

IO1: Toolkit para integrar la educación a distancia en la educación superior



Contenido

Contenido	2
Consortio	1
Información sobre el proyecto	4
Introducción al proyecto y a la caja de herramientas	5
Sección 1: Estrategias, directrices y consejos para integrar el eLearning en la ES	7
1.1. Acciones estratégicas para el aprendizaje a distancia	8
1.2. Metodología de diseño e impartición de experiencias de aprendizaje en línea	13
Sección 2: Lista de comprobación de la preparación para el eLearning.....	32
2.1. Resumen	32
2.2 Áreas de contenido de la lista de comprobación de la preparación para el eLearning	34
Área A: Liderazgo	35
Área B: Colaboración y creación de redes	38
Área C: Infraestructura y equipamiento	40
Área D: Desarrollo Profesional Continuo (DPC) [1].....	43
Área D: Desarrollo Profesional Continuo (DPC) [2].....	44
Área E: Enseñanza y aprendizaje: Apoyo y recursos	48
Área F: Enseñanza y aprendizaje: Implementación	50
Área G: Prácticas de evaluación en línea	53
Área H: Competencia digital del alumno.....	56
Sección 3: Mejores prácticas	58
Categoría 1: MOOCs/Programas de formación.....	60

Buena práctica 1: Learn2Analyze	61
Buena práctica 2: OpenupEd	63
Buena práctica 3: Movilidad virtual abierta	65
Buena práctica 4: EduHack	70
Buena práctica 5: Programa de aprendizaje basado en retos	72
Buena práctica 6: OERu	Error! Bookmark not defined.
Buena práctica 7: MOOC-"Cómo crear un curso en línea"	78
Buena práctica 8: NOVAMOOC	80
Buena práctica 9: UniCampus	82
Buena práctica 10: Centro Microsoft Educator	84

Categoría 2: Herramientas/software digital y en líneaError! Bookmark not defined.

Buena práctica 1: Entorno virtual de aprendizaje Moodle	88
Buena práctica 2: Plataforma de comunicación Microsoft Teams	92
Buena práctica 3: Plataforma de videoconferencia ZOOM	95
¡Buena práctica 4: Software basado en el juego Kahoot!	97
Buena práctica 5: H5P	99
Buena práctica 6: Livresq	101
Buena práctica 7: OBS (Open Broadcaster Software) con el plugin Virtual Cam	102
Buena práctica 8: Mentimeter	105
Buena práctica 9: Integrar modelos 3D en Moodle (Wavefront Renderer)	108
Buena práctica 10: Cuadro de mando VSMA	112
Buena práctica 11: Learning Designer, una herramienta para el diseño didáctico y el análisis del e-learning	116
Buena práctica 12: La rueda de la competencia digital	119

Categoría 3: Recursos Educativos Abiertos [REA]121

Buena práctica 1: Laboratorios virtuales de MERLOT y SkillsCommons	122
Buena práctica 2: Europea	124

Categoría 4: Directrices para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación 127

Buena práctica 1: onTrain	128
Buena práctica 2: Evaluar con portafolios electrónicos para fomentar el aprendizaje independiente	130
Buena práctica 3: MIELES	134
Buena práctica 4: RALDE (Re-thinking active learning for distance education)	137
Buena práctica 5: Entorno de diseño de aprendizaje integrado 2 - ILDE2	140
Buena práctica 6: DIGIT" - "Impulsar las competencias para un uso responsable de la identidad en línea	142
Referencias.....	145

Consortio



Socio 1 (Coordinador): UNIVERSITATEA DIN PITESTI - RUMANÍA



UNIVERSITATEA DIN PITESTI

Socio 2: UNIVERSIDAD DE NICOSIA - CHIPRE



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 la opinión de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.
Número de proyecto: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434

Socio 3: VILNIUS UNIVERSITY- LITHUANIA



Socio 4: CARDET -CYPRUS



Socio 5: DIETHNES PANEPISTIMIO ELLADOS - UNIVERSIDAD HELÉNICA INTERNACIONAL - GRECIA



Socio 6: OBREAL Global - ESPAÑA



Socio 7: WEBIN -SERBIA



Información sobre el proyecto



Título del proyecto	Un conjunto de herramientas prácticas para integrar el reaprendizaje en los planes de estudio de la enseñanza superior
Acrónimo del proyecto	HE en línea
Número de proyecto	2020-1-RO01-KA226-HE-095434
Organización beneficiaria (coordinador del proyecto)	P1: Universitatea din Pitesti, RO/ Rumanía
Socios del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • P2: Universidad de Nicosia, CY/ Chipre • P3: Universidad de Vilnius, LT/ Lituania • P4: CARDET, CY/ Chipre • P5: Universidad Helénica Internacional, GR/Grecia • P6: OBREAL, ES/ España • P7: WEBIN, RS/ Serbia

