

PROGRAMA

APRENDER E-LEARNING HACIENDO E-LEARNING

DESARROLLO

MÓDULO 1. UN VISTAZO AL PROCESO-

MÓDULO 2. -HACIENDO OBJETOS DE APRENDIZAJE

MÓDULO 3. APRENDIENDO CON PROBLEMAS

MÓDULO 4. - USANDO ESCENARIOS DE APRENDIZAJE

METODOLOGÍA DEL CURSO

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

DESARROLLO

	TÍTULO MÓDULO	horas Teleformación	horas presenciales	TÍTULO TALLER
Sesión inicio			5	
Módulo 1	Usando métodos colaborativos	35	5	Aplicar la videoconferencia
Módulo 2	Haciendo objetos de aprendizaje	35	5	Usar Adobe Connect
Módulo 3	Aprendiendo con problemas	35	5	Jugar seriamente
Módulo 4	Creando escenarios de aprendizaje	35	5	Explorar Mundos virtuales : vivero de ideas para escenarios
	Igualdad de oportunidades	10		
Sesión fin			5	
Total		150	30	

El desarrollo del programa sigue una filosofía que no distingue entre contenidos y prácticas y ni siquiera declara objetivos. Parece obvio que para aprender haciendo hay que hacer y un nuevo enfoque requiere un nuevo estilo de programa de curso.

En el curso hay lecturas, claro, pero como base para la aplicación práctica. Hay objetivos, claro, pero se trata SIEMPRE de hacer uso de la mejor manera posible de esa aplicación práctica. El nivel del grupo y los profesores serán los que marcarán el nivel de los objetivos operativos que permitan la evaluación sumativa.

Los enlaces mostrados pretenden ser una panoplia de las posibilidades de los inmensos recursos de la web como complemento a la formación, tanto en e-learning como presencial.

En la red hay mucha información, [materiales de libre distribución](#) y mucho más. Eso sí, hay que saber escoger, también hay mucha información poco fiable

MÓDULO 1.- UN VISTAZO AL PROCESO

APLICACIONES PRÁCTICAS

1. Hacer un [glosario de e-learning](#).
2. [Aplicar las TIC al aprendizaje](#): herramientas, servicios y plataformas.
3. Probar [Metodologías didácticas](#): modelos, [estrategias didácticas](#) y gestión del proceso de aprendizaje.
4. [Asumir Nuevos roles](#): percepción del entorno y habilidades comunicativas.
5. Aplicar didácticamente de [herramientas para la gestión del aprendizaje](#)
6. Integrar las [herramientas para la comunicación](#)
7. Explotar las [herramientas para la colaboración y el trabajo en grupo](#).
8. [Gestionar el entorno](#)
9. Plantear la [evaluación sumativa en e-learning](#)
 - a. Crear pruebas de evaluación. [Herramientas](#)
 - b. [Evaluar la participación](#) e informes de visita
10. [Evaluar el proceso](#)
11. [Evaluar el impacto y la transferencia del e-learning](#)
12. [Aprovechar las competencias propias](#)

TALLER 1

Aplicar la [Videoconferencia y otros sistemas de comunicación sincrónica a la formación colaborativa](#)

MÓDULO 2.- HACIENDO OBJETOS DE APRENDIZAJE

APLICACIONES PRÁCTICAS

1. Dar los primeros [pasos en un proyecto de e-learning](#)
 - a. Por dónde se comienza.
 - b. [Elaboración de materiales a medida](#) o [enlatados](#).
2. Diseñar [Componentes básicos](#) de un curso
 - a. Plantear los componentes principales de un curso: [Objetivos](#), contenidos, actividades, recursos y evaluación.
 - b. Qué entendemos por [materiales autoinstructivos](#)
3. Desarrollar contenidos
 - a. Seguir pasos y secuencias en el diseño de la instrucción.
 - b. Usar texto, lenguaje y comunicación.
 - c. Crear Interactividad y dar autonomía del estudiante.
 - d. Introducir variedad en las actividades: ejercitación.
 - e. [Reirnos: no es tan peligroso](#)
 - f. Usar recursos para la evaluación de los aprendizaje.
4. Crear Recursos en diferentes soportes y formatos
 - a. Uso de [gráficos](#)- imágenes-audio- video-animaciones-simulaciones.
 - b. Crear para la [reutilización](#) y empaquetamiento de contenidos.
 - c. Fijar y aplicar criterios para la [evaluación de materiales](#).
 - d. Conocer y usar normas y [estándares](#)
5. Usar [Herramientas de Autor](#)
 - a. Hay que elegir: facilidad de uso ó libertad creativa.
 - b. Adaptar materiales distintos estilos de aprendizaje.

