulo 1: Competencias del profesorado de FP Unidad 1.2: Definir el papel del facilitador



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Este material de formación forma parte del programa de formación para el
Desarrollo Profesional Continuo (DPC):
Digital Training Delivery in Vocational Education and Training.

Entire training program is available at: <https://www.covet-project.eu/>

Módulo 1: Competencias del profesorado de FP

Unidad 1.2: Definir el papel del facilitador



Al final de esta Unidad serás capaz de:

... comprender las tareas y competencias de un instructor de cursos en línea.

...utilizar y organizar la impartición de un curso de aprendizaje electrónico.

...saber cómo evaluar tus propias habilidades de docente.

...aplicar y visualizar datos sobre tu propio progreso.





La segunda parte representa una profundización en el tema que recoge sugerencias, ideas y más detalles para explorar.



La tercera parte es una colección de vídeos, testimonios, documentos escritos, dibujos, etc. para explorar el tema central de la navegación por Internet.



La primera parte permite centrarse en el tema mediante un análisis de las palabras clave de la Unidad y un breve texto expositivo.

Cada unidad se compone de 4 partes



La cuarta parte es una sección de autoevaluación a través de la cual puedes ponerte a prueba y reflexionar sobre lo que has aprendido.



Contenido de la Unidad

El objetivo de esta unidad es permitir a los participantes organizar su propio trabajo como proveedores profesionales de cursos de e-learning y desarrollar la capacidad de evaluar sus propias habilidades. También es la unidad en la que resumimos el curso.

Esta unidad aborda:

1. Las responsabilidades y competencias de un facilitador de cursos en línea;
2. El papel del facilitador en el aprendizaje en línea
3. La organización y facilitación de un curso de aprendizaje en línea
4. La evaluación de las habilidades de facilitación de los propios profesores;
5. La visualización de datos sobre el propio progreso de los profesores.



Introducción

Con los avances de la ciencia y la tecnología, la tecnología es ahora parte integrante de la vida de todos. En consecuencia, el uso eficaz de las tecnologías digitales se ha convertido en un parámetro destacado entre las competencias que deben poseer las generaciones futuras. Sin embargo, transmitir esta competencia a las generaciones futuras sólo es posible si los profesores también son competentes. En este contexto, en primer lugar, es sumamente importante mejorar la situación de los profesores en materia de competencia digital.

La cuestión de cómo utilizar adecuadamente las TIC en la práctica docente sigue siendo un reto, un reto para los profesores actuales, pero también un reto para los futuros profesionales cuyo desarrollo profesional comienza en la Universidad (Tsankov y Damyanov, 2019).

Una educación digital adecuada es el núcleo de la formación profesional y del aprendizaje permanente. Las competencias digitales son un elemento esencial del Marco de Referencia Europeo de Competencias y una de las ocho competencias necesarias para mejorar el desarrollo personal, la ciudadanía activa, la inclusión social y la empleabilidad.



La inclusión de las tecnologías digitales en la educación



Sin la inclusión de las tecnologías digitales en la educación, la escuela falla crédito de las instituciones educativas modernas, una de las razones para el uso de las tecnologías digitales en la educación.



Sin las tecnologías digitales, los estudiantes no pueden estar preparados para la educación superior y la aplicación en la sociedad del conocimiento y la industria 4.0.



Las competencias digitales corresponden a aptitudes clave a lo largo de toda la vida y deben tenerse en cuenta en el ámbito de la formación del profesorado.

Un profesor de EFP que posee una competencia digital trabaja eficazmente con información y datos utilizando las modernas tecnologías de la información y la comunicación.

Está orientado en las nuevas tendencias actuales en educación y es capaz de aplicarlas a la práctica.

Razones por las que el profesorado de FP debería adquirir las competencias digitales

- Prácticas docentes innovadoras, ejemplos de buenas prácticas, motivación,
- Importancia de las tecnologías digitales para la actividad de gestión, la contribución del cambio y el desarrollo escolar,
- Capacidad de gestión: gestión del cambio, gestión del conocimiento, gestión de la aplicación, gestión del tiempo.



¿Qué es un facilitador?

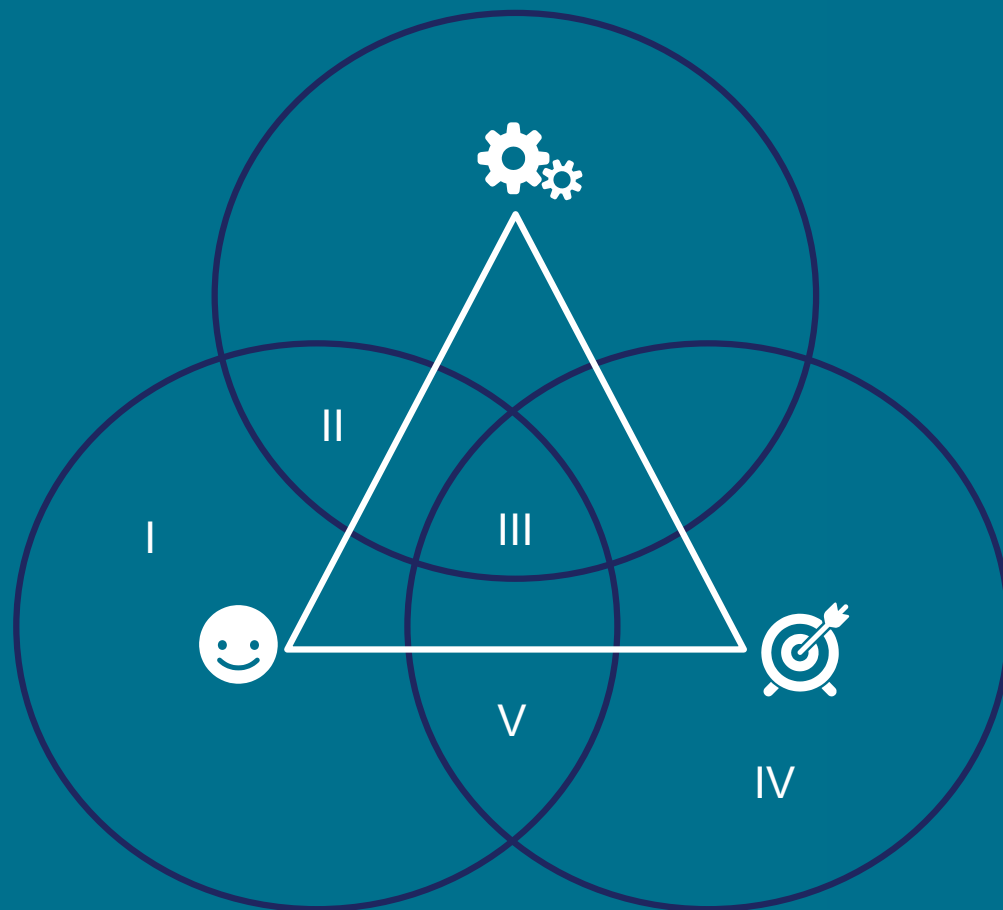
Un facilitador planifica, guía y gestiona un evento de grupo para alcanzar sus objetivos.

Para facilitar eficazmente, debe ser objetivo y centrarse en el "proceso de grupo". Es decir, la forma en que los grupos trabajan juntos para realizar tareas, tomar decisiones y resolver problemas.

Una buena facilitación implica ser imparcial y dirigir al grupo para que fluyan sus ideas y soluciones.



Las responsabilidades de un facilitador de cursos en línea



- I: Preparar instrucciones para enseñar en línea
- II. Seleccionar herramientas apropiadas.
- III. Facilitar el aprendizaje en línea.
- IV: Preparar al alumnado para aprender en línea.
- V: Realizar evaluaciones significativas del aprendizaje de los alumnos

(Wang et al, 2019)



**“Being a
‘connected educator’
can provide you with
on-going inspiration
and support.”**

**Elana Leoni,
Edutopia's Social Media Marketing Manager**

001

011

Las responsabilidades de un facilitador de cursos en línea

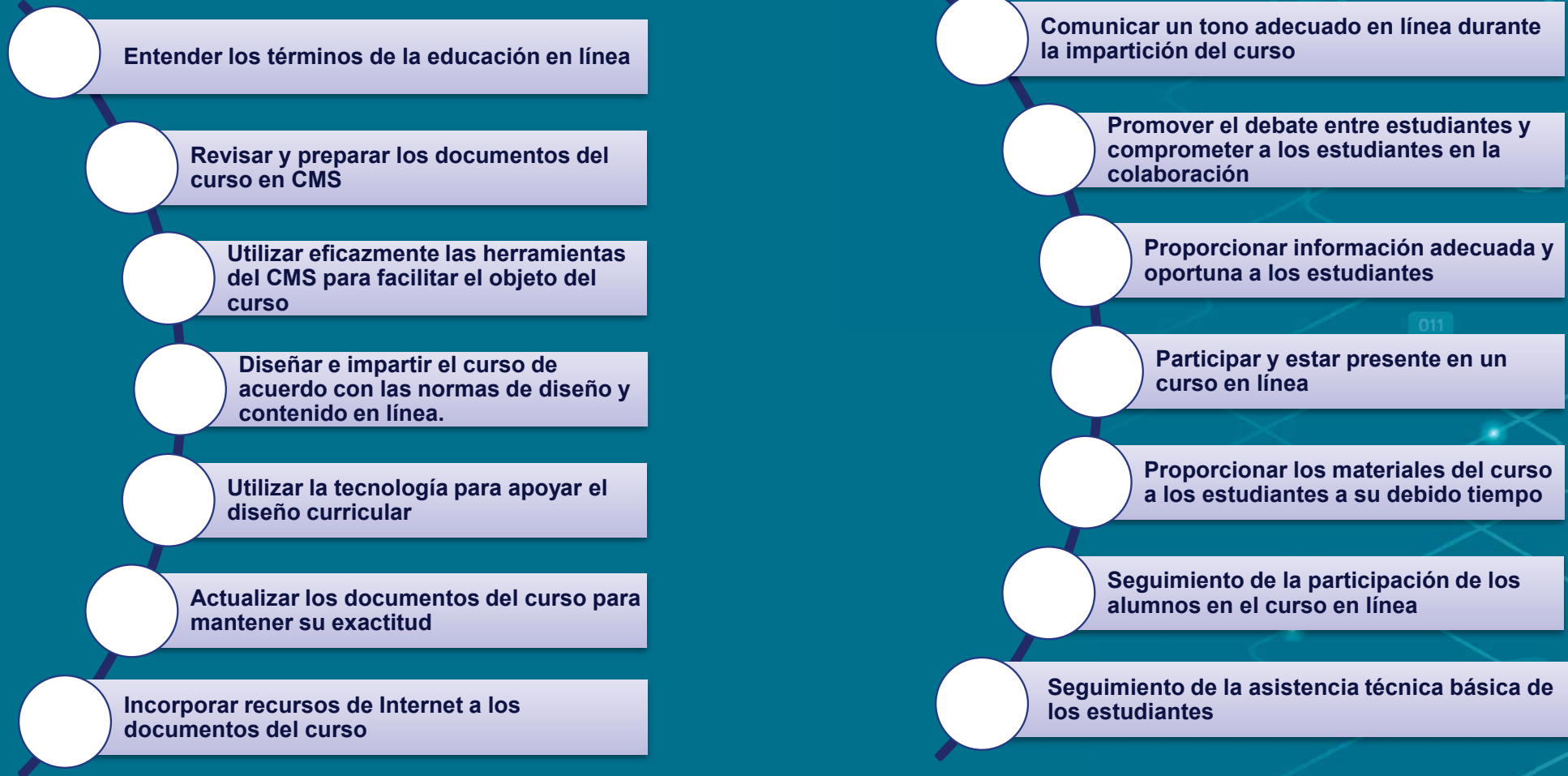
Los profesores de cursos en línea tienen que conocer el lenguaje de la enseñanza en línea. Esta es una de las primeras tareas y habilidades docentes necesarias para convertirse en un profesor en línea más eficaz. Los profesores en línea deben estar familiarizados con todas las herramientas esenciales y las infraestructuras en línea, tales como; la gestión del aprendizaje, y los sistemas de gestión de contenidos.

Además, debe tener una comprensión clara de los usos de cada sistema para apoyar el diseño e impartición de cursos en línea. Por ejemplo, los profesores deben saber cómo utilizar el método de calificación dentro del programa del curso en línea. Además, los profesores en línea deben tener suficiente facilidad con la gestión de contenidos para volver a revisar o cambiar los cursos para satisfacer los métodos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes.

Fuente: [Johnacademy](#)



Responsabilidades del facilitador de cursos en línea



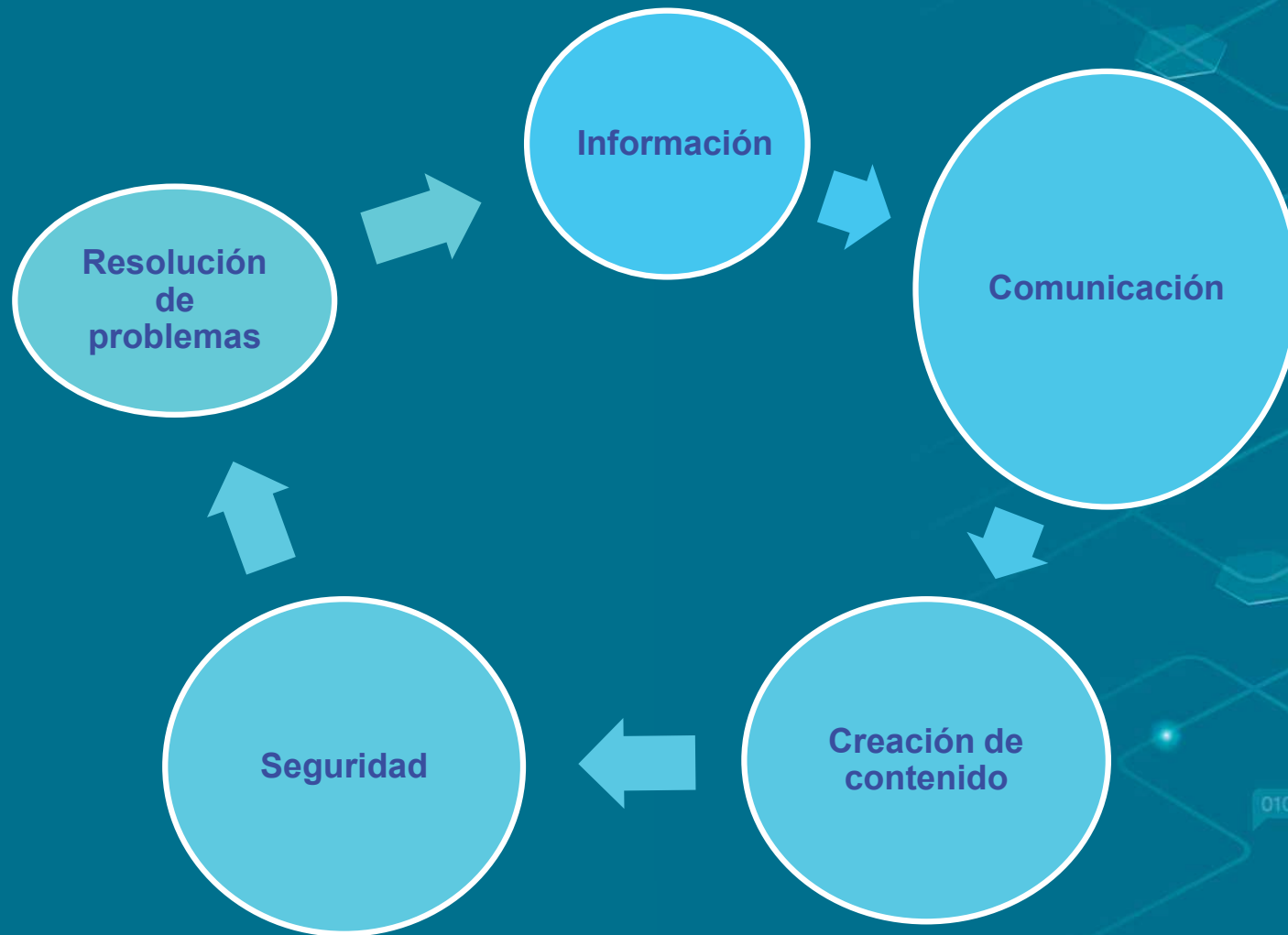
Fuentes interesantes

Como profesorado, siempre que trabajemos en línea, debemos conocer claramente nuestras responsabilidades!

[Para más detalles pincha aquí....](#)



Las competencias de un facilitador de cursos en línea



Las competencias de un facilitador de cursos en línea



- La primera trata de la "Información". Esta área se refiere a identificar, navegar, buscar, filtrar, evaluar, almacenar y recuperar información.
- La segunda se refiere a la "Comunicación". Se refiere a la interacción a través de las tecnologías, el intercambio de información y contenidos mediante las tecnologías digitales, la participación ciudadana, la colaboración y la capacitación en el uso de las tecnologías y los entornos digitales.
- La tercera dimensión se refiere a la "Creación de contenidos". Se refiere al desarrollo, la integración y la reelaboración de contenidos. Además, se refiere a los derechos de autor y las licencias.
- La cuarta dimensión se refiere a la "Seguridad". Este ámbito se refiere a la protección de los dispositivos, los contenidos, los datos personales y la privacidad en los entornos digitales. Proteger la salud física y psicológica, y ser conscientes de las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social. Ser conscientes del impacto medioambiental de las tecnologías digitales y de su uso.
- La quinta y última dimensión se refiere a la "Resolución de problemas". Esta área trata sobre la innovación, la creación, la resolución de problemas y el uso de herramientas digitales. Además, esta área trata de identificar y resolver problemas o cuestiones conceptuales a través de medios tecnológicos, mejorar e innovar con las TIC, participar activamente en la producción digital y multimedia colaborativa.



“

„ La tecnología es sólo una herramienta. Para conseguir que los niños trabajen juntos y estén motivados, el profesor es lo más importante”.“

- Bill Gates



Cuatro funciones diferentes de facilitador

Pedagógica

- Hacer preguntas relevantes para el contenido de su curso
- Temas actualizados, como noticias recientes
- Añadir un toque de controversia o consideraciones éticas.
- Dar a los estudiantes la posibilidad de elegir entre varios estilos de preguntas

Social

- Modelar (y elogiar) el comportamiento que se busca.
- Tener cuidado con el humor (particularmente con el sarcasmo)
- Evitar el miedo.
- Utilizar presentaciones.

De gestión

- Ser responsable
- Ser paciente
- Ser claro
- Anticipar el tiempo de preparación

Técnica

- Dar tiempo para aprender la herramienta
- Dar a los estudiantes posibilidad de elección
- Planificar una herramienta de reserva
- Dirigir al alumnado hacia la ayuda



Fuentes interesantes

La noción de interacción es fundamental en los conceptos de aprendizaje presencial y en línea. En el aprendizaje pueden facilitarse tres tipos de interacción: los estudiantes pueden interactuar con el contenido, pueden interactuar con el instructor y pueden interactuar entre sí. Por supuesto, estos tres eventos no tienen lugar de forma independiente. Requieren el apoyo y la facilitación del instructor. La noción de interacción es fundamental para el marco educativo conocido como Comunidad de Indagación, que sitúa el aprendizaje como propósito central y promueve el fomento de la presencia social, la presencia docente y la presencia cognitiva.

[Más información en este seminario web.](#)



Organización y facilitación de un curso de e-learning

La FAO (2021) afirma que el e-learning es el uso de dispositivos electrónicos y tecnologías de Internet para ofrecer una variedad de soluciones que permitan el aprendizaje y mejoren el rendimiento. El aprendizaje electrónico puede llegar a un amplio público objetivo, incluidos los alumnos que están:

- Geográficamente dispersos;
- Con poco tiempo/recursos para;
- Ocupados con compromisos laborales o familiares, que no les permiten asistir a cursos en fechas concretas con un horario fijo;
- trabajadores eventuales, como consultores, profesionales que trabajan a tiempo parcial, contratistas independientes;
- situados en zonas de conflicto y post-conflicto y/o con movilidad restringida por motivos de seguridad;
- limitados para participar en las sesiones de clase debido a creencias culturales o religiosas;
- con dificultades de comunicación en tiempo real (por ejemplo, estudiantes de lenguas extranjeras).





Cómo impartir eficazmente un curso en línea

Para realizar bien un evento, el facilitador debe comprender primero el resultado deseado por el grupo, así como los antecedentes y el contexto de la reunión o el evento. Con el objetivo del grupo claro, el facilitador puede entonces estructurar el evento y seleccionar las mejores herramientas para alcanzar el resultado del curso.

En la literatura, hay una estrategia de cinco pasos para facilitar un curso en línea con eficacia. Estos pasos se presentan a continuación y no son limitados sino necesarios para los principales beneficiarios.



Paso 1 – Planear la estructura

Un debate abierto y bien facilitado podría ser la opción más sencilla para el grupo. Pero si el moderador tiene un grupo grande, puede necesitar un proceso estructurado para conseguir que todos participen, generen ideas y cubran una variedad de temas.

Considera la posibilidad de crear grupos más pequeños (en un evento o mediante aplicaciones de reuniones virtuales) para que la gente se sienta más cómoda aportando ideas. Además, dé a los participantes tiempo en el orden del día para pensar en los puntos que quieren plantear. El moderador puede programar una sesión de tormenta de ideas para que fluyan las ideas.



Tanto si planificas una reunión sencilla como un gran evento, ten siempre presente el resultado y cómo estás ayudando al grupo a alcanzarlo. Si el acto abarca diferentes días y temas, ten claro el resultado deseado para cada uno de ellos y cómo contribuyen al objetivo general.





Paso 2 – Crear una Agenda

Una agenda sólida se centra en los resultados y permite que el acto fluya. Al planificarla, habrá que tener en cuenta lo siguiente :

- ¿En qué orden se presentarán los temas?
- ¿Cómo se conocerán los participantes? Las actividades de romper el hielo presenciales y virtuales pueden ayudar.
- ¿Cómo entenderán los objetivos? El Recuento Borda Modificado es útil para priorizar temas y llegar a un consenso.
- Si el acto se desarrolla en varias sesiones, ¿cuánto tiempo se asignará a cada una?
- ¿Estarán todos los participantes en todas las sesiones? Al igual que los grupos de trabajo, el procedimiento Charette puede ayudar a los grupos grandes a mantener una lluvia de ideas eficaz.
- ¿Cómo se trasladarán los resultados de una sesión a la siguiente?
- ¿Cómo se cerrará el acto en su conjunto?



Información y materiales. ¿Qué necesitan saber los participantes antes o durante el acto? ¿Cómo y cuándo se facilitará esta información?

Organización de la sala o en línea. ¿Qué configuración fomentará mejor la participación? ¿Necesita salas separadas o crear un espacio de reunión virtual?

Tecnología. ¿Se puede guardar la presentación sin conexión en caso de problemas con el WiFi? ¿O necesitas dar a los participantes acceso a pizarras virtuales?



Paso 3 – Guiar y controlar el evento

Una vez establecidos el orden del día y el proceso del grupo, es hora de pensar en la forma en que el moderador guiará y controlará los procedimientos. Estos consejos y sugerencias te ayudarán :

- **Establezcer las normas básicas:** por ejemplo, respeta la contribución de todos, deja hablar a una sola persona cada vez y evita los comentarios despectivos.
- **Prepara el terreno:** Repasa los objetivos y el orden del día. Asegúrate de que todo el mundo entiende su papel y lo que el grupo quiere conseguir.
- **Haz que las cosas fluyan:** deja que todos se presenten, o quizás utiliza dinámicas para romper el hielo apropiadas para que la reunión tenga un comienzo positivo.

Escucha, participa e incluye: mantente alerta, escucha activamente y mantén el interés y la participación..



Sé flexible y equilibra la necesidad de participación con la necesidad de que todo funcione con eficacia. Si un debate no llega a una conclusión natural, es posible que tengas que aparcas los temas, recabar más información y programar tiempo para abordar los puntos pendientes.



Paso 4 – Registro y acción

La responsabilidad de un facilitador es registrar los resultados, reunirlos, compartirlos y asegurarse de que se ponen en práctica.