Introducción al proyecto y a la caja de herramientas

En los últimos años, la necesidad de mejorar la calidad de los programas de educación superior (ES) y de llegar a una población diversa de alumnos, sin importar las barreras físicas o temporales, fortaleció la adopción de las tecnologías digitales (OCDE, 2019; EUA, 2019). En este contexto, la pandemia del COVID-19 aceleró la adaptación del aprendizaje a distancia en todo el mundo. Las instituciones educativas se vieron obligadas a pasar de la noche a la mañana a un periodo de enseñanza a distancia de emergencia. En la mayoría de los casos, no existían medidas específicas para garantizar la calidad de la enseñanza en línea que se iba a impartir. Según investigaciones recientes, es evidente que el profesorado universitario no está debidamente preparado para desarrollar e impartir cursos en línea eficaces (EUA, 2020; Vrasidas et al. 2020). Para responder a esta necesidad, un consorcio de siete socios de seis países de la UE se ha reunido para poner en marcha el proyecto "Un conjunto de herramientas prácticas para integrar el eLearning en los planes de estudio de la enseñanza superior (ONLINEHE)". El objetivo del proyecto es desarrollar la capacidad del personal docente de la enseñanza superior, los académicos y los diseñadores de aprendizaje para integrar el aprendizaje electrónico en sus programas educativos. A través de resultados y acciones específicas, se concienciará sobre la necesidad y el valor de adoptar un eLearning de calidad, promoviendo la cooperación entre todas las partes implicadas en la educación superior, incluidos los responsables políticos. La duración para la realización del proyecto es de 24 meses (01/05/2021- 30/04/2023) y a lo largo de su ciclo de vida se producirá lo siguiente

- **IO1: Conjunto de herramientas para integrar el aprendizaje electrónico en la enseñanza superior.** El objetivo de este producto es desarrollar un conjunto de herramientas que ayuden a las IES y a los instructores a adoptar una estrategia a la hora de diseñar, desarrollar e implementar cursos eficaces de aprendizaje electrónico. El IO1 consistirá en recursos, investigación, material pedagógico, estudios de casos, consejos prácticos y una colección de actividades de REA que pueden adaptarse y adoptarse para aprender a enseñar en línea en la Educación Superior.
- **IO2: Curso de formación.** El objetivo de este producto es ofrecer formación a un grupo de personal de la ES, investigadores, profesionales, educadores de adultos, diseñadores de aprendizaje y personal de apoyo universitario. Pretende ayudar a los profesionales de la ES a comprender todos los elementos básicos necesarios para

poder diseñar, desarrollar e implementar eficazmente cursos de eLearning innovadores e interactivos para estudiantes universitarios y adultos.

- **IO3: Plataforma de aprendizaje electrónico y MOOC.** Este es uno de los primeros MOOCs que tendrá un claro enfoque en el apoyo a los grupos objetivo de las IES para mejorar y modernizar sus planes de estudio e integrar herramientas tecnológicas innovadoras para el diseño e impartición de cursos. Por lo tanto, el MOOC abordará las cuestiones y temas significativos de la integración del eLearning en la ES, estando totalmente alineado con las políticas de la UE y las necesidades de la ES. Incluirá actividades prácticas en línea para capacitar a los académicos para integrar el eLearning en sus prácticas de enseñanza.
- **IO4: Directrices políticas y prácticas para las instituciones de educación superior.** El principal objetivo de este resultado es proporcionar recomendaciones políticas concretas para los equipos de dirección de las universidades, los responsables de la toma de decisiones y los principales responsables políticos de los niveles nacionales de gobierno y gobernanza de la UE en lo que respecta a la implantación del eLearning. A través de este resultado, se promoverá la integración de la enseñanza y el aprendizaje en línea en la ES.

Dado que el éxito de los programas de enseñanza a distancia depende en gran medida de una planificación estratégica eficaz, el consorcio ha elaborado un conjunto de herramientas con el objetivo último de ayudar a las instituciones de enseñanza superior (IES) a impartir programas de aprendizaje en línea con éxito. Para lograrlo, el consorcio del proyecto ha reunido material relevante a través de una revisión sistemática de la literatura nacional y europea, en el campo de la enseñanza a distancia y remota en la ES y de encuestas en línea realizadas en cada país asociado. Los resultados se sintetizan y se presentan prácticamente en tres (3) secciones:

- **Sección 1:** Un esquema detallado de estrategias, directrices, consejos y una metodología concreta que puede seguirse cuando se enseña en línea, desde el diseño hasta la impartición de los cursos.
- **Sección 2:** Lista de comprobación para que las IES midan su grado de preparación en la integración del aprendizaje a distancia.
- **Sección 3:** 30 mejores prácticas que son herramientas/plataformas, iniciativas, proyectos y recursos en el ámbito de la educación a distancia.

El contenido de la caja de herramientas será útil para los instructores de educación superior, los líderes, los diseñadores de eLearning, los desarrolladores, los investigadores, el personal de apoyo y los estudiantes para adoptar una estrategia a la hora de enseñar y aprender en línea.