TALLER 2

Usar una opción profesional: Adobe Connect

MÓDULO 3: APRENDIENDO CON PROBLEMAS

APLICACIONES PRÁCTICAS

1. Plantear Aprendizaje basado en problemas
 - a. Hacer un [glosario del Aprendizaje Basado en Problemas](#) (ABP)
 - b. Organizar el ABP como [técnica didáctica](#)?
 - c. Asumir las actividades y responsabilidades del profesor y del alumno
 - d. Potenciar los aprendizajes que fomenta el uso del ABP
 - e. Sortear dificultades y barreras para poner en práctica el ABP como técnica didáctica
 - f. Diseñar sistemas de evaluación en el ABP
2. [Jugar en serio](#)
 - a. ¿Qué es [el juego serio](#)? -
 - b. ¿Para qué sirve? -[Aplicaciones](#)
 - c. [Aprender haciendo](#) y la comprensión de problemas complejos..

TALLER 3:

Hacer [Juegos Serios Virtuales](#) (Casos e Inmersión en la Experiencia de Jugar Seriamente)



MÓDULO 4.-USANDO ESCENARIOS DE APRENDIZAJE

APLICACIONES PRÁCTICAS

1. Plantear [ambitos de formación](#) basados en TIC.
2. Evaluar componentes del sistema. Revisar ejemplos de [escenarios sencillos](#)
3. [Los escenarios como caso extremo de PBA](#)
4. Contexto real y conocimiento. [Una filosofía del aprendizaje basado en escenarios](#)
5. El aprendizaje por páginas al servicio del escenario: las fronteras y las transiciones
6. El panel de observación y la [evaluación en escenarios](#)
7. [Éxito y fracaso en escenarios](#): la necesidad del realismo

TALLER 4:

Lively, Second Life, [Opensim](#)...fuentes de ideas para escenarios de aprendizaje



METODOLOGÍA DEL CURSO

El curso es un ejemplo de articulación clásica de [blended learning](#).

1. Hay una primera fase presencial de cinco horas (una o dos sesiones) en grupos reducidos de unos quince alumnos. En esta fase los alumnos se familiarizarán con el entorno de trabajo y la dinámica de desarrollo del curso. Se experimentará con la plataforma, los materiales y la instalación de las herramientas necesarias (para las personas que pudieran tener dificultades con las descargas se entregará un soporte físico con los instaladores de todas las herramientas de libre distribución y/o gratuitas que sean necesarias para realizar los proyectos del curso).
2. La parte e-learning del curso se realizará de forma no estrictamente secuencial, alternando prácticas de los cuatro módulos a lo largo de unos cuatro meses. El apartado de lecturas del curso estará reducido a un mínimo y se primará, en cambio, la aportación de enlaces a recursos que permitan la ampliación de los diversos asuntos.
3. Los proyectos de cada módulo serán definidos por cada docente e incluirán tanto trabajos individuales como trabajos de grupo. Los subproyectos para cada módulo se articularán de forma que permitan una agregación en un proyecto global
 - a. Resultado Módulo 1: Borrador de planificación didáctica de acción formativa por alumno (tema libre y acotado a unas tres ó cuatro horas)
 - b. Resultado Módulo 2: Materiales didácticos y cuestionarios de evaluación base para el curso
 - c. Resultado Módulo 3: Casos y proyectos para el curso propuesto
 - d. Resultado Módulo 4: Escenarios para incorporar en los materiales
4. Una vez se hayan iniciado los proyectos de los cuatro módulos del curso, unos dos meses después del inicio, se realizarán los talleres en un solo fin de semana. Las personas que lo deseen podrán pernoctar en la localidad en que se efectúen los talleres
Los talleres servirán para ilustrar el uso de recursos de trabajo que, pese a su sencillez técnica, están, generalmente, alejados de la práctica habitual de los docentes asistentes al grupo. Nada mejor que ensayar en directo con buenos expertos para poder planificar el uso posterior de técnicas y su imbricación en la formación en proyecto
Los talleres incorporarán todas las herramientas necesarias para su realización: equipos informáticos, PDIs, lectores de documentos, sistemas de videoconferencia...
5. Se continuarán los proyectos hasta el final del curso. Periódicamente los docentes realizarán revisiones de los trabajos y comentarios para la mejora de manera formal y planificada, además de las tutorías habituales de respuesta a cuestiones individuales.
La fase presencial de cierre se realizará, de nuevo, en grupos reducidos de unos quince alumnos. En esta fase, entre otras cuestiones, se realizará una presentación resumida de los proyectos y se discutirán mejoras para futuras ediciones.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación del proceso y del impacto se realizará utilizando métodos estándar.

La evaluación del aprendizaje se realizará modularmente. Se utilizarán cuatro fuentes principales de información:

Test objetivos que representarán en conjunto el 10% de la calificación

Cuestiones y casos que tendrán asignado otro 10%

Proyectos, que representarán el 60%

Participación en los espacios de discusión, aportaciones recogidas 20%.