La clave para registrar con éxito los resultados de un acto es dejar claro qué se va a registrar, cómo y quién lo va a hacer.

Asegúrate de que los participantes oyen, ven y comprenden la información presentada. Lleva un registro preciso de lo que ocurre. En caso de duda, graba primero y resume después. Al tomar notas, intenta utilizar palabras que elija el grupo.

Registra todas las decisiones y acciones. Es posible que el moderador quiera contar con una persona que tome notas para poder centrarse en el grupo. Es una buena idea hacer fotos de las notas de la tormenta de ideas o utilizar aplicaciones de pizarra colaborativa.



Recuerda que debes mantener a la gente centrada y avanzando. En caso de duda, pide aclaraciones antes de proseguir el debate. Después de la reunión, haz un seguimiento para asegurarte de que las acciones acordadas han progresado.



Paso 5 – Reflexionar y mejorar

Después de impartir un curso en línea, reflexiona sobre la propia actuación del facilitador y considera cómo podrías hacer mejor las cosas la próxima vez. He aquí algunas herramientas y técnicas útiles para mejorar :

- Herramientas de estrategia que ayudan a entender el entorno y a pensar en el mejor camino a seguir.
- Herramientas de creatividad para encontrar soluciones a problemas complejos.
- Técnicas de toma de decisiones para tomar decisiones difíciles.



Es importante empezar con una definición clara de lo que entendemos por creatividad, ya que existen dos tipos completamente distintos. El primero es la creatividad técnica, en la que las personas crean nuevas teorías, tecnologías o ideas. Este es el tipo de creatividad que tratamos aquí. La segunda es la creatividad artística, que nace más de la habilidad, la técnica y la autoexpresión. La creatividad artística queda fuera del ámbito de estos artículos.



“

Dirigir es aprender a ser un
facilitador.

- Ashif Shaikh



Fuentes interesantes

Lee sobre los las 6 habilidades principales de un facilitador eficaz



Autoevaluación

Pregunta 1

¿Cuáles son las razones para que los profesores de FP tengan competencias digitales?

- a. *Prácticas docentes innovadoras, ejemplos de buenas prácticas, motivación.*
- b. *Importancia de las tecnologías digitales para la actividad de gestión, la contribución del cambio y el desarrollo escolar.*
- c. *Habilidades de gestión: gestión del cambio, gestión del conocimiento, gestión de la aplicación, gestión del tiempo.*

Pregunta 2: *d. Todas son ciertas*

¿Cuál de las promesas dadas no define a un facilitador?

- a. *Un facilitador planifica, guía y gestiona un evento de grupo para alcanzar sus objetivos.*
- b. *Un facilitador facilita eficazmente y debe ser objetivo y centrarse en el "proceso de grupo".*
- c. *Un facilitador debe tener ideas subjetivas.*
- d. *Una buena facilitación implica ser imparcial y dirigir al grupo para que fluyan sus ideas y soluciones.*

Autoevaluación

Pregunta 3:

¿Cuáles son las responsabilidades de un facilitador de cursos en línea?

- a. Preparar las instrucciones para enseñar en línea
- b. Seleccionar las herramientas adecuadas y facilitar el aprendizaje en línea
- c. Preparar a los alumnos para aprender en línea y Realizar evaluaciones significativas del aprendizaje de los alumnos
- d. Todas las anteriores**

Pregunta 4:

¿Cuál de las competencias indicadas no corresponde a un facilitador de cursos en línea?

- a. Resolución de problemas
- b. Marketing
- c. Creación de contenidos
- d. Comunicación**

Autoevaluación

Pregunta 5:

..... trata de la interacción a través de las tecnologías, el intercambio de información y contenidos a través de las tecnologías digitales, el compromiso de la ciudadanía, la colaboración y la capacitación en el uso de las tecnologías y los entornos digitales.

- a. Resolución de problemas
- b. Seguridad
- c. Creación de contenidos
- d. Comunicación**

Pregunta 6:

..... se refiere a la protección de dispositivos, contenidos, datos personales y privacidad en entornos digitales. Proteger la salud física y psicológica, y ser conscientes de las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social. Ser conscientes del impacto medioambiental de las tecnologías digitales y de su uso.

- a. Resolución de problemas
- b. Seguridad**
- c. Creación de contenidos**
- d. Comunicación**

Autoevaluación

Pregunta 7:

Ser responsable, paciente, claro y anticiparse al tiempo de preparación está relacionado con roles de facilitador.

- a. Técnico
- b. Social
- c. Pedagógico
- d. De gestión

Pregunta 8:

"El e-learning puede llegar a un amplio público objetivo, incluidos alumnos dispersos geográficamente"

- a. Verdadero
- b. Falso

Autoevaluación

Question 9:

“En la literatura, existe una estrategia de cinco pasos para facilitar un curso en línea de manera efectiva.”

a. Verdadero

b. Falso

Question 10:

“El aprendizaje electrónico puede llegar a un amplio público, incluidos los alumnos que se encuentran en zonas de conflicto y post-conflicto y/o con movilidad restringida por motivos de seguridad.”

a. Verdadero

b. Falso

Autoevaluación

Conteta a las siguientes preguntas:

1. ¿Por qué crees que es importante, como facilitador, crear a agenda para una clase en línea?
2. ¿Cómo se facilita eficazmente un curso en línea?

Resumen – principales conclusiones

- Sin las tecnologías digitales, no se puede preparar a los estudiantes para seguir formándose y aplicarse en la sociedad del conocimiento.
- Un profesor de FP con competencia digital trabaja eficazmente con información y datos utilizando las modernas tecnologías de la información y la comunicación.
- Llevar a cabo una buena facilitación implica ser imparcial y dirigir al grupo para que fluyan sus ideas y soluciones.
- La noción de interacción es fundamental en los conceptos de aprendizaje presencial y en línea. En el aprendizaje pueden facilitarse tres tipos de interacción: los estudiantes pueden interactuar con el contenido, pueden interactuar con el instructor y pueden interactuar entre sí.



REFERENCES

FAO. 2021. E-learning methodologies and good practices: A guide for designing and delivering e-learning solutions from the FAO elearning Academy, second edition. Rome. <https://doi.org/10.4060/i2516e>
Use big image.

Wang, Y., Wang, Y., Stein, D., Liu, Q., & Chen, W. (2019). Examining Chinese beginning online instructors' competencies in teaching online based on the Activity theory. *Journal of Computers in Education*, 6(3), 363-384.

15 Teaching Skills Needed for Online Teachers – Learn How to Teach Online Blog 3November 2020, accessed via <https://www.johnacademy.co.uk/teaching-skills-needed/>

<https://www.mindtools.com/am6050u/the-role-of-a-facilitator>

<https://www.mindtools.com/a1bjd74/understanding-creativity>

<https://www.mindtools.com/a5aekl4/what-is-strategy>

Desarrollo profesional continuo en educación digital para la EFP

Este material de formación es uno de los resultados del proyecto Erasmus+:

"Desarrollo profesional continuo en educación digital para la FP" y se ha creado para ayudar al profesorado de toda Europa a abordar la difícil situación de la impartición de formación en línea en la FP.

El programa CPD consta de tres partes independientes:

- Módulos de formación
- Conjunto de ejemplos de lecciones en línea
- Guía del programa de formación CPD

Todos los productos del proyecto han sido elaborados por siete socios de siete países europeos que han trabajado juntos: ProEduca z.s., Czech Republic

- ProEduca z.s., República Checa
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Rumanía
- Solution Based Training & Consultancy (SBTC), Turquía
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (CPR Daniel Castela), España
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Reino Unido

Todos los materiales pueden descargarse gratuitamente de la página web del proyecto: <https://www.covet-project.eu/>





Erasmus+⁰¹⁰

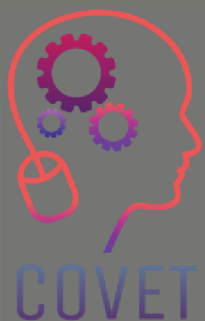
Desarrollo profesional continuo
en Formación Profesional
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Continuing Professional Development in Vocational Education and Training

Desarrollo profesional continuo en educación digital para FP



Módulo 2: E-Learning para profesores de FP Unidad 2.1: Exploración del entorno de aprendizaje digital



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

Este material de formación forma parte del
Programa de capacitación de Desarrollo Profesional Continuo (CPD):
Impartición de Formación Digital en Educación y Formación Profesional.

El programa de formación completo está disponible en: <https://www.covet-project.eu/>

Módulo 2: E-learning para profesores de FP

Unidad 2.1: Exploración del entorno de e-learning



Al final de esta Unidad usted será capaz de:

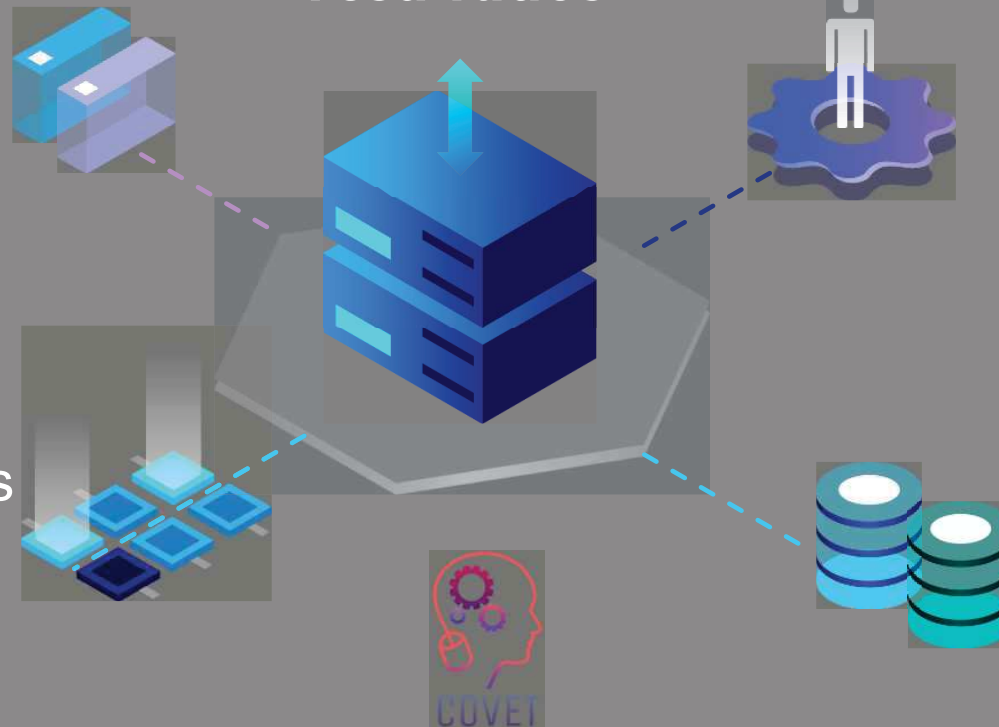
...entender lo que es el e-learning.

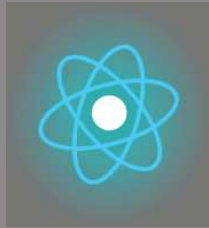
...explorar diferentes posibilidades de e-learning.

Aprendiendo resultados

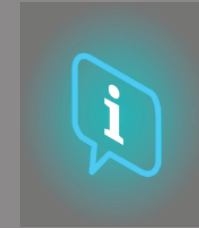
...analizar los diferentes elementos de los cursos de e-learning.

...adaptar los contenidos proporcionados a tus necesidades.





La segunda parte representa una profundización en el tema, recopilando sugerencias, ideas y más detalles para explorar.

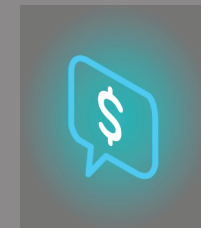


La tercera parte es una colección de videos, testimonios, documentos escritos, caricaturas, etc. para explorar el tema enfocado navegando por Internet.



La primera parte se centra en el asunto central, a través de un análisis de las palabras clave de la Unidad y un breve texto expositivo.

Cada unidad esta compuesto de 4 partes



La cuarta parte es una sección de prueba a través de la cual puedes probarte a ti mismo y reflexionar sobre lo que aprendiste.



Contenido de la Unidad

- ¿Qué es el e-learning?
- Diferentes elementos de los cursos de e-learning.
- Explora las diferentes formas de e-learning para encontrar la más apropiada para su entorno profesional.



¿Qué es el e-learning?

El e-learning, también conocido como aprendizaje a distancia, se refiere al uso de la tecnología y la web con fines de aprendizaje, con el objetivo de mejorar el uso de los recursos y servicios, y el intercambio y la colaboración a distancia entre individuos.

Nuestra cultura tiende a estar centrada en la información. Comúnmente pensamos que si hay más información sobre un tema determinado, las cosas podrían ir mejor. Obviamente, la información es importante para el aprendizaje, pero es sólo una parte del proceso de aprendizaje.

Así, cuando hablamos de e-learning nos referimos a una serie de caminos de formación que se basan en el conocimiento pero que también involucran la interacción entre los participantes en el proceso de aprendizaje en un camino instruccional mediado por tecnología. Es un error pensar en el e-learning como simplemente una plataforma en línea que contiene una serie de información.



¿Qué es el e-learning?

En los últimos tiempos, debido al Covid 19, todos nos hemos familiarizado más con el aprendizaje a distancia. Todos hemos estado involucrados, directamente o no, en una experiencia de aprendizaje a distancia.

La transición de la emergencia a la innovación es corta, y muchas veces es a partir de las situaciones más difíciles cuando se abren oportunidades antes inexploradas.



¿Qué es el e-learning?

Pero, ¿qué es exactamente el e-learning y cuáles son las ventajas de utilizar este método para la formación?

El mundo del e-learning ofrece una gran cantidad de herramientas para el aprendizaje a distancia: plataformas de sistemas de gestión de aprendizaje (LMS), seminarios web, herramientas de evaluación en línea, gestión de la formación, herramientas de socialización e intercambio de información entre profesores/alumnos y alumnos/alumnos, dispositivos móviles y micro e-learning, e incluso realidad virtual con fines de aprendizaje.

El e-learning se caracteriza por la ausencia de limitaciones de tiempo y asistencia para los alumnos, típicas de los cursos de formación dirigidos por profesores.

Esto supone un ahorro de cerca de la mitad del tiempo dedicado a la formación, gracias a la posibilidad de utilizar los contenidos en cualquier momento y desde cualquier lugar, cuando el alumno lo necesite. Además, como el contenido está siempre disponible online, el usuario puede utilizarlo en múltiples sesiones de estudio, adaptando el tiempo necesario para el aprendizaje.



¿Qué es el e-learning?

Otros puntos a favor del e-learning son:

- Seguimiento de la formación facilitada: el LMS recopila toda la información que necesitamos.
- Actualización de contenidos más inmediata: si quieres cambiar un contenido, solo tienes que actualizar el curso con unos pocos clics. Además, el contenido es altamente personalizable.
- Cobertura más amplia: cualquier persona con conexión a Internet puede entrenar.
- Posibilidad de personalización del aprendizaje por parte del usuario: Si hay algo que no entiendo, puedo decidir repasar la lección, rehacer un ejercicio, profundizar con el material que tengo a mi disposición.

El e-learning también tiene desventajas, por supuesto, por ejemplo, la falta de una relación física con el profesor y otros estudiantes, lo que puede afectar la motivación para aprender.



Diferentes tipos de e-learning.

Computer Managed Learning (CML) opera a través de bases de datos de información. Estas bases de datos contienen fragmentos de información que el alumno necesita aprender, junto con unos criterios de calificación que permiten individualizar el sistema según las preferencias de cada alumno.

Computer Assisted Instruction (CAI) es otro tipo de e-learning que utiliza computadoras junto con la enseñanza tradicional. Utiliza una combinación de multimedia como texto, gráficos, sonido y vídeo para mejorar el aprendizaje.

Synchronous Online Learning permite que grupos de estudiantes participen todos juntos en una actividad de aprendizaje, al mismo tiempo, desde cualquier lugar del mundo.

En el Asynchronous Online Learning, los grupos de estudiantes estudian de forma independiente, en diferentes momentos y lugares, sin que se produzca una comunicación en tiempo real.



Diferentes tipos de e-learning.

Adaptive E-Learning. Teniendo en cuenta una serie de parámetros, como el rendimiento, los objetivos, las habilidades, las destrezas y las características de los estudiantes, las herramientas de e-learning adaptativo permiten que la educación se vuelva más individualizada y centrada en el estudiante que nunca.

Adaptive E-Learning. El envío de material de formación a los alumnos a través de programas de televisión y radio son ejemplos clásicos de e-learning lineal.

El Interactive Online Learning permite que los remitentes se conviertan en receptores y viceversa

El Individual Online Learning se refiere a la cantidad de estudiantes que participan en el logro de los objetivos de aprendizaje, en lugar de que el material esté centrado en el estudiante.

Collaborative Online Learning. Los estudiantes deben trabajar juntos y practicar el trabajo en equipo para lograr sus objetivos de aprendizaje comunes.

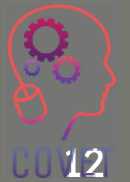
Obtén más información en este [enlace](#)



“

Necesitamos llevar el aprendizaje a las personas en lugar de las personas al aprendizaje”.

-Elliot Masie



Fuentes interesantes



El aprendizaje en línea podría cambiar la academia, para siempre. [Tyler DeWitt](#)



Lista de sistemas de gestión del aprendizaje. [Wikipedia](#)



[Las 10 mayores desventajas del e-learning \(¡con soluciones!\)](#)



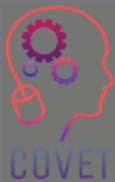
[Cómo las empresas de aprendizaje On line están utilizando la pandemia para hacerse cargo de la enseñanza en el aula.](#)



[Las mejores tendencias y predicciones de eLearning para 2022](#)



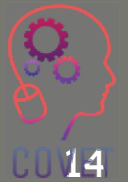
[Estableciendo un nuevo estándar para la educación superior en línea](#)



“

“El aprendizaje On line no es la próxima gran cosa, es la gran cosa ahora”.

-Donna J. Abernathy



Analizar los diferentes elementos de los cursos de e-learning;

Crear un entorno de aprendizaje en línea no significa transformar contenidos en contenidos digitales y publicarlos en un espacio tecnológico en la red. Por el contrario, es necesario diseñar todos los macro elementos que componen un entorno de enseñanza-aprendizaje en red, teniendo en cuenta también los entornos de enseñanza tradicionales, integrándolos de manera eficiente y eficaz. Es necesario entonces utilizar herramientas software específicas, adecuadas a las situaciones de enseñanza que se quieren promover en la red, sobre sistemas de autoría válidos que soporten estándares de e-learning, que cuenten con una comunidad de soporte detrás y que se actualicen constantemente.



¿Cuáles son las características de un curso e-learning?

Grupo destinatario y objetivos

Identifica quién está tomando el curso, ¿en qué situaciones necesitará el alumno el contenido del curso? Después del curso, ¿qué debe ser capaz de hacer el estudiante? ¿Puede el alumno poner en práctica las actividades realizadas durante el curso? Esto te ayudará a crear contenido que sea relevante para las necesidades del alumno y significativo para los tipos de decisiones que enfrentará en el futuro.

Navegación fácil e inmediata

Un curso de e-learning debe tener una interfaz sencilla para ayudar a los usuarios a navegar cómodamente por el contenido del curso. Las ideas y los contenidos deben organizarse de forma lógica, pero es importante que los iconos de navegación estén bien colocados y visibles para los usuarios. La navegación debe permitir a los estudiantes ver su progreso, permitiéndoles cambiar entre módulos pasados, presentes y futuros.



¿Cuáles son las características de un curso e-learning?

Lenguaje positivo y no demasiado formal.

También es importante utilizar un lenguaje de apoyo que ayude al participante a sentirse cómodo durante la capacitación y satisfecho con lo que están aprendiendo los estudiantes.

Interactividad

La interactividad es esencial en un curso de e-learning. La interactividad brinda a los usuarios la oportunidad de poner en práctica lo que han aprendido en posibles escenarios de trabajo reales. Esto se puede hacer dando a los estudiantes cuestionarios o simulaciones a intervalos regulares durante el curso. Una vez finalizada la actividad es posible evaluar las respuestas de los usuarios y retroalimentar lo realizado. Si el alumno ha tomado una decisión equivocada, el formador puede intervenir indicando el motivo del error y guiando al alumno hacia la acción correcta.



¿Cuáles son las características de un curso e-learning?

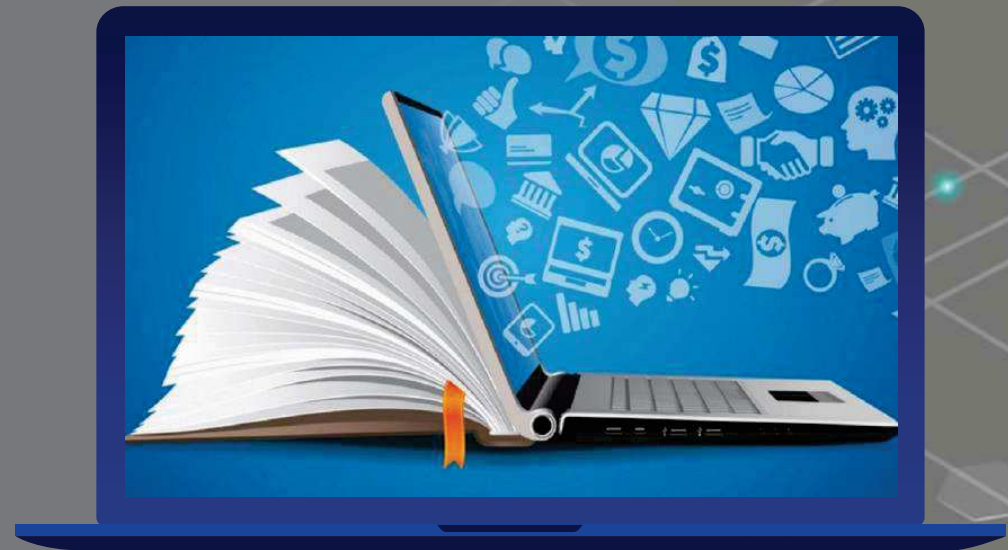


Diseño

No importa cuán bueno sea el contenido, sus estudiantes se aburrirán y se desinteresarán si el diseño no es bueno. Un buen diseño significa el uso de elementos visuales correctos como imágenes, colores y tablas. Use un estilo uniforme de gráficos, fuentes y colores en todas partes.

Seguir el progreso

Un curso será inútil sin poder seguir el progreso de sus alumnos. Un Sistema de gestión de aprendizaje (LMS) lo ayudará a realizar un seguimiento del progreso de los participantes de su curso.





Entre bastidores en el diseño de e-learning: las figuras profesionales

El diseño de cursos es una disciplina muy específica, el diseño instruccional, y lo llevan a cabo profesionales específicos del e-learning. Estos son diseñadores de capacitación que trabajan junto con expertos en la materia y desarrolladores de plataformas para crear cursos de capacitación ad-hoc. A menudo, quienes crean cursos de e-learning no son formadores ni profesores.

En realidad, pueden haber muchas otras figuras profesionales involucradas en un proceso de E-learning, además de las ya mencionadas, por ejemplo:

- Gerentes de proyecto
- Desarrolladores de contenido
- Desarrolladores multimedia
- Expertos en experiencia de usuario
- Operadores Helpdesk

Todos estos profesionales trabajan juntos para crear cursos de aprendizaje a distancia que sean lo más atractivos y estimulantes posibles para el usuario.

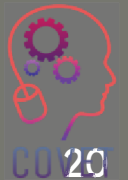
Obtenga más información en este [enlace](#).



“

“Es hora de dar un paso al frente y apasionarse por su trabajo. Comprométase a crear cursos de e-learning que no aburran a las personas hasta las lágrimas, sino que las inspiren y motiven a aprender una nueva habilidad, cambiar un comportamiento determinado o mejorar su desempeño..”

- Cammy Bean



Fuentes interesantes



Elegir los métodos correctos de e-learning: factores y elementos



Elementos básicos de un curso de e-learning de Héroes del e-learning



La era del aprendizaje on line|Niema Moshiri| TEDxUCSD

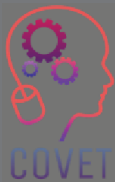


4 cosas que debes saber sobre diseño instruccional para e-learning.Tim Slade



Biblioteca de contenido 360

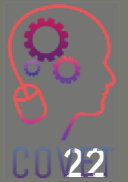
Una fuente en constante expansión de más de 9 millones de magníficos activos de cursos



“

“¡El eLearning no solo “sucede”! Requiere una cuidadosa planificación e implementación”.

- Anónimo



Explora las diferentes formas de e-learning para encontrar la más adecuada para su contexto profesional.

Como ya se mencionó, el e-learning no se trata solo de ofrecer un curso o contenido a través de una plataforma de entrega.

El elemento clave para comenzar es el concepto de aprendizaje centrado en el alumno, es decir, la idea es transformar a los alumnos de meros 'usuarios' a creadores de su propio viaje de aprendizaje.

Se debe alentar a los alumnos a administrar los cursos de acuerdo con sus necesidades y mejorar su propio aprendizaje, respetando los diferentes tiempos de aprendizaje.

Además de las populares plataformas de e-learning,

¿Cuáles son las tendencias hacia las que se dirige actualmente el e-learning?

Veamos algunos ejemplos



001

011

010



COVE23

Aprendizaje móvil y microaprendizaje

No hace falta que te expliquemos el papel central que han jugado los dispositivos móviles en nuestras vidas durante la última década. Hablamos de Mobile Learning, o M-Learning. ¿Que es todo esto? Mobile Learning es una forma de acceder a contenidos formativos a través de dispositivos móviles (teléfonos inteligentes o tabletas). Debemos ser capaces de aprender en todas partes, no solo en la oficina o la escuela, sino también desde casa, tal vez desde el sofá, mientras viajamos, en momentos 'no canónicos', poco a poco, cuando nuestros días nos lo permitan. Con la aplicación móvil, los usuarios ya no están necesariamente atados al acceso a Internet, sino que también pueden entrenar fuera de línea, sin perder la capacidad de sincronizar el progreso y realizar un seguimiento del entrenamiento en el LMS, una vez que se ha restablecido la conexión.



Gracias a los móviles, la formación puede tener lugar en cualquier contexto, y esto va ligado a otra idea que ha surgido recientemente en el ámbito del e-learning: el micro-learning.

El microaprendizaje es una estrategia de enseñanza centrada en el alumno, donde el contenido se reduce y se resume en "píldoras" para reducir la sobrecarga cognitiva. Con el microaprendizaje es posible concentrar temas en bloques temáticos y entregarlos en forma de citas, cortometrajes, diagramas, pero también preguntas breves dirigidas a los alumnos en sus propios dispositivos.



COVET



Gamificación: porque jugando aprendemos

La gamificación es el uso de mecánicas de juego en actividades que no son de juego para atraer y atraer a la audiencia. Un ejemplo es 'Pokemon Go': las personas han 'gamificado' sus caminatas usando una aplicación para atrapar Pokémon virtuales.

La gamificación tiene cuatro elementos clave:

- Un desafío o meta que establece lo que una persona debe lograr para ganar.
- Obstáculos o impedimentos que deben superarse para lograr el objetivo.
- Recompensas que reciben los usuarios cuando superan obstáculos y metas.
- Reglas del juego que definen la interacción del usuario con el juego.

Este concepto de tomar la esencia de los juegos (diversión, juego, creatividad y desafío) y aplicarla a objetivos educativos, en lugar de solo entretenimiento, hace que los objetivos en sí sean más divertidos. La gamificación no solo mejora el compromiso, sino que también promueve la retención del aprendizaje.



Herramientas de gamificación para eLearning

Aquí hay algunas formas simples de implementar la gamificación en sus lecciones.

Insignias. Para ser considerados como los "mejores", los alumnos deberán ganar tantas insignias como sea posible mientras completan diferentes actividades.

Puntuaciones y tablas de clasificación. Puedes agregar más valor a las insignias otorgando cualquier cantidad de puntos que se le pueden dar al usuario junto con la insignia. Puedes usar estos puntos para establecer un programa de recompensas o tablas de clasificación que creen una competencia saludable. Las tablas de clasificación muestran a los usuarios con más puntos en la plataforma, ¡lo que facilita los concursos internos!

Recompensas. Para incentivar aún más a sus usuarios a acumular puntos e insignias, crea recompensas que se puedan desbloquear después de alcanzar ciertos objetivos.

Concursos. Para estimular a los usuarios e involucrarlos de forma eficaz en sus programas de formación, también puedes organizar competiciones dentro de su plataforma, por ejemplo, estableciendo objetivos que deben alcanzarse en un determinado período de tiempo.



Los mejores sistemas de gestión de aprendizaje de gamificación

La gamificación puede ayudar a todos a aceptar la gestión del cambio de una manera atractiva. La industria del e-learning realizó muchas investigaciones y pruebas para identificar el mejor software LMS de ludificación para ayudar.

Obtenga más información sobre los sistemas de gestión de aprendizaje de gamificación en este [enlace](#)

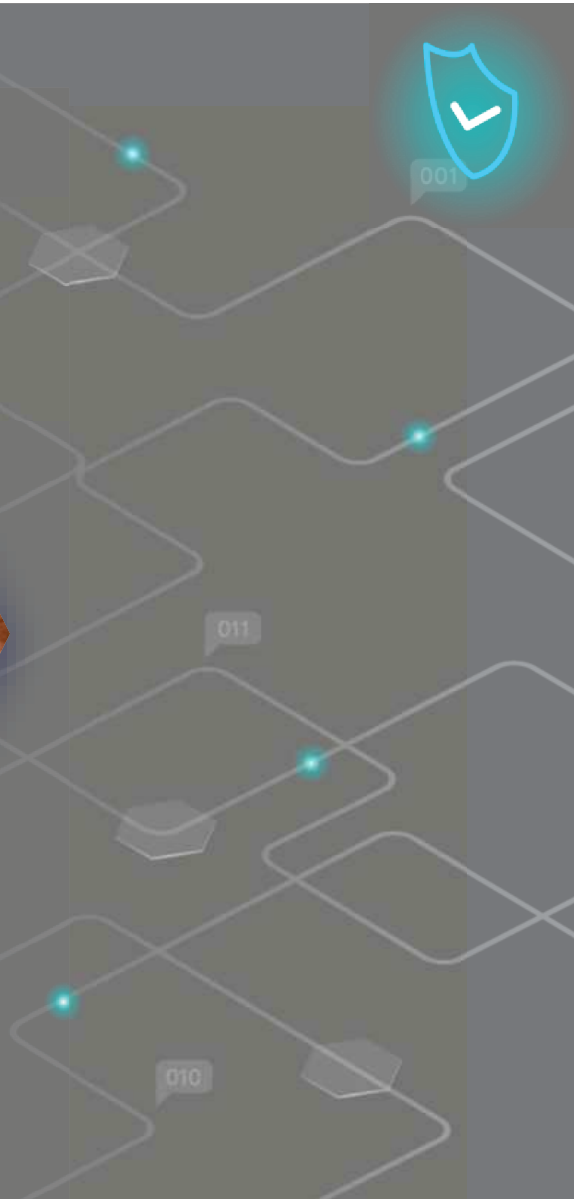
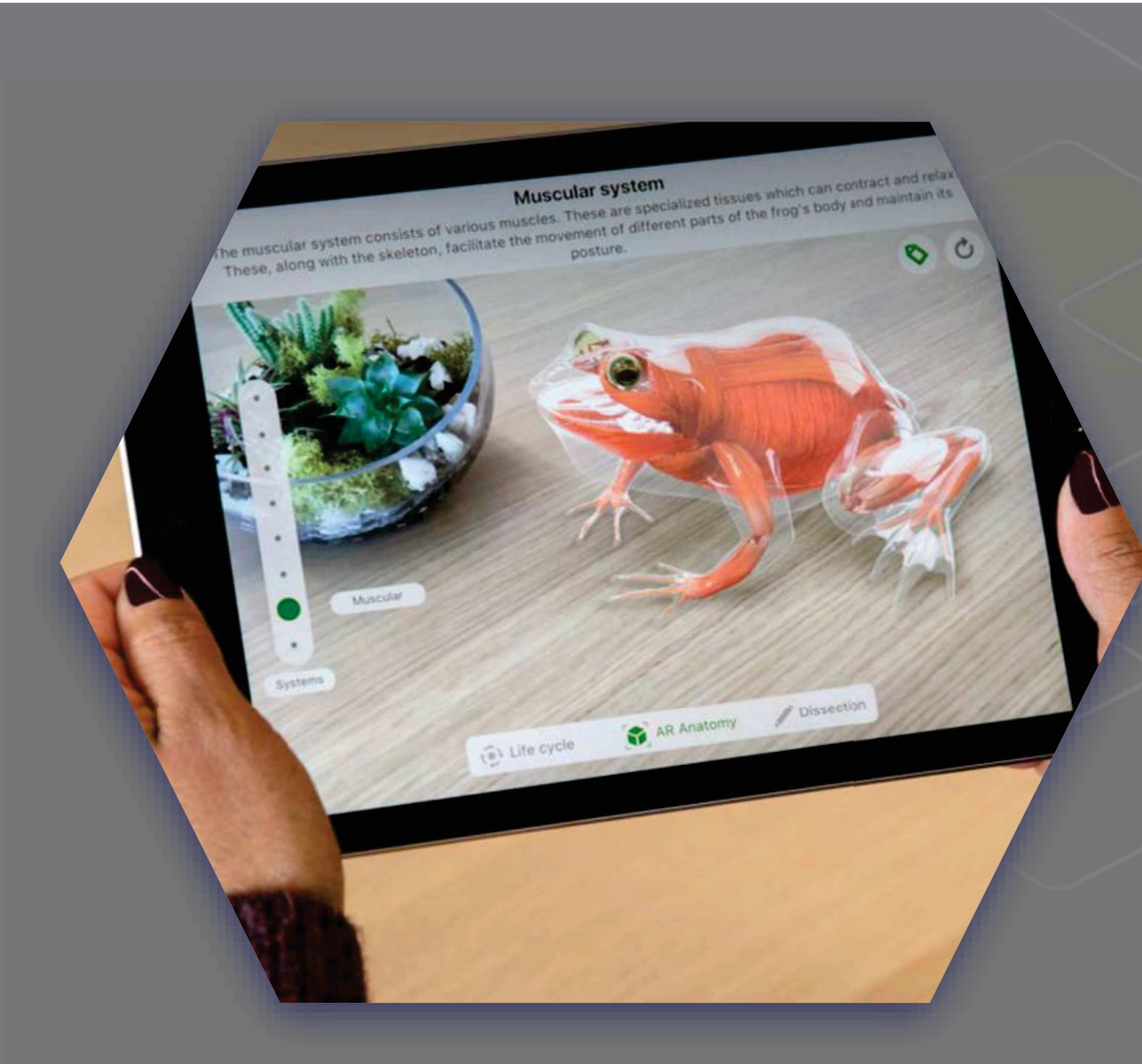


Inteligencia Artificial (AI), Realidad Virtual (VR) en e-Learning: el futuro es ahora

En los últimos años, la realidad aumentada está demostrando al sector del e-learning que puede ser una excelente herramienta para la educación y la formación. La realidad aumentada mejora la experiencia humana a través de sonidos, imágenes, textos y videos accesibles a través de un dispositivo. De esta manera, potencia el aprendizaje y su retención en una amplia gama de áreas.

En e-Learning, la inteligencia artificial ofrece muchas posibilidades, y el sector de la educación a distancia puede beneficiarse de estas herramientas. Situarse en un entorno 3D en el que las personas interactúan mediante el uso de dispositivos (Realidad Virtual) puede ser de gran ayuda para determinados tipos de formación.

La fuerza de la realidad virtual es la simulación. La mayor inmersión e interactividad de la RV permite a los alumnos entrar en una 'escena' sin ningún tipo de riesgo. Imagine lo útil que podría ser llevar a nuestros estudiantes 'dentro' de una sala de emergencias, o en medio de una batalla en la Primera Guerra Mundial, o en Marte.



“

“Los estudiantes no aprenden mucho solo sentados en clases escuchando a los maestros, memorizando tareas preempaquetadas y escupiendo respuestas. Deben hablar sobre lo que están aprendiendo, escribir reflexivamente sobre ello, relacionarlo con experiencias pasadas y aplicarlo a su vida diaria. Deben hacer que lo que aprenden sea parte de sí mismos”.

- Arthur W. Chickering y Stephen C. Ehrmann



Fuentes interesantes



Reinventar la educación para la era digital. David Middelbeck



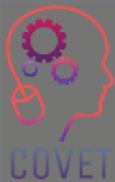
Cómo construir mejores experiencias de aprendizaje con aprendizaje personalizado



La era del aprendizaje en línea || TEDxUCSD



Metodologías de e-learning y buenas prácticas. Una guía para diseñar y ofrecer soluciones de e-learning de la Academia de e-learning de la FAO



“

“El e-learning está cambiando. Y veremos surgir nuevos modelos, nuevas tecnologías y diseños. Entonces, dejemos la “e”, o al menos demos una definición nueva y más amplia”.

-Elliot Masie



Pruébate

CAI es un tipo de e-learning.

Verdadero- FALSO

El e-learning se estructura en bloques predefinidos.

Verdadero -FALSO

La debilidad de la realidad virtual es la simulación porque distrae del contenido.

Verdadero -FALSO

El envío de materiales de capacitación a los estudiantes a través de programas de televisión y radio son ejemplos clásicos de e-learning lineal.

Verdadero- FALSO

Pruébate

El progreso del estudiante dentro de una plataforma de e-learning solo debe ser visible para el profesor para no influir en el progreso del curso.

Verdadero -**FALSO**

Con la aplicación móvil, entonces, los usuarios ya no están necesariamente atados al acceso a Internet.

Verdadero- FALSO

La gamificación es el uso de la mecánica del juego en actividades que no son juegos para atraer y atraer a la audiencia.

Verdadero- FALSO

El microaprendizaje es una estrategia de enseñanza centrada en el alumno y proporciona nociones durante 10 minutos cada hora, lo que permite que el alumno se concentre en el contenido específico.

Verdadero -**FALSO**

Pruébate

Tómete 20 minutos para pensar e investigar un poco sobre cómo puede usar los juegos en las actividades de enseñanza.

Luego enumera 3 formas de implementar la gamificación en sus lecciones.

- 1.....
- 2.....
- 3.....

“

“Enseñar en la era de Internet significa que debemos enseñar hoy las habilidades del mañana”.

-Jennifer Fleming



Resumen: conclusiones clave

- La información es importante para el aprendizaje, pero es sólo una parte del proceso de aprendizaje.
- El e-learning se caracteriza por la ausencia de limitaciones de tiempo y asistencia para los alumnos, típica de los cursos de formación dirigidos por profesores.
- No importa qué tan bueno sea el contenido, sus estudiantes se aburrirán y se desinteresarán si el diseño no es bueno.
- Se debe alentar a los alumnos a gestionar los cursos de acuerdo con sus propias necesidades y mejorar su formación, respetando los diferentes tiempos de aprendizaje.



Desarrollo profesional continuo en educación digital para VET

Este material de formación es uno de los resultados del proyecto

Erasmus+: “**Desarrollo profesional continuo en educación digital para VET**” y se ha creado para ayudar a los profesores de toda Europa a abordar la difícil situación de la impartición de formación en línea en VET.

El programa CPD consta de tres partes independientes:

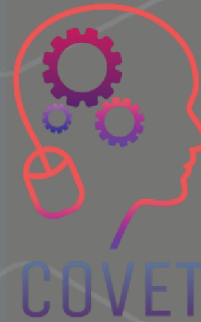
- Módulos de formación
- Conjunto de instrucciones de lecciones en línea de muestra
- Guía del programa de formación CPD

Todos los resultados del proyecto han sido producidos por siete socios de siete países europeos trabajando juntos:

- ProEduca zs, República Checa
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Rumania
- Capacitación y consultoría basadas en soluciones (SBTC), Turquía
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), España
- TUS Medio Oeste, Irlanda
- Colegio Regional del Norte, Reino Unido

Todos los materiales están disponibles (descargables) de forma gratuita desde la página web del proyecto:
<https://www.covet-project.eu/>





Erasmus+

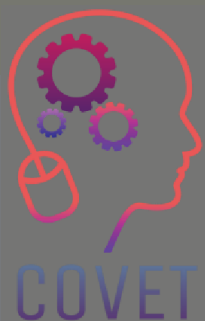
Continuando el desarrollo profesional
en Educación y Formación Profesional
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Desarrollo Profesional Continuo en Educación y Formación Profesional

Desarrollo profesional continuo en educación digital para FP



Módulo 2: E-Learning para profesorado de FP Unidad 2.2: Desarrollo de recursos E-Learning



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido el cual refleja únicamente el punto de vista de sus autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que se se haga de cualquier información contenida en ella .

Este material formativo es parte del programa de formación
Desarrollo Profesional Continuo (CPD):
Capacitación Digital en Formación Profesional y Aprendizaje .

El programa de entrenamiento completo está disponible en:
<https://www.covet-project.eu/>

Módulo 2: E-Learning para profesorado de FP

Unidad 2.2: Desarrollo de recursos E-Learning



Al final de esta Unidad usted será capaz de:

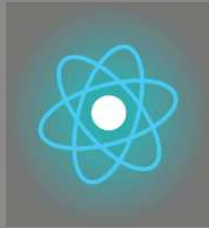
...evaluar y desarrollar sus recursos de aprendizaje.

... utilizar habilidades en el desarrollo de recursos básicos de aprendizaje..

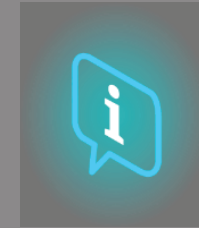
...crear contenidos de video simples y publicarlos en línea.

... descubrir herramientas gratuitas para el desarrollo de contenido.





La segunda parte representa una profundización en el tema, recopilando sugerencias, ideas y más detalles para explorar.

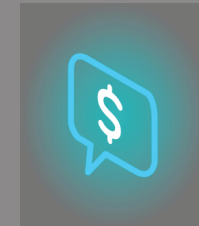


La tercera parte es una colección de videos, testimonios, documentos escritos, caricaturas, etc. para explorar el tema enfocado navegando por Internet.



La primera parte se centra en el tema central a través de un análisis de las palabras clave de la Unidad y un breve texto expositivo.

Cada unidad esta compuesta de 4 partes



La cuarta parte es una sección de prueba a través de la cual puede ponerse a prueba y reflexionar sobre lo que ha aprendido.



Contenido de la Unidad

- Desarrollo de recursos de e-Learning
- Crear un video para e-Learning
- Crear contenido para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje.



Desarrollo de recursos de e-learning.

El aprendizaje en línea satisface todas las necesidades de los estudiantes, tanto prácticas como educativas.

De acuerdo con estadísticas PaperOwl los estudiantes completan los cursos electrónicos un 60 % más rápido que en el aula y asimilan mejor la información.

Pero echemos un vistazo más de cerca a cómo están estructuradas la mayoría de las plataformas de aprendizaje electrónico.



En general, las plataformas en línea están estructuradas con un componente modular que brinda a los docentes y estudiantes diferentes contenidos, todos ellos esenciales para la formación.

Cuando ingresa a las plataformas, generalmente tiene

- Una descripción general de los cursos en los que está registrado. Si se registra en más de un curso del mismo profesor o instituto, los encontrará todos en una pantalla de inicio de sesión, para que pueda elegir qué curso seguir
- Una biblioteca con una variedad de contenido llamado contenido dinámico, por ejemplo, seminarios web o videos elegidos o creados por el maestro.
- Una sección donde el profesor y los estudiantes pueden agregar archivos para descargar, el llamado contenido estático, como archivos de Word o PDF.
- Chat
- Perfil de cada participante
- Calendario
- Foro



Hay dos tipos de recursos que, si están bien equilibrados, crean un curso e-Learning realmente interesante:

Recursos pasivos: los contenidos a través de los cuales el alumno asimila la información necesaria, que pueden ser lecciones en video o podcast o textos escritos; entre los recursos multimedia recuerde mezclar imágenes, video, audio e incluso enlaces incrustados. De esta manera, los estudiantes disfrutarán del material.

Recursos activos: contenidos que estimulan la inteligencia y la creatividad de los alumnos, les ayudan a pensar y ponen a prueba sus habilidades, como mapas interactivos, cuestionarios o simulaciones. Por ejemplo, pruebas y juegos más desafiantes para evitar que tu clase sea aburrida. De esta manera los participantes se animarán a experimentar y explorar, no se aburrirán y estarán más motivados para continuar con el curso.



En Internet, las personas leen artículos, miran videos y ven constantemente contenido multimedia de la más alta calidad, incluido contenido educativo. El nivel de calidad ha aumentado increíblemente durante la última década, gracias a los excelentes equipos que se han vuelto accesibles para las masas. Pensemos en cuánto han mejorado la calidad de los videos grabados con un teléfono inteligente desde hace 5-10 años hasta el día de hoy.

¿Qué quiere decir esto? Significa que un usuario abandonará inmediatamente la página tan pronto como vea contenido de mala calidad.

Muchas personas hoy en día pueden permitirse un teléfono inteligente con el que pueden grabar excelentes videos o hacer bellísimas fotografías. Los usuarios perciben el trabajo de mala calidad como creado sin cuidado ni pasión.

Entonces, ¿por qué deberían perder el tiempo con ese contenido?

Por lo tanto, si realmente desea llamar la atención de sus alumnos, debe cargar imágenes de buena calidad, crear videos dinámicos y escribir textos sin errores tipográficos o gramaticales. De esta manera, los estudiantes percibirán su contenido como valioso y estarán motivados para seguir el curso.



Si es cierto que es necesario crear contenidos de calidad, también lo es que los usuarios son capaces de encontrar en la web contenidos relacionados con cualquier tema, entonces ¿por qué deberían matricularse en un curso?

Todo está disponible en la web, pero a menudo es contenido incompleto que explica un tema en general, sin entrar en muchos detalles.

Usted puede hacer la diferencia.

Deberá utilizar todas sus habilidades y conocimientos sobre un tema para crear contenido original y completo. De esta manera, los estudiantes que ya han buscado información general en la web tendrán un incentivo para matricularse en su curso para obtener más información.



¿Cómo crear contenido de e-Learning que enganche a sus alumnos?



Created by Juraj Sedlák
from the Noun Project



Aquí hay una lista de consejos y trucos según Talentlms que hacen que el contenido de algunos cursos de eLearning sea mejor que otros, las mejores opciones para garantizar que el contenido de su curso conduzca a un aprendizaje más participativo e incluso un poco divertido.



- Comience con "por qué".

Todo el mundo está ocupado. Esto significa que su público objetivo debe comprender lo que aprenderán, cómo lo aprenderán y por qué les será útil antes de comenzar el curso. Una vez que entiendan el "por qué", estarán más involucrados emocionalmente y comprometidos con el aprendizaje.

- Véndase a sí mismo

El experto en la materia a menudo juega un papel 'detrás de escena' en la creación de cursos e-Learning, pero un especialista calificado con mucha perspicacia, conocimiento y experiencia está obligado a crear cursos de aprendizaje en línea que sean actuales, relevantes y que sean atractivos. .





- **Cree una ruta de aprendizaje intuitiva.**

Será necesario comenzar un módulo de eLearning con un contenido simple, por ejemplo, el primer contenido de un módulo podría tener como objetivo proporcionar a los alumnos una comprensión básica de un concepto. Así que profundice a medida que avance, se deben incluir definiciones explicaciones, y quizás algunos ejemplos simples en forma de notas o infografías.

- **Adáptese a todos los estilos de aprendizaje.**

Algunas personas son aprendices visuales, otras prefieren el audio. Un equilibrio de elementos visuales, auditivos y kinestésicos de elementos e-Learning son la mejor manera de comprometer a todos en el proceso de aprendizaje y garantizar que todos se sientan involucrados.





- **Manténgalo corto y simple**

Incluir sólo el contenido necesario para lograr los resultados del aprendizaje. También puede explotar los principios del microaprendizaje para crear piezas de contenido más pequeñas para una experiencia de aprendizaje rápida y flexible.

- **Haga de la calidad una prioridad**

No importa si está filmando un video, grabando un podcast, desarrollando una infografía o escribiendo notas, siempre agregue un nivel suficiente de garantía de calidad.

- **Hable el idioma correcto**

Asegúrese de crear contenido que tenga el nivel correcto y use una terminología que sus alumnos entiendan.



Sea original

¡Escriba notas, cree infografías y filme videos que los alumnos no podrían encontrar en ningún otro lugar!

Fuentes interesantes

Estadísticas de aprendizaje en línea e infografías 2019-2020

Papersowl.com

evaluando el

Contenido y Calidad

de las Evaluaciones de próxima generación - [Nancy Doorey y Morgan Polikoff](#)



[Pros y contras de usar recursos educativos abiertos](#)

[Mejorar el aprendizaje de los docentes a partir del análisis de video guiado de la enseñanza: un enfoque interdisciplinario y colaborativo](#)

[Video](#) [Cómo desarrollar programas de entrenamiento interactivo en línea](#)

[Análisis basados en videos de enfoques de entrenamiento y desarrollo profesional](#)

“

“Si no puedes explicárselo a un niño de seis años, no lo entiendes tú mismo”. Albert Einstein

“La tecnología no es una panacea. Es tan bueno como los maestros... usándolo como una herramienta más para ayudar a inspirar, enseñar y resolver problemas". barack obama

“Si los niños pueden involucrarse mucho en los videojuegos, también hay una manera de que también se involucren mucho en la educación”. Elon Musk

Crear un video para eLearning

El video se ha convertido en la forma más popular para que las personas aprendan nuevas habilidades y adquieran experiencia, pero lidiar con micrófonos, cámaras y software de edición puede ser difícil. En las próximas páginas, le daremos una idea general de cómo puede crear un video instructivo y le ofreceremos una serie de enlaces a contenido que lo guiará a través de cada aspecto de este proceso.

¿Cuánto debe durar un video instructivo? La mayoría de los espectadores quieren videos informativos e instructivos que duren menos de 20 minutos, con una preferencia hacia los rangos de 3 a 6 minutos (Fuente). Haga su video tan largo como sea necesario para hacer bien el trabajo, pero lo más corto posible.



COVET

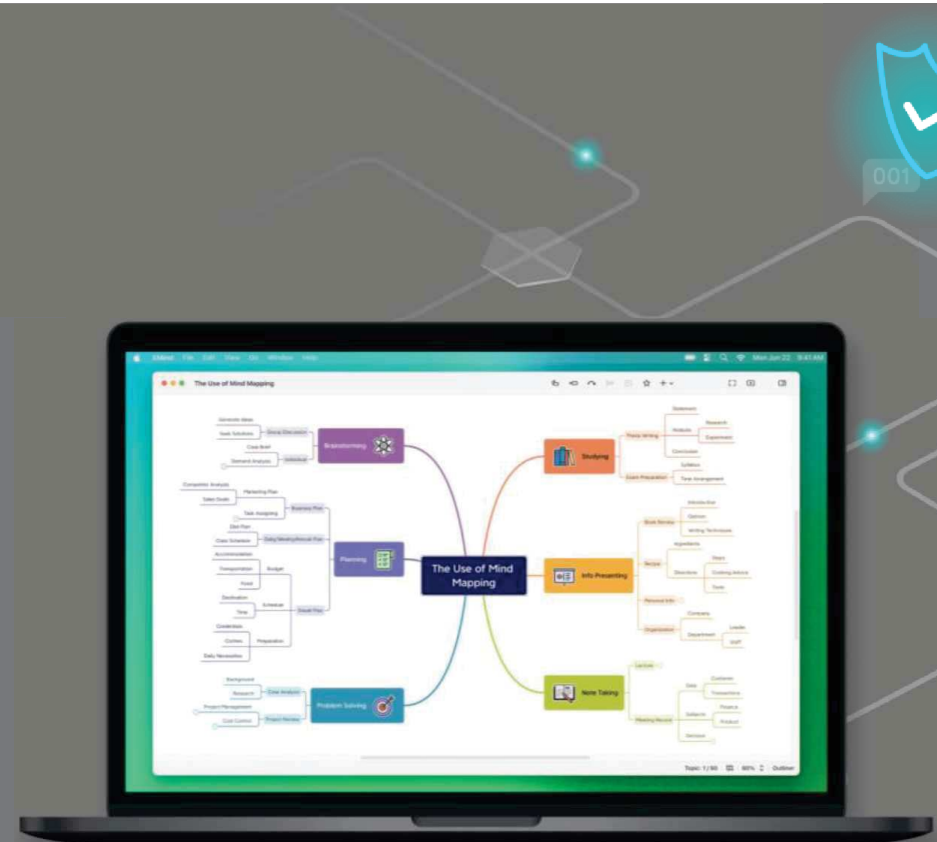


001

¿Cómo prepararse para grabar contenido de video para eLearning? ¿Cuáles son los pasos básicos a seguir antes de hacer videos para enseñanza eLearning?

¡La palabra clave es Organización! Tome software como Xmind o lápiz y papel y dibuja un diseño de tu curso en video, como los capítulos de un libro, pero profundizando en los diversos títulos de contenido. Divide el mapa en módulos y secciones, donde el módulo es la categoría, el paso o simplemente el capítulo del curso. Luego tome cada módulo y anote los componentes importantes para desarrollarlo o simplemente las palabras clave.

De esta manera organizará su curso en video de una mejor manera, pero también será más fácil para el usuario revisar el contenido.



Al planificar un video, es mejor ceñirse a un solo tema: si mezclamos demasiados elementos corremos el riesgo de hacer que el proyecto sea caótico e incomprensible. Pero, como sabe, cuando está trabajando en la creación de una idea son muchas las ideas que le vienen a la cabeza, y se pueden sentir las ganas de ponerlas todas en práctica a la vez.

Por lo tanto, es importante definir el concepto del video. ¿Qué tipo de vídeo quiere hacer? ¿Formales o amistosos? Dependiendo del concepto elegiremos algunos elementos del vídeo: elegiremos si enmarcarnos o usar una voz en off, si filmarnos en nuestro escritorio o en un fondo más informal como una pared pintada o una estantería.



Una vez que tengas claro cómo y qué quieres decir, puedes comenzar a grabar.

Si has optado por un vídeo que incluya tu voz y grabación de pantalla, procede de la siguiente manera.

Asegúrese de tener lo que necesita, en primer lugar presentaciones de PowerPoint o Google y un software para grabar videos mediante captura de pantalla , como Camtasia o ScreenCast-o-matic.

Necesitarás un micrófono: puedes elegir un micrófono de condensador para que tu voz suene más nítida y profunda o puedes optar por los micrófonos que sueles usar en las llamadas online, pero probablemente necesitarás limpiar el audio del molesto ruido de fondo con herramientas como Audacity



Es muy importante estar solo en la habitación y poner a prueba tu capacidad para grabar tu voz. Pruébalo, ¿estás satisfecho con el resultado? Intenta arreglar lo que no te gusta y haz otra prueba. Cuando sientas que has arreglado todo, ¡ve y graba!

Abra la pantalla completa de PowerPoint y comience a grabar la pantalla de la PC junto con su voz. No grabe por mucho tiempo al principio, perfeccione su técnica reproduciendo videos de aproximadamente 5 minutos.

Una vez que haya terminado de grabar el video, probablemente deba eliminar algunas partes que desea eliminar, como errores, ruido de fondo o conceptos redundantes.



Entre las mejores aplicaciones para proyección de pantalla de los videos instructivos tenemos Loom y OBS Studio. Estos instrumentos tienen diferentes características.

Loom es una aplicación web freemium, pero la versión gratuita básica es suficiente para hacer videos instructivos.

OBS Studio es un software multiplataforma de código abierto, por lo que su uso es gratuito. Con el puede hacer no solo grabaciones de pantalla, sino también videos en vivo.

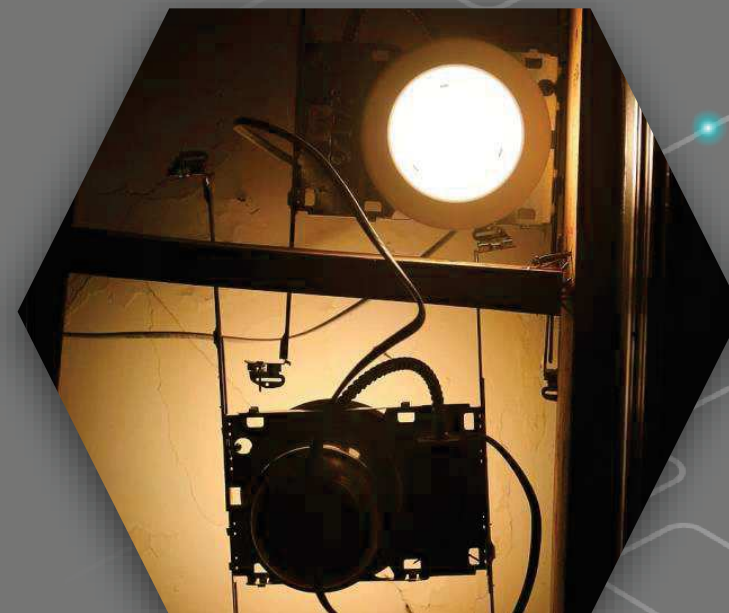


En caso de que decidas crear un video tuyo, se aplican las pautas generales de la diapositiva anterior, como permanecer en una habitación tranquila, tener un buen micrófono para grabar tu voz, hacer pruebas y comenzar a hacer videos de 5 minutos cada uno hasta que esté seguros con todo el proceso.

Pero además de estas recomendaciones con respecto al sonido y el contenido, existen, por supuesto, consideraciones adicionales con respecto a la imagen:

La iluminación es fundamental no solo para transmitir una sensación real, sino también para crear un vídeo profesional. Por lo general, se utilizan al menos 3 puntos de iluminación para iluminar con precisión el sujeto y evitar una imagen 'plana'.

Lleve consigo un teléfono inteligente (o una tableta o una cámara) y posiblemente un trípode pequeño con soporte para teléfono inteligente (o la herramienta que elija).





Seleccione la función de cámara de su teléfono inteligente y luego seleccione el modo de video; comprobar la calidad del vídeo. HD 1280×720 no está mal para un video básico, FHD 1920×1080 es más que bueno, 4K 3840×2160 es quizás demasiado para un video básico. 30 fps es más que suficiente como número de fotogramas por segundo.

Coloque el teléfono inteligente horizontalmente en el soporte: la mayoría de los videos que se verán en la pantalla de una PC tendrán esta orientación.

Inicie la grabación, relájese y continúe con el programa de contenido que ha establecido previamente.

Una vez hayas terminado de grabar, tu móvil guardará el vídeo en un archivo, probablemente con extensión .mp4, que encontrarás en la galería de tu smartphone.

Míralo de nuevo, ¿estás satisfecho? En caso afirmativo, continúe con la edición; si no, intente hacerlo de nuevo.



Cómo editar un video fácilmente

Hay muchas aplicaciones para editar un video, iMovie para Mac, Movie Maker para Windows, Wevideo o Wondershare Filmora; pero también puedes hacerlo directamente desde tu smartphone con una app como Inshot o Shortcut. Estas son aplicaciones gratuitas que te permiten realizar tareas simples como cortar un video, por ejemplo el principio y el final, corregir la iluminación e incluso agregar música. Abres el video, haces los cambios apropiados y luego guardas. Bastante simple e intuitivo, pero guarda siempre una copia de la película original para evitar problemas.



Su video ya está listo: todo lo que tiene que hacer es ponerlo en línea.

Sin embargo, los videos requieren mucho espacio para ser cargados en línea, ya sea directamente en su sitio web o en el sitio web de la escuela o institución a la que pertenece. Una de las soluciones a este problema es utilizar servicios de alojamiento de videos que:

- tengan servidores más potentes específicamente para administrar archivos de video
- Permitan adaptar la calidad de los videos de acuerdo con la velocidad de conexión de sus visitantes
- Garantizaen una mejor experiencia de visualización

YouTube es la plataforma de alojamiento de videos más popular, con casi 2 mil millones de usuarios, y el segundo motor de búsqueda más grande del mundo. Otros ejemplos de plataformas de alojamiento son Vimeo, WaveVideo, Wistia, etc.



5 tipos de videos instructivos que puede hacer ahora mismo

Obtenga más información en este [enlace](#)

Microvídeo. Usar microvideos cada vez que se necesite enseñar un concepto simple en unos pocos pasos. Puede hacer un video único que enseñe una nueva función de software. O para conceptos más complejos, cree una serie de microvideos que dividan un tema en fragmentos lógicos.

El video tutorial puede enseñar casi cualquier cosa. No existen reglas estrictas para decidir cuándo usarlos. Básicamente, cada vez que necesite enseñar un proceso o compartir información valiosa sobre cómo mejorar una habilidad, un video tutorial será útil.

La captura de presentaciones y conferencias hace que estén disponible para que una audiencia pueda verlas cuando tenga tiempo.

Las capturas de pantalla son excelentes para dar instrucciones rápidas e informales. Cuando la audiencia es pequeña y hay poco en juego, una rápida captura de pantalla es una excelente manera de comunicar visualmente una idea o resolver una pregunta/problema.



“

“Hasta ahora, la tecnología apenas ha cambiado la educación formal. Pero mucha gente, incluyéndome a mí, cree que este es el próximo lugar donde Internet sorprenderá a la gente por cómo puede mejorar las cosas, especialmente en combinación con el aprendizaje presencial”.

–Bill Gates



Fuentes interesantes



Haz videos visualmente impresionantes prácticamente en cualquier lugar. [tutoriales Premiere Pro](#)



El mejor software de edición de video gratuito en 2022. [Creativeblog.com](#)



¿Qué es el [Microaprendizaje?](#)



CURSO EN LÍNEA Consejos de grabación de video [Thinkific](#)



[Cómo hacer VIDEOS IMPRESIONANTES para su curso en línea \(tutorial de grabación de video\)](#)



¡Tutorial WeVideo paso a paso! [Justin Brown](#)

[Cómo crear un video Screencast \(4 sencillos pasos\) Spiel Creative](#)



“

“Los estudiantes del futuro demandarán el apoyo al aprendizaje adecuado a su situación o contexto. Nada más y nada menos. Y lo quieren en el momento en que surge la necesidad. No antes, no después. Los dispositivos móviles serán una tecnología clave para brindar ese apoyo al aprendizaje”.

-Marcus Specht



Crear contenido para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje.

Hacer que los estudiantes creen algún contenido es una forma efectiva de involucrarlos en el proceso de aprendizaje. Hoy en día esto es muy fácil, ya que todo el mundo tiene o puede conseguir fácilmente una herramienta digital para la producción de contenidos. Los estudiantes pueden crear contenidos de audio como podcasts, acceder a Internet para obtener más información, crear presentaciones multimedia con PowerPoint y usar gran variedad de herramientas de creación de contenido.

Puede ser útil crear este tipo de contenido en grupo. El aprendizaje se convierte entonces en un evento social donde los estudiantes pueden aprender unos de otros.



¿Qué beneficios ofrece este proceso?

- Los alumnos pueden conservar el contenido producido y consultarlo cuando sea necesario.
- Están involucrados en el uso del contenido, porque lo crearon.
- Los contenidos son la prueba de que se ha producido un aprendizaje.
- Los estudiantes se divierten y se construye un sentido de comunidad y colaboración entre ellos.



Ejemplos de contenido creado por estudiantes pueden ser:

Clip de narración digital.

Con el término Digital Storytelling nos referimos al desarrollo de historias mediante el uso de tecnologías multimedia digitales, incluyendo creaciones que pueden incluir imágenes, video, texto o audio. La narración digital es el proceso mediante el cual diversas personas comparten sus historias de vida e imaginaciones creativas con otros. Puede encontrar útil esto [Toolkit](#) en el desarrollo de la narración digital

Podcast.

Un podcast es una tecnología que permite escuchar archivos de audio a través de Internet. Hablamos de 'radio a la carta', donde el oyente es el protagonista absoluto de lo que decide descargar y escuchar.

Vídeo editado

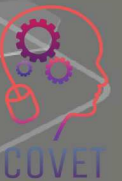
Otra forma en que puede usar videos para mantener a sus alumnos involucrados en la lección es pedirles que creen sus propios videos relevantes para la lección. Tal vez podrían crear un video que explique cómo llegaron a la respuesta a un problema o presentar un argumento sobre un tema que se planteó en clase.

Los videos usados de esta manera son una excelente manera de promover la creatividad y los estudiantes realmente disfrutarán creando el video, ni se darán cuenta de que al participar están ampliando sus conocimientos sobre el tema o curso.

Los estudiantes también pueden crear entrevistas de audio o video, presentaciones animadas, ¡las posibilidades son tantas como ideas y recursos para implementarlas!



001



COVET

“

“No se puede enseñar a la gente todo lo que necesita saber. Lo mejor que puede hacer es ubicarlos donde puedan encontrar lo que necesitan saber cuando necesitan saberlo”.

-Seymour Papert



Fuentes interesantes



The DIST PROJECT (Narración digital integradal) utiliza la narración digital como una herramienta educativa para enseñar integración en las escuelas.



Enseñar a los estudiantes cómo crear sus propios podcasts.

Seminario web de la red de aprendizaje del New York Times



COVET



Algunas de las mejores herramientas gratuitas de narración digital para profesores



Una guía del educador para enseñar con video. El uso de contenido de video educativo en los cursos puede ayudar a involucrar mejor a los estudiantes e ilustrar conceptos importantes.

“

“El principio más importante para diseñar eLearning animado es ver el diseño de eLearning no como diseño de información sino como diseño de una experiencia”.

-cathy moore



Autoevaluación

Puedes eliminar el ruido de fondo con herramientas como Audacity

Verdadero- FALSO

Es muy importante no estar solo en la sala para tener a alguien que monitoree el contenido que estamos produciendo.

Verdadero -**FALSO**

Puede crear videos instructivos para proyectar con Loom y OBS Studio.

Verdadero- FALSO

3840 x 2160 es el formato correcto para crear contenido de video

Verdadero -**FALSO**

Puedes editar un vídeo directamente desde tu smartphone con una aplicación como Inshot

Verdadero- FALSO

Autoevaluación

Hay soluciones activas y pasivas.

Verdadero- FALSO

La mayoría de los espectadores quieren videos informativos y educativos que duren menos de 30 minutos.

Verdadero -FALSO

Xmind es un software de edición en línea

Verdadero -FALSO

Si cometes un error de grabación puedes cortar tu contenido con Wevideo

Verdadero- FALSO

WaveVideo le permite crear guiones gráficos para su contenido digital

Verdadero -FALSO

Autoevaluación

Tómese 45 minutos e intente encontrar 1 ejemplo de cada uno de los siguientes tipos de videos relacionados con el tema que enseña o un tema de su elección.

- Narración digital
- Podcast
- grabación de una presentación PowerPoint
- Microvídeo
- Captura de pantalla

“

"Cuando el aprendizaje se realiza bien, las puertas se abren, se desarrollan habilidades y la excelencia en el desempeño genera recompensas personales y organizacionales. Las personas crecen en capacidad, confianza, motivación y felicidad".

-Michael Allen



Resumen: conclusiones clave

- Si realmente quieres llamar la atención de tus alumnos, necesitas subir imágenes de buena calidad, crear videos dinámicos y escribir textos sin errores tipográficos o gramaticales. De esta manera, los estudiantes percibirán su contenido como valioso y estarán motivados para seguir el curso.
- Cuando creamos un curso en línea no se trata solo de crear el contenido en sí. También se trata de saber cómo estructurarlo.
- Incluya solo el contenido necesario para lograr los resultados de aprendizaje.
- La palabra clave es Organización! Dibuje un diseño de su curso, como los capítulos de un libro, pero profundizando en los diversos títulos de contenido.
- Entrevistas en audio o vídeo, presentaciones animadas... ¡las posibilidades son tantas como ideas y recursos para implementarlas!



Desarrollo profesional continuo en educación digital para VET (CPD)

Este material de aprendizaje es uno de los resultados del proyecto

Erasmus+: **"Desarrollo Profesional Continuo en Educación Digital para la Formación Profesional"** y ha sido creado para ayudar a maestros de toda Europa para enfrentarse al reto del aprendizaje en línea (e-Learning) en el ámbito de la FP.

El programa CPD consiste de tres partes independientes:

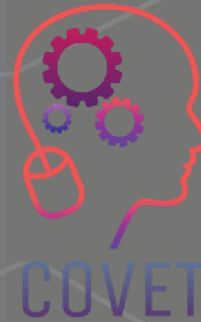
- Módulos de aprendizaje
- Conjunto de instrucciones de ejemplos de lecciones en línea
- Guía para el aprendizaje del CPD

Todos los resultados del proyecto han sido obtenidos por siete socios de siete europeos países europeos trabajando conjuntamente:

- ProEduca z.s., República Checa
- Archivo della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Rumania
- Solution Based Training & Consultancy (SBTC), Turquía
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castela), España
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, REINO UNIDO

Todos los materiales son libres y se pueden descargar desde la página web del proyecto : <https://www.covet-project.eu/>





COVET

Erasmus+

Desarrollo profesional continuo para la
Formación Profesional y el aprendizaje
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Continuing Professional Development for VET

Desarrollo profesional continuo en educación digital para FP



Módulo 2: E-Learning para profesores de FP
Unidad 2.3: Tecnologías de aprendizaje digital para profesores de FP
(Uso de recursos en línea y herramientas de discusión en línea)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo por parte de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de estos contenidos que reflejan el punto de vista solo de los autores, y la Comisión no se hace responsable de ningún uso que se pueda hacer de la información que aquí se presenta.

El material de formación es parte del programa de capacitación Desarrollo Profesional Continuo (CPD en las siglas inglesas):
Capacitación Digital en Formación Profesional.

El programa de formación completo está disponible en: <https://www.covet-project.eu/>

Módulo 2: E-Learning para profesores de FP

Unidad 2.3: Tecnologías de aprendizaje digital para profesores de FP



Al final de esta unidad tú serás capaz de:

...entender el entorno de aprendizaje en línea.

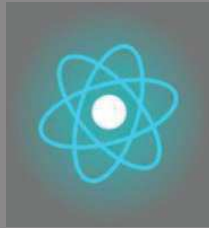
Resultados de aprendizaje

... diseñar y fomentar debates en línea.

... elaborar decisiones informadas sobre qué herramientas digitales usar en un contexto propio.



...dirigir el foro de discusión en un entorno en línea.



La segunda parte representa una profundización en el tema que recoge sugerencias, ideas y más detalles para explorar.



La tercera parte es una colección de vídeos, testimonios, documentos escritos, caricaturas, etc. para explorar el tema enfocado navegando por Internet.



La primera parte te permite centrarte en el tema mediante un análisis de las palabras clave de la Unidad y un breve texto expositivo.

Cada unidad esta compuesto decuatropartes



La cuarta parte es una sección de prueba a través de la cual puedes probarte a ti mismo y reflexionar sobre lo que aprendiste.

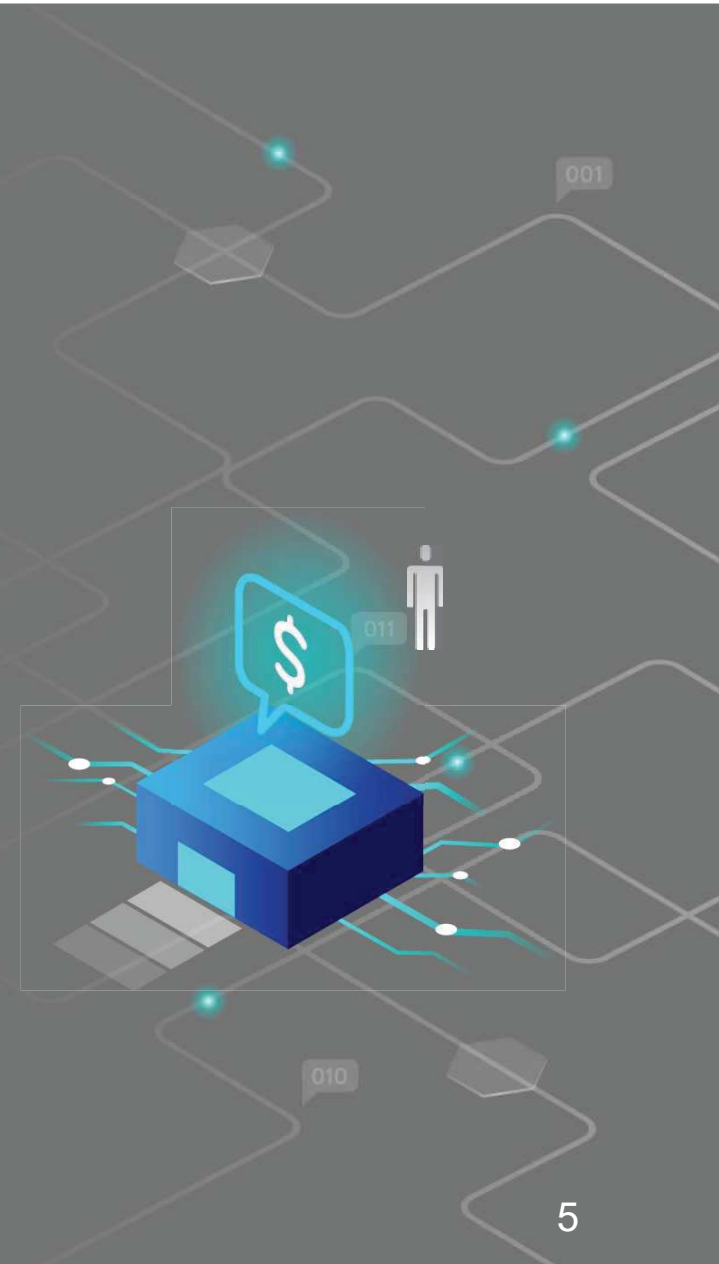


Contenido de la Unidad

- Pasar de la enseñanza presencial a la enseñanza en línea
- El entorno de aprendizaje
- Herramientas y tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje en línea
- Herramientas y foros de discusión en línea



COVET



Aprendizaje sincrónico y asincrónico



Los cursos de aprendizaje electrónico son cursos basados en la web donde el contenido se ofrece de forma sincrónica y/o asincrónica.

Las actividades sincrónicas tienen lugar entre el profesorado y el alumnado, al mismo tiempo, por ejemplo, clases en vivo y tutoriales, captura de conferencias, encuestas en línea.

Las actividades asincrónicas no dependen del tiempo, por lo que el alumnado puede acceder a ellas en el momento que más les convenga, por ejemplo, clases pregrabadas y debates en foros, vídeos interactivos y recursos de aprendizaje.

Ambos tipos de enseñanza y aprendizaje tienen ventajas y desventajas y la combinación de ambos elementos puede ofrecer a los estudiantes la mejor experiencia de aprendizaje. Proporcionar a los estudiantes la oportunidad de acceder al contenido del curso en su propio tiempo es una de las razones por las que el aprendizaje electrónico es tan popular, ya que su diseño se centra en los intereses del alumno.

Introducir este tipo de **enfoque centrado en el aprendiz** ayudará a enriquecer la experiencia de aprendizaje en los módulos y puede ayudar a aumentar la participación en las actividades que ofrece.



E-learning: Qué tener en cuenta

Al enseñar en línea, hay varias cosas que debemos tener en cuenta.



Tus estudiantes

- ¿Quiénes son tus alumnos?
- ¿Es el e-learning nuevo para ellos?
- ¿De qué acceso digital disponen?
- ¿Qué habilidades digitales tienen?
- ¿De qué tamaño es el grupo de estudiantes?

Contenido y Actividades

- Revisar los resultados del aprendizaje
- Identificar el contenido existente que es reutilizable
- Considerar la involucración de los estudiantes en el contenido y las actividades
- ¿Tu contenido es accesible?

Comunicación y Compromiso

- Comunicar directrices y expectativas claras
- Hacer que la información sea clara y fácil de encontrar
- Elegir herramientas apropiadas para la comunicación en clase.

Evaluación y retroalimentación

- Considere qué tipo de evaluación permite a los estudiantes alcanzar los resultados de aprendizaje
- Considerar una variedad de formatos de evaluación
- Proporcionar oportunidades para la evaluación en línea.



Adaptado de [Enfoque EDTL](#) por el proyecto Enhancing Digital Teaching and Learning (EDTL) y se utiliza bajo una licencia [CC BY 4.0 Internacional](#)

Conociendo a tu alumnado

Los estudiantes provienen de diferentes orígenes y aprenden de manera diferente. El aprendizaje electrónico ofrece muchas oportunidades para garantizar que todos estén incluidos, pero también es importante reconocer que tus estudiantes pueden tener problemas que afectan a su ritmo de aprendizaje o su capacidad para interactuar con el contenido.

Comprender las necesidades y el perfil de tus estudiantes puede ayudarte a crear una experiencia de aprendizaje más personalizada que mejorará la participación de los estudiantes.

Diseño Universal para el Aprendizaje, desarrollado por [CAST](#), proporciona un marco que permite a los profesores ofrecer a sus alumnos opciones y flexibilidad siempre que sea posible.

[Leer más sobre UDL](#)

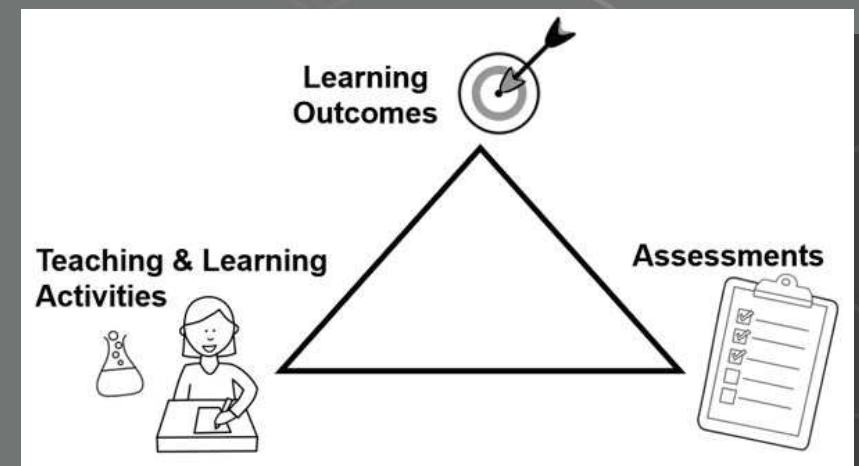
Diseño de aprendizaje

Después de haber considerado quiénes son tus estudiantes, lo siguiente que debes hacer es observar los resultados de aprendizaje de tu módulo. Los resultados de aprendizaje determinan cómo planeas las actividades de aprendizaje y cómo evaluarás a los estudiantes.

Esto se llama diseño basado en resultados o **Alineación Constructiva**.

La alineación constructiva implica:

- Definir los resultados del aprendizaje;
- Seleccionar actividades de enseñanza y aprendizaje que permitan a los estudiantes almacenar los resultados de aprendizaje;
- Evaluar a los estudiantes y calificar su aprendizaje – han demostrado que han logrado los resultados de aprendizaje?

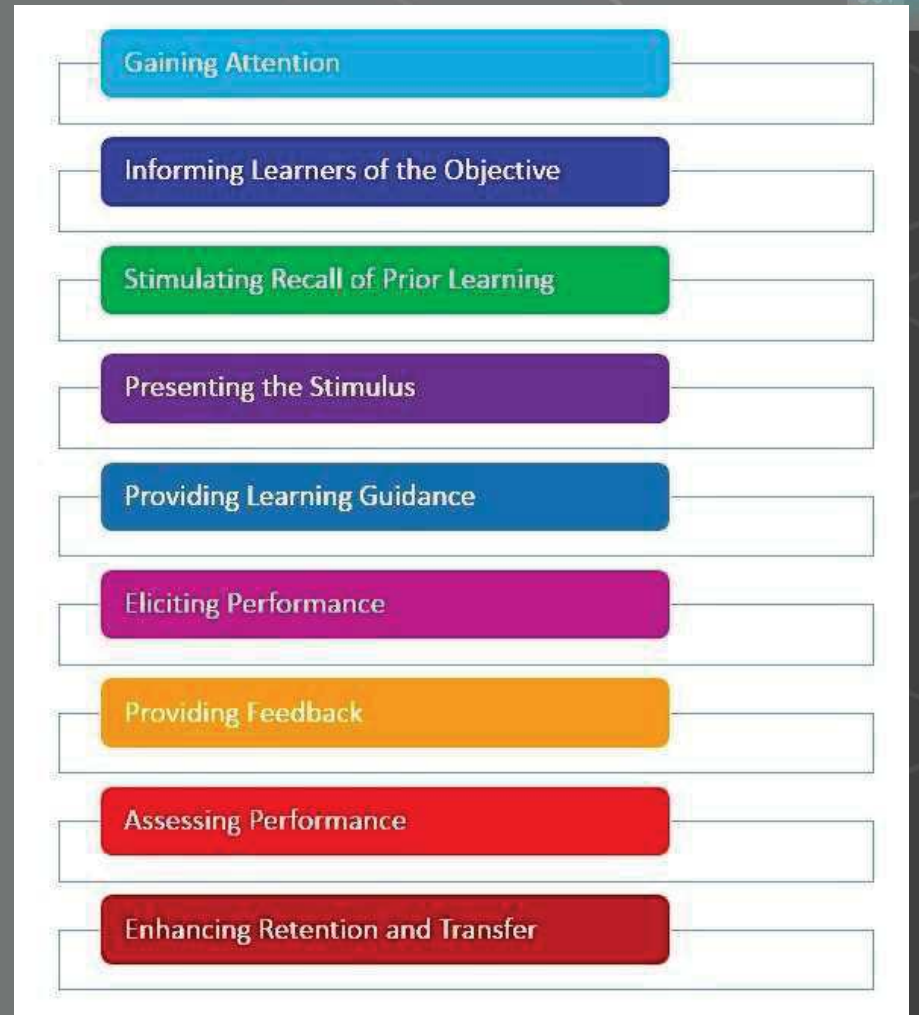




Diseño instruccional

Los Nueve Eventos de Instrucción de Gagné constituyen un proceso para diseñar y ofrecer experiencias de aprendizaje integrales y exitosas. El estudiante pasa por cada uno de los eventos o etapas en su viaje de aprendizaje y el enfoque está en el estudiante.

Revisar cada uno de estos pasos puede ayudarlo a diseñar un plan de lección y decidir qué herramientas y recursos digitales puede usar para ayudar a implementar los eventos de su propia instrucción.



Fuente de imagen: [gagne-Nueve-Eventos](#)



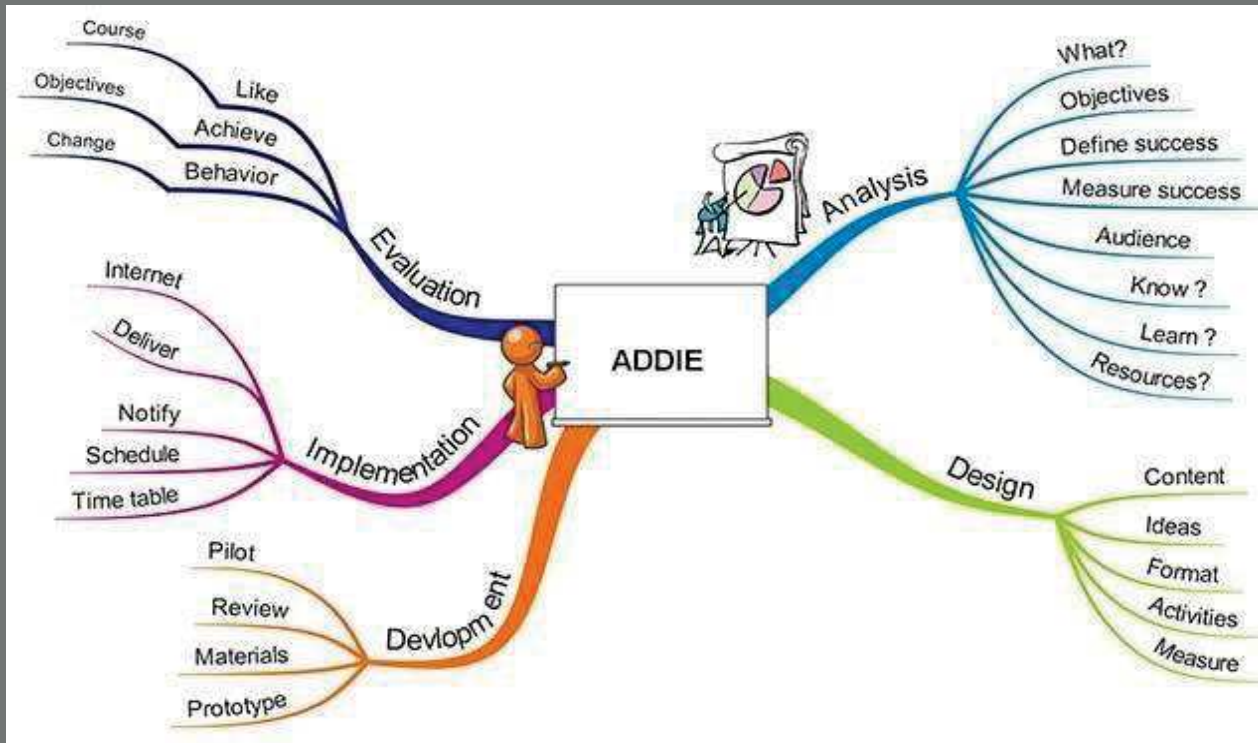
Ejemplos

- **Llamar la atención** – usar actividades para romper el hielo, estudios de casos, vídeos; usar encuestas para hacer preguntas que hagan pensar a los estudiantes; publicar enlaces a eventos actuales o noticias en foros de discusión para despertar interés
- **Informar a los alumnos del objetivo** – publicar los objetivos de aprendizaje en el LMS y discutirlos en la primera clase
- **Estimular el recuerdo del aprendizaje previo** – usar foros de discusión para recordar habilidades o conocimientos aprendidos previamente y discutirlos en clase
- **Presentar el estímulo** – mostrar y explicar el material que deseas que los estudiantes aprendan. El contenido debe ser específico para el resultado del aprendizaje. Usar una variedad de métodos: lecturas, actividades, multimedia y publicarlos en el LMS
- **Brindar orientación al alumno**– proporcionar a los estudiantes instrucciones sobre cómo aprender y hacer que el contenido sea lo más significativo posible. Incluir información detallada, como pautas claras, cronogramas y rúbricas de calificación. Usar ejemplos.

Ejemplos

- **Provocar rendimiento** – Brindar a los estudiantes la oportunidad de aplicar y demostrar las habilidades y los conocimientos adquiridos, en proyectos grupales o individuales, tareas, trabajos prácticos, etc.
- **Proveer retroalimentación** – proporcionar retroalimentación sobre tareas y asignaciones individuales o grupales. Explicar lo que se hizo correctamente, dónde se pueden hacer mejoras e incluir explicaciones.
- **Evaluación del desempeño** – utilizar una variedad de métodos de evaluación (exámenes, pruebas, tareas, ejercicios prácticos y proyectos) para asegurarse de que se ha producido el aprendizaje.
- **Mejorar la retención y la transferencia** – preparar a los estudiantes para aplicar la información a experiencias personales o laborales.

Modelo ADDIE



Uno de los modelos más comunes utilizados para el diseño instruccional es el **modelo ADDIE**.

El modelo contempla 5 etapas:

1. **Análisis**
2. **Diseño**
3. **Desarrollo**
4. **Implementación**
5. **Evaluación**

Cada etapa conduce a un resultado que alimenta la siguiente etapa del modelo.

[Más información sobre el modelo ADDIE](#)

Fuente de imagen: [ADDIE mapa mental](#)

Trasladando tu curso en línea

Enseñar en línea no es simplemente cuestión de hacer lo que siempre hacías en una clase presencial en un espacio online. Puede ser más difícil mantener la atención de los estudiantes cuando solamente los conoces en línea. Por lo tanto, las lecciones en línea son mejores si son cortas, enfocadas e incluyen actividades para garantizar que tus alumnos participen.

Esto requiere una planificación cuidadosa, el diseño del aprendizaje para la entrega en línea y el desarrollo de nuevas formas de interactuar con los estudiantes, utilizando herramientas digitales para la enseñanza y el aprendizaje. El propósito del diseño instruccional es ayudar a las personas a aprender y diseñar contenido que haga que el aprendizaje sea más efectivo.

Veremos algunas de las formas en las que puedes trasladar tu enseñanza a un entorno en línea utilizando recursos en línea y herramientas de discusión.

Métodos digitales para reemplazar la enseñanza presencial



Ya sea que hayas enseñado antes o no, todos hemos tenido experiencias de estar en un aula en la que el profesor nos ha impartido una clase presencial, todos hemos completado tareas y escrito comentarios de texto, y hemos hecho exámenes finales.

Cuando enseñamos en línea, no tenemos las mismas oportunidades de conocer a los estudiantes como en la clase presencial. Por lo tanto, necesitamos utilizar estrategias de enseñanza y herramientas digitales para reemplazar la enseñanza tradicional en el aula.

Necesitamos identificar actividades en línea que podrían reemplazar los métodos de enseñanza tradicionales mediante el uso de alternativas digitales. Muchos de estos métodos de enseñanza digital te ayudarán a generar contenido, comunicarte con tus alumnos y ayudarlos a interactuar entre sí.

Es el rol del docente probar estas herramientas para establecer cuáles les ayudarán a presentar la información usando una variedad de medios y formatos de presentación, para dar vida a su enseñanza y hacerla más atractiva para el estudiante en línea.



COVE15

Seleccionando herramientas a utilizar: qué considerar

En este módulo, echaremos un vistazo a algunas de las herramientas más populares que están disponibles, lo que ofrecen y cómo puedes utilizarlas en tu enseñanza en línea. Hay innumerables herramientas y tecnologías disponibles, y éstas cambian constantemente, pero nuestro objetivo es categorizar algunas de estas herramientas para ayudarte a comprender su uso potencial.

Algunas consideraciones al elegir qué herramientas usar incluyen:

- Los resultados del aprendizaje: la tecnología debe respaldar los resultados pedagógicos, no determinarlos
- Los estudiantes: su ubicación, acceso a Internet, tamaño de la clase
- Las actividades/contenido del curso: ¿necesitas herramientas de colaboración, chat en vivo, intercambio de archivos, debates?
- La experiencia previa en línea de los profesores
- Las políticas y procedimientos de tu centro sobre el uso de diferentes herramientas en línea
- Costos de herramientas y tecnologías




Competencia Técnica

Para diseñar e impartir tus cursos de aprendizaje electrónico, deberás tener un buen nivel de competencia técnica y estar abierto a usar y experimentar con nuevas herramientas. Necesitarás ser capaz de:


- Usar el Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS) para diseñar e impartir el curso
- Usar aplicaciones para crear contenido – por ejemplo herramientas de presentación y captura de pantalla
- Usar aplicaciones para la entrega sincrónica en línea, por ejemplo, Zoom, MS Teams
- Desarrollar materiales de audio y vídeo – por ejemplo vídeos y podcasts
- Utilizar tecnologías colaborativas – herramientas de sondeo, Padlet, Breakout Rooms
- Usar herramientas para crear recursos interactivos de aprendizaje – por ejemplo, H5P, MS Sway
- Usar dispositivos como cámaras web, auriculares, lápiz digital, tableta gráfica, cámara de documentos, etc.





Fuentes interesantes

 [Beneficios y desafíos del aprendizaje en línea: perspectiva del profesor](#)

 [Nueve Eventos de Instrucción de Gagné](#)

 [Mover su curso en línea: Cinco cosas a considerar](#)

 [Modelo ADDIE Wikipedia](#)

 [Modelos y teorías de diseño instruccional](#)

El sistema de gestión de aprendizaje (LMS)

La escuela donde enseñas puede tener una plataforma para brindar aprendizaje en línea llamada **Sistema de gestión de aprendizaje (LMS)** o **Entorno de aprendizaje virtual (EVA)**. El LMS es donde pondrás a disposición de los estudiantes el contenido y los materiales relacionados con el curso, gestionarás la evaluación y te comunicarás con los estudiantes.

Este es el primer lugar al que acudirán sus estudiantes para obtener información relacionada con el curso.

Los ejemplos de LMS incluyen Moodle, Canvas, Blackboard y Google Classroom.



Características Comunes de un LMS

- Lecciones
- Foros de discusión/Foro de anuncios
- Contenido relacionado con el curso: texto, vídeo, archivos de audio
- Cuestionarios
- Wikis
- Contenido interactivo – (SCORM, H5P)
- Asignaciones y herramientas de retroalimentación

Herramientas externas y relacionadas con la disciplina



Si bien gran parte de tu enseñanza se llevará a cabo dentro del LMS, también hay muchas herramientas digitales externas que puedes usar en tu enseñanza. Debes experimentar y utilizar estas herramientas para desarrollar contenido y compartir recursos con tus alumnos. Estas herramientas pueden permitirte integrar recursos o ideas que encuentres que pueden complementar tu enseñanza en línea.

Tu campo o disciplina también puede tener plataformas específicas o recursos web que los estudiantes necesitan, por ejemplo, [Duolingo](#) para el aprendizaje de idiomas o [Github](#) para codificar etc.

Tu experiencia en esta disciplina te ayudará a decidir qué recursos son útiles para tus alumnos y qué temas son de actualidad en tu disciplina.



Otras plataformas y tecnologías



Microsoft 365 Office para Educación



Espacio de trabajo de Google para la educación



TED Talks



YouTube



Aprendizaje de LinkedIn



Blogs



Medios de comunicación social



Podcasts

Herramientas de creación de contenido

Una vez que hayas decidido qué contenido crear, deberás identificar qué herramientas usar para permitir que los estudiantes accedan a este material e interactúen con él. Estas herramientas te permitirán producir materiales de aprendizaje interactivos que pueden estar disponibles en línea.

Muchas de estas herramientas se pueden integrar con el LMS y los resultados se pueden compartir para crear una experiencia de aprendizaje en línea dinámica y atractiva.

El conjunto de aplicaciones Google Workspace for Education y Microsoft Office 365 permite a los profesores compartir materiales con sus alumnos y colaborar juntos en ellos. Los documentos de Word existentes o las presentaciones de PowerPoint se pueden reutilizar para el entorno en línea agregando elementos interactivos como audio, vídeo, etc. Las herramientas de colaboración de documentos permiten que varias personas accedan y trabajen juntas en un archivo o documento electrónico.

H5P, Microsoft Sway y Genial.ly son algunas herramientas que te permiten crear objetos de aprendizaje interactivos.

1.



Office 365 for Education ofrece un conjunto de aplicaciones que los docentes pueden usar para colaborar y compartir recursos con estudiantes y compañeros docentes. Está disponible de forma gratuita para profesores y estudiantes.

Office 365 incluye herramientas como Word, Excel, PowerPoint, OneNote y Microsoft Teams.

[Microsoft Office 365 gratis para escuelas y estudiantes | Microsoft Educación](#)

2.



Google proporciona un conjunto similar de aplicaciones gratuitas para la enseñanza y el aprendizaje, que incluyen:

- Google Docs: crea, edita y comparte documentos de texto. [Formación en Google Docs](#)
- Google Forms: crea y analiza encuestas, pruebas y cuestionarios. [Formación en Google Forms](#)
- Google Classroom: un servicio web gratuito para compartir materiales didácticos y recursos con los alumnos, crear, calificar y realizar un seguimiento de las tareas. [Formación en Google Classroom](#)
- Google Meet: herramienta de videollamadas para reuniones virtuales o lecciones de vídeo en línea. [Formación en Google Meet](#)

3.

The H5P logo consists of the letters 'H5P' in a bold, white, sans-serif font, centered within a solid black rectangular box.

H5P le permite crear, compartir y reutilizar contenido HTML5 interactivo en el navegador. H5P facilita la creación de contenido interactivo al proporcionar una variedad de tipos de contenido, como vídeos interactivos, imágenes interactivas, presentaciones de cursos completos, preguntas de opción múltiple, arrastrar y soltar, tarjetas didácticas y más. [Documentación | H5P](#)

4.

The Genially logo features a circular icon with a colorful, multi-colored ring around a central black circle containing a white 'G'. To the right of the icon, the word 'genially' is written in a lowercase, black, sans-serif font.

Genially es una herramienta online que te permite crear imágenes interactivas, presentaciones, infografías, mapas, cuestionarios y añadir gamificación a tus módulos.

[Formación Genially](#)

Herramientas de comunicación y colaboración

Las herramientas de comunicación y colaboración son fundamentales en el aprendizaje electrónico para permitir que los estudiantes interactúen tanto con el profesor como con sus compañeros, ya sea en tiempo real (clases en vivo y tutoriales) o de forma asincrónica (contribuyendo a encuestas, debates o publicando ideas en línea). Las herramientas de conferencias web, como Microsoft Teams y Zoom, brindan la oportunidad de un aprendizaje en línea sincrónico donde se puede replicar un escenario similar al de un aula, además de brindar oportunidades para compartir pantalla y trabajo en grupo.

El uso de estas herramientas puede ayudarte a desarrollar una relación en línea con tus estudiantes y puede permitirlos interactuar entre sí y construir una comunidad en línea.

Herramientas de colaboración como salas de reuniones en Microsoft Teams, Zoom o BigBlueButton, herramientas de sondeo como Mentimeter y otras herramientas como Flipgrid y Padlet pueden ayudar a fomentar el trabajo en grupo y fortalecer aún más el sentido de comunidad entre los estudiantes que no se conocen cara a cara. Los estudiantes pueden trabajar juntos en una tarea o proyecto compartido.

1.



Microsoft Teams es una plataforma de colaboración que te permite organizar conferencias en línea, comunicarte y compartir archivos con estudiantes y otros colegas.

[Más información sobre el uso de Microsoft Teams](#)

2.



Zoom también se puede utilizar para albergar conferencias y tutoriales en línea. El profesor y los alumnos inician sesión simultáneamente en una reunión en la que pueden comunicarse entre sí.

[Más información sobre el uso de Zoom](#)

3. **BigBlueButton**

BigBlueButton es un software de aula virtual que ha sido diseñado en torno a las necesidades del mundo real de profesores, estudiantes y escuelas.

[Obtenga más información sobre el uso de BigBlueButton](#)

4. **Herramientas de encuesta**

Herramientas de encuestas o de respuesta de la audiencia como Mentimeter o Vevox son herramientas de presentación interactivas que ayudan a involucrar a los estudiantes y les permite contribuir en la realización de encuestas y preguntas en tiempo real.

“Puede usarlo para medir la comprensión de los estudiantes, evaluar la retención de conocimientos o como una forma divertida de dividir el aprendizaje”.

(Hanafin, 2020 [Mentimeter](#))

[Cómo hacer presentaciones interactivas - Mentimeter](#)

5.

FLIPGRID.

Flipgrid es una plataforma de discusión por vídeo que permite a los profesores ver y escuchar a todos los estudiantes en una clase y fomentar un ambiente de aprendizaje social divertido y de apoyo.

[Comience con Flipgrid | Instrucciones fáciles, en video y en texto](#)



padlet

6.

Padlet es una herramienta fácil de usar que permite a los estudiantes colaborar en línea publicando texto, imágenes, enlaces, documentos, vídeos y grabaciones de voz.

[Soporte y base de conocimientos de Padlet \(helpdocs.io\)](#)

Vídeo/Herramientas de grabación digital

Estas herramientas permiten una grabación de vídeo digital de la pantalla de tu ordenador y generalmente incluye narración de audio para crear vídeos instructivos. Una excelente manera de enseñar o compartir ideas, con estas grabaciones digitales se pueden crear lecciones en vídeo, vídeos de formación, presentaciones grabadas o tutoriales.

Hay varias herramientas de grabación gratis disponibles o tu colegio puede obtener una licencia para una de estas aplicaciones.

Screencast-o-matic, Camtasia y Panopto son algunas de las herramientas de grabación digital utilizadas en educación. También hay otras herramientas gratuitas que se pueden utilizar.

También puedes usar YouTube o Vimeo para crear tus propios vídeos.

1.

SCREENCAST  MATIC

ScreenCast-O-Matic es una aplicación de captura de pantalla que permite a los profesores compartir y grabar su pantalla con estudiantes que están estudiando en línea y a distancia.

[Guía para principiantes del grabador de pantalla gratuito de ScreenCast-O-Matic](#)

2.

 TechSmith Camtasia

Camtasia es un software de grabación de pantalla y una solución de creación de vídeos que se utiliza para crear, editar y compartir vídeos. [Formación Camtasia](#)

3.

 Panopto™

Panopto es una plataforma de vídeo que se puede utilizar para enseñar, formar y presentar.

[Obtenga más información sobre cómo comenzar con Panopto](#)

Herramientas de gestión y planificación de proyectos

Como ya se mencionó, la enseñanza en línea implica una cuidadosa planificación, programación y diseño de las actividades y evaluaciones de tu curso.

Las herramientas de gestión de proyectos como Trello te permiten planificar visualmente tu curso, organizar tu aula digital y planificar tu enseñanza. Puedes organizar tus tareas y crear un plan paso a paso de cómo impartir tu curso.

Slack se puede utilizar cuando se colabora con otros profesores o estudiantes. Se puede usar para administrar proyectos grupales, debates o planificar tu curso de aprendizaje electrónico, utilizando canales y mensajería instantánea. Los estudiantes también pueden usar Slack para crear una comunidad en línea donde pueden comunicarse entre sí y apoyarse mutuamente.

1. Trello

Trello es una herramienta de colaboración visual que te permite planificar y organizar tu curso, tu aula en línea y colaborar con tus colegas. [Primeros pasos con Trello.](#)

2. slack

Slack se puede utilizar para planificar tu plan de estudios de enseñanza y trabajar en proyectos colaborativos con tus estudiantes o colegas docentes. [Biblioteca de recursos | Slack](#)

Fuentes interesantes

Sistema de gestión de aprendizaje

[Wikipedia](#)

[La guía definitiva: ¿Qué es el Screencasting y por qué usarlo?](#)

[¿Qué es un LMS? Una guía para los sistemas de gestión del aprendizaje](#)

[Mover su curso en línea: cinco cosas a considerar](#)

[Herramientas tecnológicas para mejorar la educación en línea y semipresencial](#)

Herramientas de discusión en línea

Foros de discusión

Los foros de discusión son una forma para que los profesores se comuniquen de forma asíncrona con sus alumnos. Los foros son la parte más interactiva del aula en línea, ya que brindan a los estudiantes la oportunidad de interactuar entre ellos y con el profesor. Los profesores pueden usar los foros de discusión para hacer preguntas sobre un tema, solicitar respuestas al contenido del curso y buscar opiniones y comentarios de los estudiantes.

La creación de foros de discusión atractivos puede ayudar a crear un **sentido de comunidad** lo cual es especialmente importante en el entorno en línea, ya que los estudiantes a menudo pueden sentirse aislados o solos.



[Esta foto](#) por autor desconocido está bajo licencia [CC POR](#)



Tipos de foros

Hay dos tipos principales de foros:

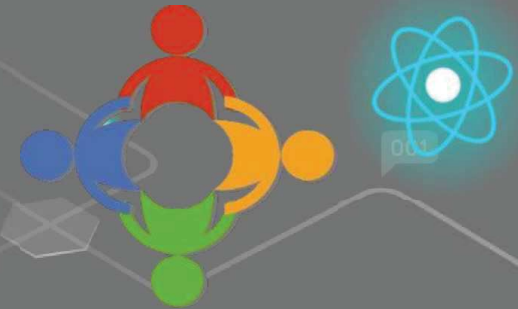
1. Foros de noticias/anuncios – Aquí es donde el profesor comunica información importante o actualizaciones a los estudiantes, por ejemplo, mensajes de bienvenida, cambios de horario o actividad, fechas de exámenes, etc.

La mayoría de los LMS crean automáticamente un foro de noticias en cada página del curso.

2. Foros de discusión – donde los estudiantes pueden discutir un tema, interactuar entre ellos y compartir conocimientos de forma asíncrona.

La mayoría de los LMS tienen una actividad de foro que los profesores pueden configurar para facilitar las discusiones.

Beneficios de usar foros de discusión



- Ayuda a establecer una presencia social y un sentido de comunidad, lo que fomenta la interacción entre iguales y ayuda a crear conexiones emocionales.
- Mejora el aprendizaje de los estudiantes y crea mayores sentimientos de satisfacción con el curso.
- Fomenta la interacción entre iguales donde los estudiantes responden las preguntas de los demás. Esto también ahorrará tiempo al profesor, ya que no tiene que responder a cada consulta individual y todo el mundo puede ver las respuestas.
- Proporciona un espacio donde los estudiantes pueden colaborar y proporcionar comentarios sobre las publicaciones de los demás.
- Proporciona igualdad de oportunidades para que los estudiantes contribuyan activamente y compartan sus puntos de vista, opiniones y conocimientos.

Comunicación

En la enseñanza presencial, las señales y los gestos no verbales pueden indicarnos si se está comprendiendo la información, si los estudiantes están interesados o si necesitan más aclaraciones.

Sin embargo, cuando enseñamos en un entorno en línea, no podemos confiar en aspectos como las expresiones faciales, el lenguaje corporal, el tono del habla y las reacciones para saber si los estudiantes están interesados o si tienen dificultades. Esto puede generar frustración, falta de comunicación y falta de compromiso con el curso.

En un aula en línea, el profesor debe asumir el papel de facilitador o **'e-moderador'**.



“

“El papel esencial del e-moderador es promover la interacción humana y la comunicación a través de la elaboración, la transmisión y la construcción de conocimientos y habilidades”

- Gilly Salmon

Promocionar la participación activa

La participación activa significa pedir a los estudiantes que hagan algo que esté directamente relacionado con el tema o el contenido del módulo. Esto aumenta su capacidad para retener y procesar información y demostrar su conocimiento sobre el tema. Esto también brinda a los profesores un punto de control para que puedan brindar retroalimentación y orientación al estudiante sobre su aprendizaje. Algunas formas de alentar la participación activa en los foros de discusión incluyen:

- Dar la bienvenida a los estudiantes y describir los detalles del módulo, incluidos los enlaces o guías de apoyo.
- Resaltar la importancia de participar en tareas en línea y contribuir y responder a los compañeros.
- Responder y reaccionar rápidamente a las consultas iniciales para ayudar a los estudiantes a desarrollar confianza.
- Usar el sistema LMS para monitorizar la actividad, el acceso, el compromiso, etc.
- Explicar claramente cómo participar en línea, por ejemplo pautas netiqueta y ejemplos de publicaciones correctas.
- Ayudar a los estudiantes a conocerse unos a otros: usar actividades para romper el hielo, pedir que compartan un poco sobre ellos mismos, etc.
- Ayudar a los alumnos a ver el valor de lo que los demás tienen que decir fomentando el intercambio de ideas.

Ofrecer retroalimentación constructiva y procesable. Proporcionar a los estudiantes la oportunidad de poner en práctica los comentarios.

Solicitar a los estudiantes comentarios sobre su experiencia de aprendizaje, utilizar los comentarios para mejorar el diseño del curso.



¡Cosas a tener en cuenta!

- Algunos estudiantes son reacios a participar en discusiones y prefieren observar porque no se sienten cómodos presentando sus ideas por escrito.
- Otros pueden publicar mensajes ofensivos o provocar una discusión. Esto puede crear un ambiente negativo y desviar la discusión original.
- Los foros de discusión pueden ser difíciles de administrar si hay una clase grande.
- Algunos estudiantes pueden dominar la conversación.
- Administrar y responder a las publicaciones del foro puede llevar mucho tiempo.
- Fomentar el uso de medios en las publicaciones. Potencialmente, esto puede hacer que una discusión sea más atractiva. Considera como tema vídeos o grabaciones de audio, imágenes, etc.

Moderación de foros

Al principio del curso es bueno establecer unas normas de uso de los foros y explicarlas para que los alumnos sepan utilizarlas correctamente. Diles a tus alumnos cómo responder a otras publicaciones, cómo crear nuevos temas y cómo agregar archivos adjuntos, cómo iniciar un nuevo tema, etc.

Por estas razones, es esencial que los foros sean monitorizados por un moderador o facilitador que:

- Dé la bienvenida a los estudiantes y asegure que puedan acceder a todos los recursos.
- Establezca reglas para el uso de los foros de discusión y comunique lo que se espera.
- Fomente el uso y contribuya a los foros con nuevas publicaciones para fomentar la participación de todos.
- Aprecie y agradezca a los estudiantes por sus contribuciones.
- Involucre a los estudiantes en la discusión facilitando inicialmente la discusión y luego dando un paso atrás gradualmente para permitir que los estudiantes interactúen y compartan sus conocimientos entre sí.
- Revise y gestione los mensajes inapropiados y resuelva estas situaciones.
- Extraiga y resuma los hallazgos y puntos principales para mayor discusión y reflexión.

Etiqueta en línea (Netiqueta)



Netiqueta es la abreviatura de "etiqueta de Internet". se define como *"las reglas de etiqueta que se aplican al comunicarse a través de redes informáticas, especialmente Internet"*. (Diccionario.com)

Es un código de conducta y buen comportamiento en Internet y cubre la comunicación en línea asociada con el correo electrónico, las redes sociales, salas de chat y foros de discusión.

Proporcionar un conjunto de reglas para participar en los foros de discusión puede ayudar a reducir la cantidad de malentendidos y establecer un entorno de aprendizaje más positivo. Tu centro educativo puede tener una plantilla o pautas que puedes usar, o puedes crear las tuyas propias. Aquí hay algunos recursos que pueden ayudarte:

- [Etiqueta del foro de discusión \(video\)](#)
- [10 consejos Netiqueta para debates en línea](#)
- [Etiqueta en línea: 14 reglas de netiqueta que los estudiantes en línea deben saber](#)

Pruébate

Pregunta 1:

Una combinación de aprendizaje sincrónico y asincrónico proporciona la mejor experiencia de aprendizaje.

a) verdad

b) Falso

Pregunta 2:

¿Qué significa UDL?

a) Comprender el aprendizaje digital

c) Diseño Universal para el Aprendizaje

b) Aprendizaje Digital Universal

d) Comprender la alfabetización digital

Pruébate

Pregunta 3:

Listea los cinco pasos en el modelo ADDIE:

1. Análisis

2. Diseño

3. Desarrollo

4. Implementación

5. Evaluación

Pregunta 4:

Enseñar en línea significa hacer lo mismo que haces en una clase presencial en un espacio en línea:

a) verdad

**b)
Falso**

Pruébate

Pregunta 5:

La tecnología debe respaldar los resultados pedagógicos, no definirlos

a) verdad

b) Falso

Pregunta 6:

La creación de foros de discusión atractivos puede ayudar a crear un sentido de comunidad al aprender en línea:

a) verdad

b) Falso

Pruébate

Pregunta 7:

Netiqueta significa 'etiqueta de Internet'

a) verdad

b) Falso

Pregunta 8:

Proporcionar un conjunto de reglas para participar en los foros de discusión puede ayudar a reducir la cantidad de malentendidos y establecer un entorno de aprendizaje más positivo.

a) verdad

b) Falso

Resumen: puntos clave

En esta unidad hemos visto el uso de recursos en línea y el uso de herramientas de discusión. Ahora deberías estar familiarizado con lo siguiente:

1. Consideraciones al enseñar en línea: tus alumnos y el proceso de diseño
2. Mover tu curso en línea y usar métodos de enseñanza digitales para reemplazar la enseñanza y el aprendizaje tradicionales en el aula
3. Uso de herramientas digitales para crear y entregar contenido en línea, herramientas digitales para comunicarse y colaborar, herramientas para planificar y administrar tu enseñanza
4. La importancia de las herramientas de discusión en línea en el e-learning y cómo administrar/moderar foros en línea



Desarrollo profesional continuo en educación digital para VET

Este material formativo es uno de los resultados del proyecto

Erasmus+: **“Desarrollo Profesional Continuo en educación digital para FP”** y ha sido elaborado para ayudar al profesorado de Europa a manejar la complicada situación de la enseñanza en línea en Formación Profesional.

El programa DPC consiste en tres partes independientes:

- Módulos formativos
- Conjunto de instrucciones de ejemplos de lecciones en línea
- Guía del programa formativo CPD

Todo el material ha sido producido por siete socios de siete países europeos en colaboración conjunta:

- ProEduca zs., República Checa
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Rumanía
- Solution Based Training & Consultancy (SBTC), Turquía
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (DanielCastelao), España
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Reino Unido

Todo el material está disponible (descargable) de manera gratuita en la página web del proyecto: <https://www.covet-project.eu/>





Erasmus+⁰¹⁰

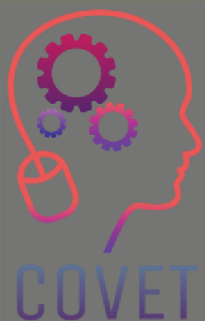
Desarrollo Profesional Continuo
en Formación Profesional
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Desarrollo Profesional Continuo en Educación Digital para Formación Profesional

Desarrollo profesional continuo en educación digital para FP



Módulo2: E-Learning para profesores de FP Unidad2.4: Proceso de Evaluación en E-learning



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El europeo Comisiónapoyopara el producción de este publicación hacenconstituir un aprobación de el contenido cual refleja el puntos de vista solo de el autores, yel Comisión no puedo ser sostuvo responsable paracualquier usocual mayo serhechode el información contenido en esto.

Este material de formación forma parte del Programa de capacitación de Desarrollo Profesional Continuo (CPD): Impartición de Formación Digital en Educación y Formación Profesional.

El programa de formación completo está disponible en: <https://www.covet-project.eu/>

Módulo 2: E-Learning para profesores de FP

Unidad 2.4: Proceso de Evaluación en E-learning

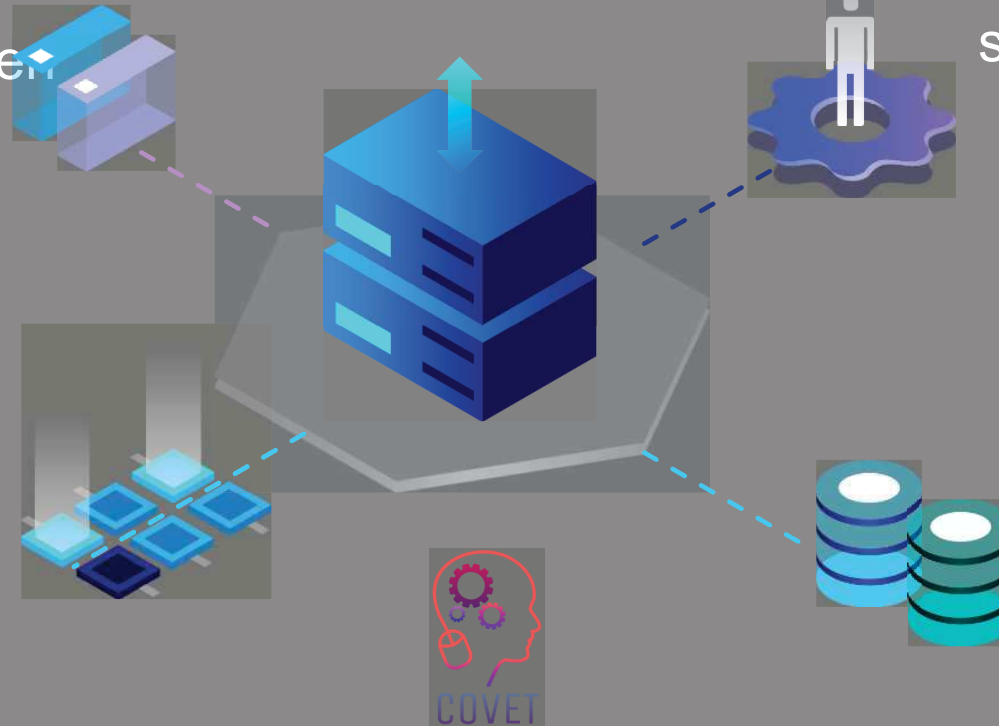


Al final de esta Unidad usted será capaz de:

...entender mejores prácticas para la evaluación y la retroalimentación en su contexto.

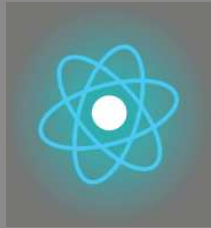
...aplicar principios de mejores prácticas de evaluación en su módulo.

Aprendiendo resultados

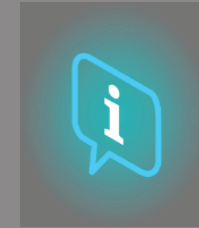


...decidir qué evaluaciones son mejores para usar en su módulo.

... saber cómo desarrollar y usar una rúbrica de calificación.



La segunda parte representa una profundización en el tema que recoge sugerencias, ideas y más detalles para explorar.

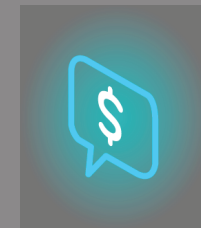


La tercera parte es una colección de vídeos, testimonios, documentos escritos, caricaturas, etc. para explorar el tema enfocado navegando por Internet.



La primera parte te permite centrarte en el tema mediante un análisis de las palabras clave de la Unidad y un breve texto expositivo.

Cada unidad esta compuesto de 4 partes



La cuarta parte es una sección de prueba a través de la cual puedes probarte a ti mismo y reflexionar sobre lo que aprendiste.



Contenido de la Unidad

- Principios de evaluación
- Diferentes tipos de evaluación
- Uso de rúbricas de calificación
- Proporcionar retroalimentación a los estudiantes



Evaluación en línea

¿Cómo sabes que tus alumnos han aprendido lo que usted pretendía que aprendieran?

Para hacer esto, debes pensar en evaluar a sus alumnos, por ejemplo, proponiéndoles un examen final, una evaluación práctica, un ensayo o un informe. Evaluaciones como estas brindan información importante que nos dice cómo aprendieron los estudiantes, qué tan bien lo aprendieron y dónde tuvieron dificultades.

Sin embargo, en el entorno en línea, algunos métodos de evaluación tradicionales podrían no funcionar tan bien como en la enseñanza presencial.

En esta unidad, realizaremos una descripción general de alto nivel de los principios de una buena evaluación, los diferentes tipos de evaluación electrónica y la retroalimentación. También veremos las rúbricas de calificación y cómo podemos diseñar nuestra evaluación para seguir las mejores prácticas.



011

010



COVET

¿Por qué evaluamos?

Evaluamos el trabajo de los estudiantes para que tanto los profesores como los estudiantes puedan ver lo que los estudiantes saben y lo que necesitan saber para mejorar.

Además de proporcionar una calificación o nota a un estudiante, la evaluación también debe diseñarse para ayudar a los estudiantes a aprender y participar en sus estudios. La evaluación puede ayudar a los profesores a desarrollar una imagen de sus alumnos y su camino hacia la comprensión y el logro de los resultados de aprendizaje que se les han fijado.

La evaluación debe integrar la calificación, el aprendizaje y la motivación de sus alumnos.



COVET

“

“Lo más importante que hacemos por nuestros estudiantes es evaluar su trabajo”.

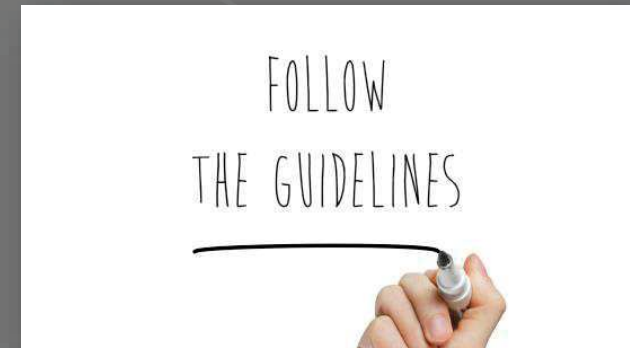
-Race, 2009



Políticas de evaluación

Las decisiones que tomas sobre cómo evalúa a sus alumnos generalmente están determinadas por las políticas de la escuela en la que enseña y establece los principios que pueden tener. Cada escuela VET tendrá sus propias políticas para manejar la evaluación y la retroalimentación, para garantizar la calidad y consistencia de la experiencia de los estudiantes en los distintos cursos que toman.

Es importante saber que existen estas políticas y averiguar dónde acceder a ellas, en caso de que necesite leer más.



COVET

Aprendizaje profundo y superficial

Los estudiantes tienden a abordar el aprendizaje de una de dos maneras, definidas ampliamente como aprendizaje 'superficial' y 'profundo'.

El aprendizaje superficial implica un compromiso básico con el contenido, por ejemplo, memorizando hechos sin comprensión, mientras que el aprendizaje profundo ocurre cuando los estudiantes se involucran en la tarea de manera significativa y tienen como objetivo comprender las teorías y los principios subyacentes. El enfoque que adopte un estudiante para aprender dependerá con frecuencia de la tarea y la situación.

Es importante tratar de fomentar el aprendizaje profundo a través de la evaluación, y se puede crear una experiencia de aprendizaje positiva a través de una cuidadosa alineación de la evaluación con los resultados del aprendizaje.



“

“Qué y cómo aprenden los estudiantes depende en gran medida de cómo creen que serán evaluados”.

-Biggs, 1999



Alineación de la evaluación y los resultados

Debe haber una alineación general en sus módulos, con todas las actividades y evaluaciones contribuyendo al logro de los resultados de aprendizaje que ha establecido al comienzo del módulo.

Es importante que consideres cuidadosamente estos resultados cuando planifiques qué evaluaciones utilizará para ayudarte a alinear tus módulos y para que puedas medir el logro de estos resultados.

Con cada evaluación, debes volver a consultar los resultados de aprendizaje del módulo para asegurarte de que estás evaluando las habilidades que necesitas que los estudiantes adquieran.

Esto ayudará a motivar a tus alumnos a participar en las evaluaciones y ver su valor y propósito.



Qué considerar

Hemos buscado formas en las que podemos hacer que los estudiantes obtengan las habilidades y el conocimiento que necesitan. Ahora tenemos que ver cómo evaluaremos lo que han aprendido.

Al hacer esto, considera lo siguiente:

- ¿Qué estás tratando de evaluar?
- ¿Qué tipo de habilidades y conocimientos necesitan tener sus estudiantes cuando terminen el curso?
- ¿Cuál es la mejor manera para que el estudiante adquiera y demuestre sus conocimientos y habilidades?
- ¿Cuál es la mejor manera de hacer esto en un entorno en línea? ¿Qué herramientas usarás?



Evaluación auténtica

Las técnicas de evaluación que permiten a los estudiantes replicar el trabajo que tendrán que hacer en la profesión correspondiente se denominan a menudo "evaluación auténtica".

La evaluación auténtica es una forma de evaluación que implica que los estudiantes realicen tareas del "mundo real" en contextos significativos (Swaffield, 2011). Los resultados de una evaluación auténtica deben tener la forma de un producto o un desempeño. Los profesores deben considerar cuidadosamente las herramientas utilizadas para realizar la tarea de evaluación.

Ejemplos:

Demostraciones, simulaciones, interpretación musical, desarrollo de productos, plan de negocios, proyecto de diseño, entrevistas, blogs/vlogs, casos de estudio.



Participación de los estudiantes

Los estudiantes están mucho más comprometidos cuando pueden ver la relevancia de la evaluación, cuando pueden aprender activamente a través del proceso de evaluación, cuando la evaluación se considera justa y cuando pueden disfrutarla.

Algunas formas en que puede motivar y generar compromiso con la evaluación son:

- Incluir un elemento de elección (permite a los estudiantes completar evaluaciones usando diferentes formatos como vídeo, audio, texto).
- Haz que las evaluaciones sean desafiantes.
- Discute los enfoques de la evaluación con los estudiantes con anticipación.
- Proporciona ejemplos de respuestas de alta calidad para que los estudiantes sepan lo que se espera.
- Proporciona una visión general y un comentario personalizado.
- Discute la relevancia de la evaluación en el contexto del mundo real.



Principios de evaluación

- La evaluación debe estar diseñada para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
- Los estudiantes deben ser evaluados contra los resultados de aprendizaje y los niveles esperados de desempeño.
- La evaluación debe proporcionar información confiable sobre el rendimiento de los estudiantes.
- La evaluación debe ser justa y brindar a todos los estudiantes la misma oportunidad de demostrar su aprendizaje.
- La evaluación debe permitir a los estudiantes desarrollar sus propias habilidades y evaluar su propio trabajo y el de sus compañeros.



Evaluación sumativa y formativa

Las evaluaciones pueden ser sumativas, lo que significa que la calificación obtenida en la evaluación se tendrá en cuenta para la calificación general del módulo. Por lo general, se completan al final de un curso para determinar si los estudiantes han logrado los resultados de aprendizaje.

Las evaluaciones formativas se utilizan a menudo para enseñar una habilidad específica. Suelen no formar parte de la nota final y se producen a lo largo del curso para comprobar la comprensión. Son una oportunidad para que el profesor brinde comentarios constructivos al estudiante y consejos sobre cómo mejorar, por ejemplo, cuestionarios, evaluación por pares.

El uso de una combinación de evaluaciones formativas y sumativas a lo largo de un curso puede ayudar a crear experiencias de aprendizaje significativas para los estudiantes.



001

011

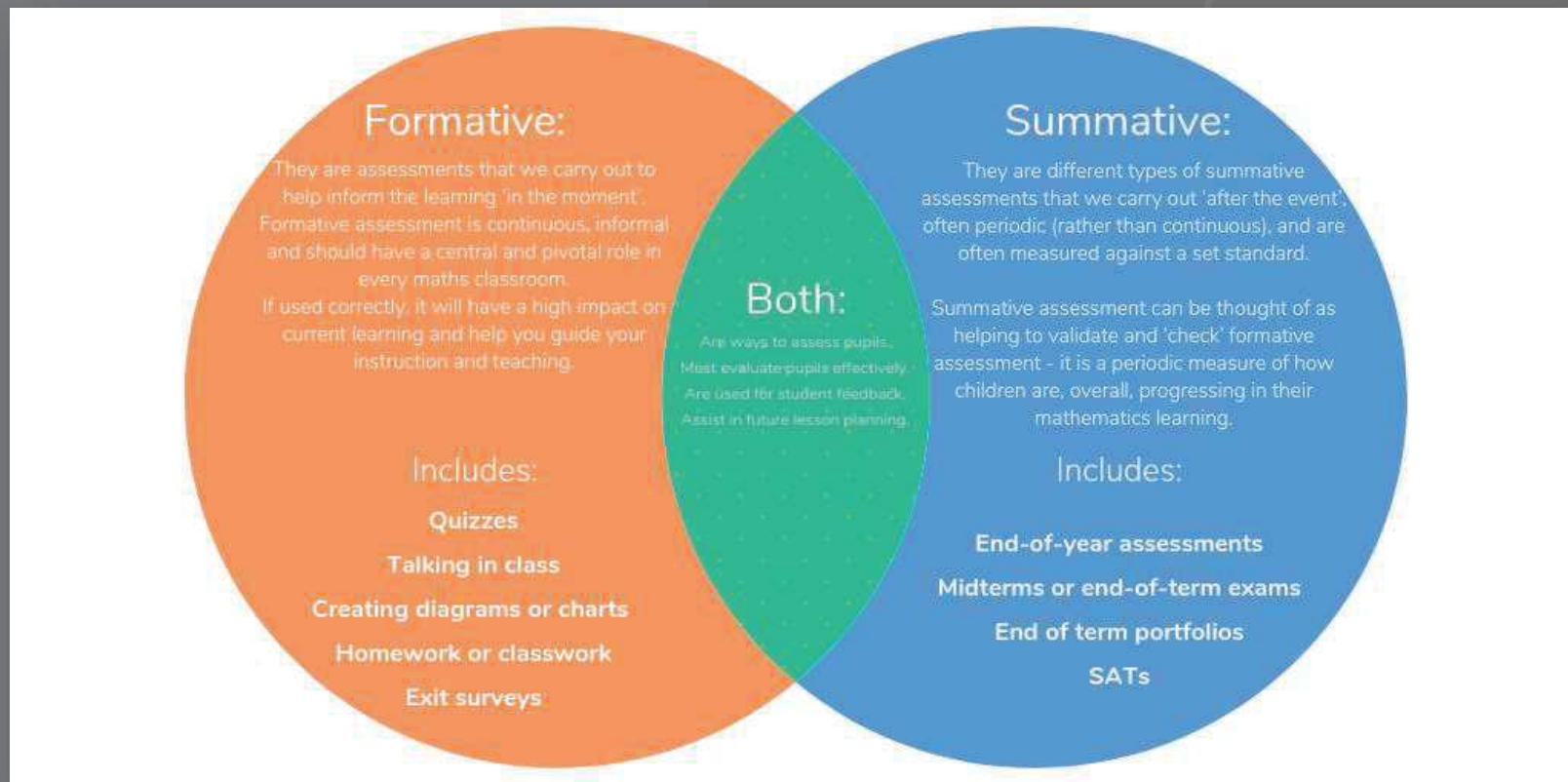
010



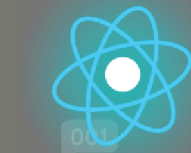
COVET

17

Evaluación sumativa y formativa



Fuente de imagen: [Third Space Learning](#)



E-evaluación

La e-evaluación implica el uso de herramientas y dispositivos digitales para proporcionar evaluaciones, calificaciones y comentarios a los estudiantes.

Estos pueden ser parte del LMS o herramientas externas.

Tipos de e-evaluación:

- Cuestionarios de opción múltiple (MCQ)
- Trabajo independiente/en grupo utilizando herramientas d
- Respuesta corta, respuestas de texto libre, ensayos (basa
- Blogs y wikis, redes sociales
- Encuestas en línea
- Evaluación basada en juegos



Herramientas de e-evaluación

La e-evaluación permite al profesor recopilar evidencias de que los estudiantes han alcanzado el estándar requerido de aprendizaje utilizando dispositivos, herramientas y aplicaciones digitales. El uso de la tecnología puede reducir la carga de trabajo de los docentes y capacitadores al monitorear el progreso de los estudiantes, facilitar la retroalimentación y brindar retroalimentación automatizada a los estudiantes y permitir que los maestros evalúen y adapten sus estrategias de enseñanza.

El Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigiCompEdu) ha incluido la evaluación como una de las áreas clave de competencia y establece que los docentes deben ser competentes en el uso de tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa.





Tipos de e-evaluación

Las herramientas de e-evaluación para docentes son una parte necesaria del aprendizaje on line y a distancia. La mayoría de los métodos tradicionales de evaluación en el aula se pueden usar para evaluar a los estudiantes on line, pero es posible que deban administrarse de manera diferente. También puede haber algunos nuevos métodos de evaluación on line que no hayas considerado utilizar antes. A continuación se muestran algunos ejemplos:

	Foros de discusión	Cuestionarios	Estudios de caso	Diario reflexivo	presentación en línea	Portafolio electrónico	laboratorio virtual/juego	Proyecto colaborativo
Evaluación formativa	X	X	X	X			X	
Evaluación sumativa		X	X	X	X	X	X	X

Ventajas de la e-evaluación

La e-evaluación proporciona oportunidades y ventajas a profesores, estudiantes y escuelas.

- Es más eficiente y flexible. Las evaluaciones se pueden entregar y calificar digitalmente. Esto ahorra tiempo para el profesor y el alumno.
- La retroalimentación se puede proporcionar de inmediato.
- Se puede utilizar una variedad de evaluaciones.
- Puede ser atractivo: uso de simulaciones virtuales, ludificación y formas multimodales de evaluación mediante vídeo, audio y otros medios.
- Mejora la experiencia del estudiante.
- Proporciona informes, seguimiento y análisis de evaluación.



Rúbricas de calificación

Las rúbricas de calificación son un conjunto de criterios para el trabajo de los estudiantes que distingue entre diferentes estándares de logro y desempeño. Proporcionan:

- Un conjunto claro de criterios o expectativas;
- Una explicación de las habilidades exactas necesarias para lograr los resultados del aprendizaje.
- Un estándar contra el cual juzgar el trabajo de sus alumnos

Las rúbricas se pueden integrar en la mayoría de los LMS y pueden proporcionar comentarios automatizados a los estudiantes.

Tu escuela o equipo docente puede tener una rúbrica de calificación específica que deseen utilizar.



Ejemplo de rúbrica

CRITERIA/ PERFORMANCE	1 NEEDS IMPROVE- MENT	2 FAIR	3 GOOD	4 EXCELLENT
The student pronounces the vocabulary related to the topic correctly.				
The student uses the vocabulary related to the topic (conversation strategies) correctly.				
The student shows command of the grammatical structures related to the topic.				
The student delivers his/her ideas clearly (delivery, command of the topic).				
The student fulfils the task (content, timing, and materials).				

Fuente de imagen [ISL Collective](#)

Comentario

Demostrar retroalimentación a sus estudiantes les ayuda a mejorar sus habilidades y aprender de sus errores.

Principios de la retroalimentación:

- La retroalimentación debe ser oportuna.
- La retroalimentación debe ser positiva.
- Los comentarios deben ser específicos.
- La retroalimentación debe estar dirigida al trabajo, no a la persona.
- La retroalimentación debe ser constructiva y ofrecer sugerencias para mejorar



¿Por qué es importante la retroalimentación?

- Mejora el rendimiento de los estudiantes
- Mejora la confianza, el compromiso y la motivación.
- Identifica fortalezas y debilidades
- Identifica las brechas entre el rendimiento actual y el deseado
- Crea aprendices independientes que asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje.



Fuentes interesantes

Métodos de evaluación de aprendizaje electrónico para realizar un seguimiento del progreso del alumno

en línea Crea tus propias rúbricas on line iRúbrica

RubiStar

Evaluación eficaz en la era digital

JISC

Las 5 mejores herramientas de evaluación en línea para profesores

5 pautas para desarrollar buenas evaluaciones en línea



Pruébate

Pregunta 1:

¿Los métodos de evaluación tradicionales siempre tienen éxito al evaluar a los estudiantes en línea?

a) Verdadero

b) Falso

Pregunta 2:

La evaluación debe integrar la calificación, el aprendizaje y la motivación de sus alumnos.

a) Verdadero

b) Falso

Pruébate

Pregunta 3:

Qué y cómo aprenden los estudiantes depende en gran medida de cómo creen que serán evaluados.

a) Verdadero

b) Falso

Pregunta 4:

El aprendizaje profundo implica un compromiso básico con el contenido, por ejemplo, memorizando hechos sin comprender.

a) Verdadero

b) Falso



Pruébate

Pregunta 5:

¿Cuál de los siguientes es un ejemplo de 'evaluación auténtica':

a) Ensayos

b) Estudios de casos

c) Cuestionarios de opción múltiple

d) Exámenes escritos

Pregunta 6:

El aprendizaje profundo implica un compromiso básico con el contenido, por ejemplo, memorizando hechos sin comprender.

a) Verdadero

b) Falso

Pruébate

Pregunta 7:

El uso de una combinación de evaluaciones formativas y sumativas a lo largo de un curso puede ayudar a crear experiencias de aprendizaje significativas para los estudiantes.

a) Verdadero

b) Falso

Pregunta 8:

Las rúbricas se pueden integrar en la mayoría de los LMS y pueden proporcionar comentarios automatizados a los estudiantes.

a) Verdadero

b) Falso

Resumen: conclusiones clave

En esta unidad hemos analizado la evaluación y ahora debería estar familiarizado con lo siguiente:

1. Por qué evaluamos a nuestros alumnos y cómo la evaluación puede ayudar tanto al alumno como al profesor a identificar lo que han aprendido y las lagunas en el aprendizaje
2. Por qué es importante alinear las evaluaciones con los resultados del aprendizaje
3. Cómo el diseño de evaluaciones auténticas puede ayudar a involucrar a los estudiantes y transferir el aprendizaje
4. Las diferencias entre aprendizaje profundo y superficial, aprendizaje formativo y sumativo
5. Qué es la evaluación electrónica y los diferentes tipos de evaluación electrónica que puede utilizar en su propio contexto
6. Cómo usar las rúbricas de calificación y brindar retroalimentación a los estudiantes



Desarrollo profesional continuo en educación digital para VET

Este material de formación es uno de los resultados del proyecto

Erasmus+: “**Desarrollo profesional continuo en educación digital para VET**” y se ha creado para ayudar a los profesores de toda Europa a abordar la difícil situación de la impartición de formación en línea en VET.

El programa CPD consta de tres partes independientes:

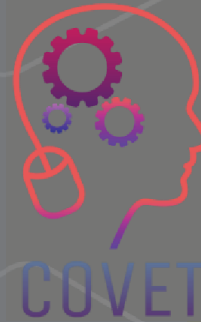
- Módulos de formación
- Conjunto de instrucciones de lecciones en línea de muestra
- Guía del programa de formación CPD

Todos los resultados del proyecto han sido producidos por siete socios de siete países europeos trabajando juntos:

- ProEduca zs, República Checa
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Rumania
- Capacitación y consultoría basadas en soluciones (SBTC), Turquía
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), España
- TUS Medio Oeste, Irlanda
- Colegio Regional del Norte, Reino Unido

Todos los materiales están disponibles (descargables) de forma gratuita desde la página web del proyecto:
<https://www.covet-project.eu/>





Erasmus+⁰¹⁰

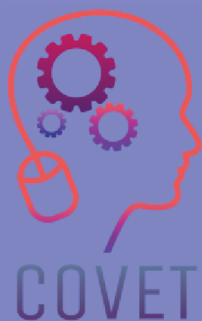
Continuando el desarrollo profesional
en Educación y Formación Profesional
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Desarrollo Profesional Continuo en Educación y Formación Profesional

Desarrollo profesional continuo en educación digital para FP



Módulo 3: Recursos y actividades en línea Unidad 3.1: Recursos en línea: (Re)utilización y evaluación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El europeo Comisión apoya para el producción de este publicación hacen constituir un aprobación de el contenido cual refleja el puntos de vista solo de el autores, y el Comisión no puedo ser sostuvo responsable para cualquier uso social may ser hecho de el información contenido en esto.

Este material de formación forma parte del Programa de capacitación de Desarrollo Profesional Continuo (CPD): Impartición de Formación Digital en Educación y Formación Profesional.

El programa de formación completo está disponible en: <https://www.covet-project.eu/>

Módulo 3: Recursos y actividades en línea

Unidad 3.1: Recursos en línea: (Re)utilización y evaluación



Al final de esta Unidad usted podrá:

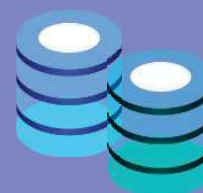
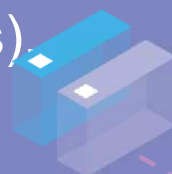
...identificar y analizar
R.E.A (Recursos
Educativos Abiertos).

...para identificar y
diferenciar
repositorios on line.

**Resultado de
aprendizaje**

...a evaluar los
recursos on line.

...para usar y reutilizar
los recursos on line.





La segunda parte representa una profundización en el tema que recoge sugerencias, ideas y más detalles para explorar.



La tercera parte es una colección de videos, testimonios, documentos escritos, caricaturas, etc. para explorar el tema enfocado navegando por Internet.



La primera parte te permite centrarte en el tema mediante un análisis de las palabras clave de la Unidad y mediante un breve texto expositivo.

Cada unidad esta compuesto de 4 partes



La cuarta parte es una sección de prueba a través de la cual puedes probarte a ti mismo y reflexionar sobre lo que aprendiste.

Contenido de la Unidad

- Recursos Educativos Abiertos (REA.)
- Repositorios on line
- (Re)usar recursos on line
- Evaluación de recursos on line



“

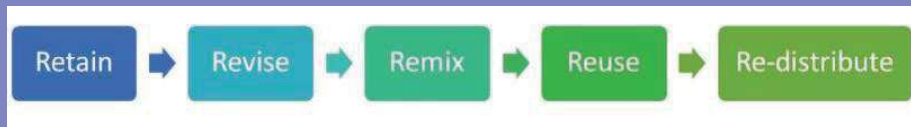
REA: “materiales y recursos educativos que son de acceso público, lo que significa que están disponibles abiertamente para que cualquiera los use y bajo algunas licencias para volver a mezclar, mejorar y redistribuir”.

-Steven Bell



Recursos Educativos Abiertos (REA)

- Se puede acceder de forma gratuita, sin solicitar permisos.
- 5 Rs:
 - Retener– puedes tener el recurso para siempre
 - Revisar– puedes adaptarlo, modificarlo o traducirlo
 - remezclar– puedes unirte con otro recurso para hacer uno nuevo
 - Reutilizar– puedes usar el trabajo para ti mismo
 - Redistribuir- puedes compartir con otros



¿Qué materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación podrían utilizarse como REA con fines educativos?



imágenes



vídeos



audio



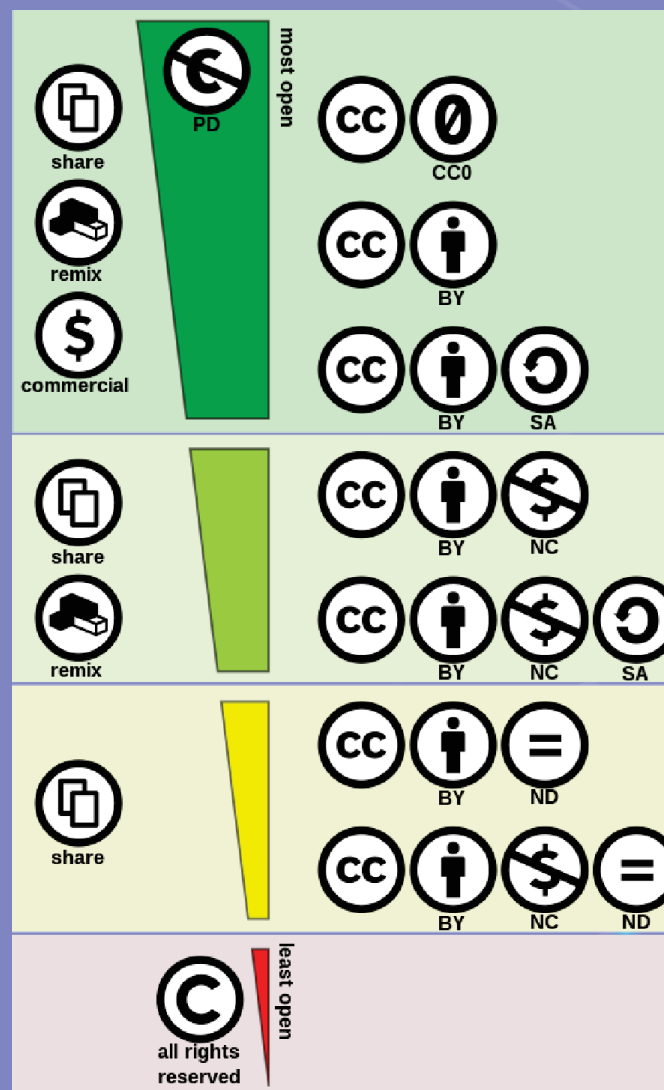
Leyes de derechos de autor

La competencia para modificar el contenido es una característica clave de los REA, que ofrece a las personas la posibilidad de personalizarlo para su uso, por ejemplo, agregando o reemplazando ejemplos o fotos, ampliando definiciones o mezclando varios REA para crear un recurso multimedia, un conjunto de cursos, u otro paquete de recursos mejorados.

El autor original (o titular de los derechos de autor) del recurso indica su deseo de que otros utilicen y modifiquen los recursos solicitando una licencia abierta. Estas licencias funcionan con las leyes de derechos de autor para dar a los usuarios permiso legal para usar y/o modificar un recurso.

Leyes de derechos de autor

Para los REA, las licencias abiertas más utilizadas son las licencias Creative Commons. Contenido Abierto es un término que también se usa con frecuencia para describir los REA. Si el contenido tiene derechos de autor bajo los derechos de autor tradicionales con todos los derechos reservados, entonces no es REA.



Actividad: uso de una imagen

Duración:10'

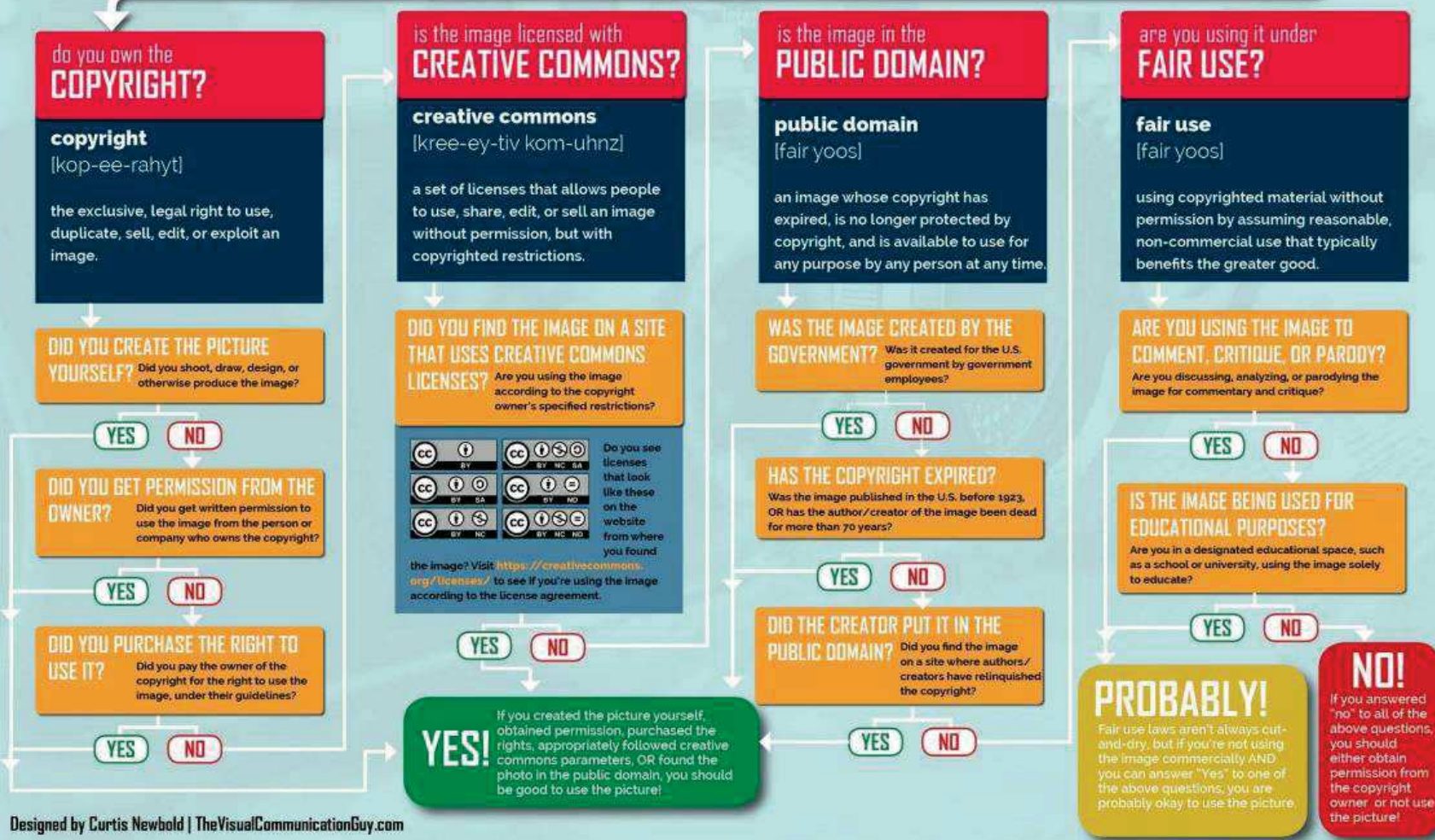
Busque en Google la imagen de un gato, luego responda las preguntas a la derecha para establecer el estado de uso.

Fuente:Natcom

CAN I USE THAT PICTURE?

REVISED!
(and simplified)

[a "picture" is any photograph, drawing, cartoon, logo, icon, infographic, chart, graph, work of art, or doodle you want to use for some purpose]



1.600.000.000

Interesante hecho:

Según Sheila Curran Bernard y Kenn Rabin, “a principios de 2020, más de 1600 millones de obras cubiertas por licencias Creative Commons habían sido publicadas por sus creadores en sitios como Flickr, Wikipedia, YouTube, Internet Archive y Vimeo”.

Repositorios on line

Definición

Los repositorios de materias son colecciones digitales de resultados de investigación sobre un determinado tema o disciplina, creadas especialmente para aquellos que estudian las áreas.

Las publicaciones incluidas en estos repositorios pueden o no ser revisadas por pares. Se distribuyen globalmente y se pueden buscar en la Web.



COVET

Búsqueda de repositorio

Cada unidad educativa ha creado su propia lista de repositorios en línea para ayudar a sus alumnos.

Las investigaciones anteriores incluyeron varias caminatas a la biblioteca y muchas horas de estudio de libros, pero hoy en día tenemos miles de bibliotecas a la distancia de un clic.



Repositorios en línea

por contenido

- Datos de investigación sin procesar
- Datos de investigación derivados
- artículos académicos preimpresos de texto completo
- borradores finales de texto completo revisados por pares de artículos de actas de revistas y congresos
- tesis
- publicaciones originales a texto completo (informes técnicos institucionales o departamentales)
- objetos de aprendizaje
- registros corporativos (registros de personal y estudiantes, licencias, etc.)

Por cobertura

- personal (archivo personal del autor)
- revista (resultado de una sola revista o grupo de revistas);
- departamental
- institucional;
- interinstitucional (regional)
- nacional
- internacional

Por funcionalidad principal

- acceso mejorado a los recursos (descubrimiento y ubicación de recursos)
- acceso de sujetos a recursos (descubrimiento y ubicación de recursos)
- preservación de recursos digitales
- nuevos modos de difusión (nuevos modos de publicación)
- gestión de activos institucionales
- compartir y reutilizar los recursos

Por grupo de usuarios objetivo

- alumnos
- profesores
- investigadores

Fuente: [Sciencedirect](#)



COVET



Actividad: Encuentre repositorios on line

Duración:20'



Siempre revise los
derechos de autor
de un sitio web

Choose a topic you are interested in and search for resources. Try to make use of an OER repository already mentioned.

Try to find one or two resources from your search, then take a few minutes to consider:

1. The quality of this resource:
 - ✚ Who created it?
 - ✚ Does it look to be accurate and well presented?
 - ✚ Are there any reviews or information from trainers who have used it?
2. The appropriateness of this resource to your audience:
 - ✚ Does it need editing or introduction?
 - ✚ Would it combine well with any other materials used?
3. The license:
 - ✚ Is it clear how the resource is licensed?
 - ✚ What does this allow you to do with it?
 - ✚ Do you need to attribute or ask for any permissions?

Fuente

Cómo (re)utilizar los recursos en línea

No reinventes la rueda

Internet tiene numerosas fuentes para cada necesidad que un formador pueda tener para sus alumnos. Simplemente mejora sus habilidades de búsqueda para ir directamente al recurso que desea utilizar.



Solo busca

Google es la mejor herramienta de búsqueda de materiales, sin importar el tema, y las personas no necesitan habilidades especiales de búsqueda o varios cursos de capacitación en TIC. Google ha desarrollado interesantes sugerencias de búsqueda que ayudan a las personas a encontrar la información exacta de manera más eficiente y rápida que hace años.

Una imagen vale mas que mil palabras

Example of OER development



Original diagram in a PhD thesis ...



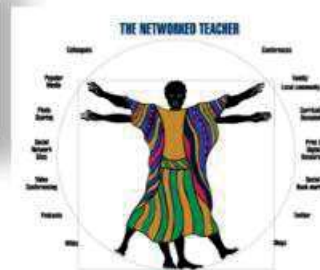
Improved and adapted for the Portuguese context ...



Translated into Greek ...



Adapted and translated to Spanish ...



Adapted at the University of Cape Town

Michael Paskevicius – Introduction to Open Educational Resources 2012 (CC-Attrib-ShareAlike)

Cómo evaluar los recursos on line



Cuando evalúe un material, hágase estas preguntas:

QUIÉN publicó el contenido, el experto en el tema que primero lo creó; verifica los antecedentes del autor para certificar las credenciales

QUÉ: ¿La información contenida se basa en hechos u opiniones?
¿Es auténtico? ¿Es exhaustivo?

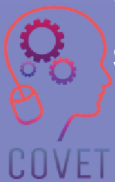
CUÁNDO: ¿el contenido es nuevo o está desactualizado? ¿Siguen funcionando los enlaces?

POR QUÉ: ¿la información le informará o le convencerá?



Created by WEBTECHOPS LLP
from the Noun Project

Si lo que encontró no es apropiado, siempre puede buscar otras fuentes que sean conocidas por su credibilidad.



Cómo evaluar los recursos on line - ejemplo

Buscar en el sitio web: ResearchGate.
Probablemente lo hayas usado en tu
investigación. Ir a la página <Copyright> e
infórmate de qué se permite usar y qué no.



Fuentes interesantes



Según Sheila Curran Bernard y Kenn Rabin, "a principios de 2020, sus creadores habían publicado más de 1600 millones de obras cubiertas por licencias Creative Commons en sitios como Flickr, Wikipedia, YouTube, Internet Archive y Vimeo". (*Curran Bernard, Sheila and Rabin, Kenn. Archival Storytelling: A Filmmaker's Guide to Finding, Using, and Licensing*)



Más en O.E.R en este video de Lance Eaton



Este divertido y animado video explica las licencias CC



David Wiley habla sobre los cinco tipos de permisos para los tipos de contenido proporcionados por un entrenador.



Bibliotecas MATC desarrolla más la evaluación de los recursos en este video aquí



Ponte a prueba - 1

Pregunta 1:

¿Qué significa el acrónimo REA?

- a) alcance de la educación abierta
- b) nuestro recurso educativo
- c) recurso educativo abierto

Pregunta 2:

¿Qué recursos no se pueden utilizar como REA?

- a) notas, presentaciones e ilustraciones
- b) libros con todos los derechos reservados
- c) animaciones, concursos y multimedia

Pregunta 3:

¿Qué es Creative Commons?

- a) un departamento de seguimiento
- b) uso compartido abierto mediante licencias
- c) derechos de autor creativos

Ponre a prueba - respuestas correctas

Respuestas a la prueba:

1. C
2. B
3. B

Resumen: conclusiones clave

1. Los recursos educativos abiertos son gratuitos y están a la espera de ser utilizados por cualquier persona.
2. Los profesores pueden editar y adaptar los recursos según su tema y las necesidades de sus alumnos.
3. Si entiendes los términos de uso de Creative Commons, el mundo REA te pertenece ya que tendrás alumnos muy felices.
4. La evaluación de recursos es imprescindible ya que varios materiales circulan sin una evaluación adecuada.

Desarrollo profesional continuo en educación digital para VET

Este capacitación material es uno de el resultados del proyecto Erasmus+

:**“Continuing professional development in digital education for VET ”** creado para ayudar profesores en toda Europa, para salvar la desafiante situación de la capacitación on line en FP.

El programa de CPD consiste en tres partes independientes:

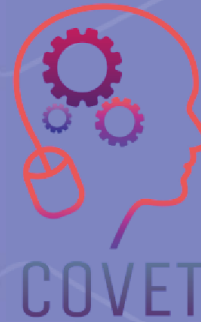
- Módulos de aprendizaje
- Un conjunto de lecciones online de ejemplo
- Guía de capacitación del programa CPD

Todos los resultados del proyecto han sido producidos por siete socios de siete países europeos trabajando juntos:

- ProEduca zs, República Checa
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Rumania
- Capacitación y consultoría basadas en soluciones (SBTC), Turquía
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), España
- TUS Medio Oeste, Irlanda
- Colegio Regional del Norte, Reino Unido

Todos los materiales están disponibles (descargables) de forma gratuita desde la página web del proyecto:
<https://www.covet-project.eu/>





COVET

Erasmus+

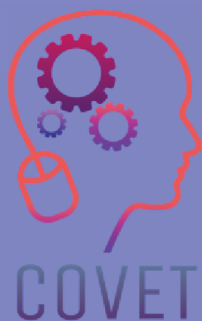
ContinuoDesarrollo profesional
enProfesional EducaciónyCapacitación
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023ContinuoDesarrollo Profesional enProfesional EducaciónyCapacitación

Desarrollo profesional continuo en educación digital para FP



Módulo 3: Recursos y actividades en línea Unidad 3.2: Cómo diseñar actividades en línea



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Este material de formación forma parte del programa de formación de Desarrollo Profesional Continuo (DPC): Digital Training Delivery in Vocational Education and Training.

El programa completo está disponible en: <https://www.covet-project.eu/>

Módulo 3: Recursos y actividades en línea

Unidad 3.2: Cómo diseñar actividades en línea



Al finalizar esta Unidad serás capaz de:

... diseñar una actividad en línea.

Resultados de aprendizaje

...diferenciar entre las 5 etapas del modelo de formación presentado.

...identificar las herramientas en línea adecuada para tu actividad.

...desarrollar una lección en línea en condiciones





La segunda parte representa una profundización en el tema que recoge sugerencias, ideas y más detalles para explorar.



La tercera parte es un conjunto de videos, testimonios, documentos escritos, dibujos, etc. para explorar el tema navegando por Internet.



La primera parte te permite centrarte en el tema mediante un análisis de las palabras clave de la Unidad y mediante un breve texto expositivo.

Cada unidad se compone de 4 partes



La cuarta parte es una sección de autoevaluación para valorarte a ti mismo y reflexionar sobre lo aprendido.

Contenido de la Unidad

- Diseño del marco de actividades en línea
- El modelo de instrucción 5 Es
- EL modelado de formación de las 5 Es en línea



Created by Tomas Knopp
from the Noun Project



“

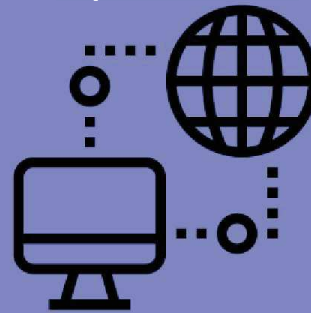
“El único propósito de eLearning es enseñar.”

-Cristobal Palma



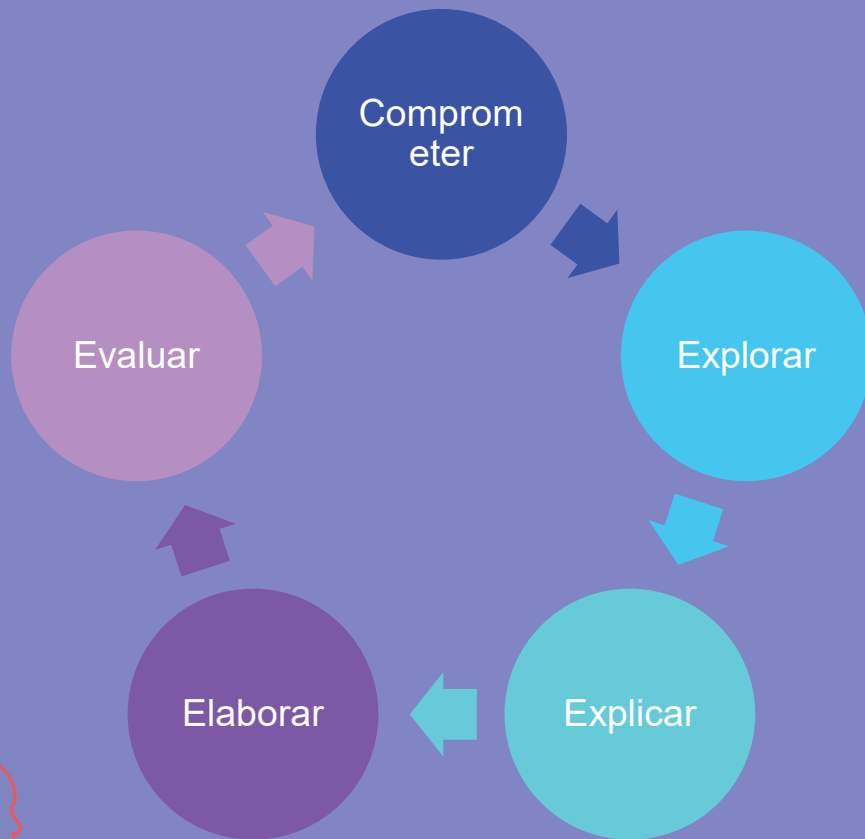
Diseño del marco de actividades en línea

Enseñar actividades en línea para el alumnado no significa dejar de lado el libro de texto y reinventar todo el enfoque de enseñanza. La mayoría de las actividades ya propuestas para enseñar en clase se pueden reciclar y adaptar para actividades en línea siempre y cuando se mantengan centradas en el estudiante. Pero debemos tener en cuenta algunos modelos de enseñanza al diseñar un determinado tipo de lección, ya sea en línea, híbrida o presencial.



Created by monkik

Diseño del marco de actividades en línea



Modelo instruccional constructivista basado en cinco elementos para el desarrollo de una lección en línea: El modelo 5 Es

Este es un ejemplo de aprendizaje basado en la indagación, en el que los alumnos formulan preguntas, deciden qué información mejora su comprensión y luego se autoevalúan. Este modelo subyace en los principios de las ciencias cognitivas desarrollados por el Biological Sciences Curriculum Study (BSCS) en 1987, posteriormente la propuesta se inspiró en otros modelos de enseñanza como el Atkin-Karplus Learning Cycle, o el ciclo de aprendizaje del Science Curriculum Improvement Study (SCIS). La adaptación para la enseñanza en línea ha sido desarrollada por Catlin Tucker.

Diseño del marco de actividades en línea

COMPROMETER



Actividades en línea	Herramientas en línea
<p>Lluvia de ideas</p> <p>✓ ¿Qué opinas?</p> <p>Hacer preguntas</p> <p>✓ ¿Qué te preguntas? ¿De qué tienes curiosidad?</p> <p>Acceder a conocimientos previos</p> <p>✓ ¿Qué sabes? ¿Cómo lo aprendiste?</p> <p>Despierta su interés</p> <p>✓ ¿Qué ves, piensas, te preguntas cuando ves esta imagen, ves este video o escuchas esta historia?</p>	<p>Padlet</p> <p>Preguntas de Google Classroom</p> <p>Jamboard</p> <p>Función de discusión en línea del Sistema de gestión de aprendizaje (LMS)</p> <p>Mentimeter</p>



Diseño del marco de actividades en línea

EXPLORAR



Actividades en línea	Herramientas en línea
<p>Investigación de conductas Exploración de recursos seleccionados por profesorado</p> <ul style="list-style-type: none">• Ver videos• Leer artículos• Escuchar podcasts <p>Tareas presenciales</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizar trabajo de campo• Hacer observaciones• Entrevistar a un familiar <p>Colaboración colectiva</p>	<p>Búsqueda de Google YouTube Newsela, Smithsonian Tween Tribune InsertLearning Preguntas de Google Classroom Discusión en línea de LMS Presentación de diapositivas de Google compartida Wakelet</p>

Diseño del marco de actividades en línea

EXPLICAR

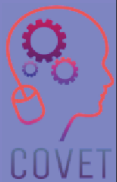


Actividades en línea	Herramientas en línea
<p>Presentaciones en vivo en clase o en sesión de videoconferencia</p> <p>Explicaciones grabadas en video</p>	<p>Google Hangout o Zoom</p> <p>Screencastify (Extensión de Chrome)</p> <ul style="list-style-type: none">• Comparte videos directamente desde Google Drive <p>FlipGrid</p> <ul style="list-style-type: none">• Permitir que los estudiantes se enseñen conceptos unos a otros mediante la grabación de videos.

Diseño del marco de actividades en línea

ELABORAR

Actividades en línea	Herramientas en línea
<p>Haz conexiones</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Conectar conceptos▪ Conectar los conceptos con la vida más allá del aula▪ Conectar conceptos con el arte, la literatura, la música <p>Aplicar el aprendizaje a situaciones nuevas o novedosas.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Abordar problemas extravagantes del mundo real▪ Documentar el proceso como grupo <p>Explica cómo</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Articular el proceso que se usaría para resolver un problema o abordar una situación particular <p>Materiales y recursos de estudio creados por los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Recoge la información y diseña un recurso de revisión	<p>Quizizz</p> <p>Documentos, diapositivas, dibujos y hojas de cálculo compartidos de Google</p> <p>FlipGrid</p> <p>Quizlet</p> <p>Khoot!</p>



Diseño del marco de actividades en línea

línea

EVALUAR



Actividades en línea	Herramientas en línea
<p>Evaluaciones</p> <ul style="list-style-type: none">• Evaluaciones basadas en proyectos• Evaluaciones basadas en el desempeño• Pruebas y cuestionarios <p>Reflexiones de vídeo</p> <p>Boletos de salida digitales</p>	<p>Quizizz</p> <p>Khoot!</p> <p>Schoology quiz</p> <p>Formularios de Google</p> <p>Socrative</p>


Aquí está la interactividad! ¡Sé creativo!





Un profesor universitario da una conferencia en línea desde un aula vacía en Milán.


Fotografía: Esquina Matteo/EPA


Fuentes de interés


 Catlin Tucker define aquí las 5E a tener en cuenta a la hora de diseñar una lección online

 YouTube video en el escenario participativo

 YouTube video sobre el escenario participativo

 YouTube video sobre el escenario elaborado.

 YouTube video sobre el escenario de exploración

 YouTube video sobre el escenario de evaluación

Autoevaluación

Un buen profesor se adapta rápidamente y se vuelve flexible en el tiempo. Teniendo en cuenta las 5 etapas del modelo instruccional presentado, elija una etapa y diseñe una actividad en línea para un grupo de 15 estudiantes, cualquier tema.

Tiempo permitido: 15'

- Detallar las herramientas utilizadas.
- Tener en cuenta todo tipo de interacción.
- Planificar la actividad de una manera atractiva y significativa.

Resumen: conclusiones clave

- El modelo instruccional propuesto ha sido adaptado por Catlin Tucker para actividades en línea
- Etapa de participación: el maestro trabaja para obtener una visión del conocimiento previo de los estudiantes e identificar cualquier brecha del mismo.
- Etapa de exploración: los estudiantes exploran activamente el nuevo concepto a través de experiencias de aprendizaje concretas.
- Etapa de explicación: los estudiantes sintetizan nuevos conocimientos y hacen preguntas si necesitan más aclaraciones.
- Etapa de elaboración: dar a los estudiantes espacio para aplicar lo que han aprendido.
- Etapa de evaluación: permite la evaluación tanto formal como informal.

Desarrollo profesional continuo en educación digital para VET

Este material formativo es uno de los resultados del proyecto Erasmus: “**Desarrollo profesional continuo en educación digital para FP**” se ha creado para ayudar al profesorado de toda Europa a hacer frente a la difícil situación de la formación en línea en la FP.

El programa de DPC consiste en tres partes independientes:

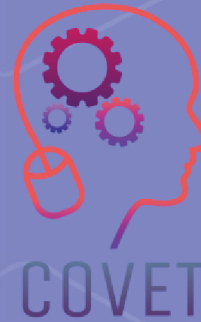
1. Módulos de formación
2. Conjunto de ejemplos de lecciones en línea
3. Guía del programa de formación CPD

Todos los productos del proyecto han sido elaborados por siete socios de siete países europeos que han trabajado juntos:

- ProEduca zs., República Checa
- Archivo della Memoria, Italia
- Asociação Pentru Sprijinirea Iniciala Educativa, Rumanía
- Solution Based Training & Consultancy(SBTC), Turquía
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (CPR DanielCastelao), España
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Reino Unido

Todos los materiales están disponibles para su descarga en la página web del proyecto: <https://www.covet-project.eu/>





Erasmus+

Desarrollo Profesional Continuo en
educación digital para FP
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Continuing Professional Development in Vocational Education and Training