Sección 1: Estrategias, directrices y consejos para integrar el eLearning en la ES



A partir de la investigación documental y sobre el terreno realizada en cada uno de los países asociados, han surgido prácticas específicas basadas en pruebas como acciones que pueden seguirse para diseñar e implantar eficazmente programas de aprendizaje en línea. Presentamos estas conclusiones en dos secciones: la primera señala algunas acciones fundamentales que facilitarán la integración del aprendizaje electrónico y la segunda esboza una metodología de diseño del aprendizaje.

1.1. Acciones estratégicas para el aprendizaje a distancia

Antes de diseñar un curso/programa de aprendizaje en línea, se recomienda que las IES tengan una misión general con objetivos específicos que quieran alcanzar. De este modo, todas las acciones emprendidas estarán alineadas con la dirección hacia la que se dirigen los programas de aprendizaje a distancia. En primer lugar, un **equipo de coordinación** establecido, formado por líderes, expertos en eLearning, profesores, investigadores y personal de apoyo, se ocupará de las cuestiones administrativas a nivel institucional. Deberán definirse las responsabilidades de cada participante en el sistema de educación en línea. A través de la colaboración, este equipo se encargará de la preparación, la implementación, la revisión del progreso y la evaluación general de la educación a distancia. También vale la pena contratar a diseñadores de instrucción/aprendizaje como miembros integrales del personal. Una sólida colaboración entre un académico/instructor y un diseñador de instrucción/aprendizaje es la base para la creación de un entorno de aprendizaje en línea eficaz, ya que el primero es un experto en la materia y el segundo un experto en teorías de diseño y prácticas de experiencia de usuario. No debería ser un requisito previo que los académicos tengan los conocimientos o las habilidades para diseñar un entorno utilizable, funcional y atractivo, en términos de presentación y estructura. Además, su tiempo es limitado debido a sus principales responsabilidades de manejar un aula en línea y apoyar a los alumnos. Por lo tanto, cuando los diseñadores de instrucción, los desarrolladores y los instructores cooperan, se proporciona la mejor experiencia significativa posible a los alumnos, abordando cuestiones técnicas y pedagógicas. Además, los equipos institucionales también pueden coordinar las actividades en línea, proporcionar apoyo técnico y crear directrices para el uso de plataformas y herramientas digitales en la educación. El personal específico también podría ser un punto de contacto inmediato para los estudiantes, garantizando que se aborden sus obstáculos y se escuchen sus voces. Además, una **colaboración** establecida **con partes interesadas externas**, como otras universidades, organizaciones (de investigación) y empresas, promueve el intercambio de ideas sobre las mejores prácticas, de modo que podamos seguir el estado del arte. El hecho de haber firmado acuerdos de colaboración con proveedores locales y/o internacionales (por ejemplo, Google, Microsoft), y con canales de televisión nacionales, proporciona un apoyo para el traslado de los cursos a la red.

También hay que tener en cuenta las **medidas y planes de garantía de calidad**. Un procedimiento interno de garantía de calidad debe estar alineado con las regulaciones nacionales e internacionales que serán tanto una guía como una herramienta de evaluación

para la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje (Eteokleous & Neophytou, 2019; Koutselini, 2020). Por ejemplo, las Normas y Directrices Europeas (ESG) pueden ser utilizadas durante la implementación de un plan de acción para el éxito del eLearning en la Educación Superior. Los cursos en línea de calidad tienen distintas características. En primer lugar, un plan de estudios desarrollado de forma específica se centra en la mejora de los resultados del aprendizaje. La alineación de los objetivos, las actividades de aprendizaje y la evaluación es de suma importancia. Por esta razón, hay que explotar las capacidades de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), empleando estrategias que potencien la interactividad, para conseguir los propósitos pedagógicos marcados. Esta interactividad con los contenidos de aprendizaje y, en general, con la plataforma, provoca la experimentación en el entorno de aprendizaje. Puede ser la base de un aprendizaje autorregulado, impulsado por la presencia continua de los profesores y la comunicación recíproca. Además, la planificación estratégica implica atender a las necesidades individuales de los alumnos y potenciar la metacognición mediante la autoevaluación y la reflexión. Para tener éxito, se requiere un sólido conocimiento pedagógico. Esto implica la aplicación de una enseñanza diferenciada, una mayor interacción entre todos los implicados (por ejemplo, el coordinador, el personal, los estudiantes), la flexibilidad de las vías de aprendizaje, el seguimiento y las técnicas de evaluación, así como el desarrollo de las competencias del personal. Por último, un programa distinguido puede evaluarse a través de las estadísticas de matriculación, las tasas de abandono, la adecuación de los resultados académicos a los niveles correspondientes del Marco Europeo de Cualificaciones y el perfil de los graduados.

Una **evaluación continua** es complementaria a la ejecución de cualquier programa. Es importante que las técnicas de seguimiento y evaluación se integren en todos los niveles: por ejemplo, evaluando actividades específicas, cursos y programas de aprendizaje completos, en términos de tecnología, instrucción, comunicación, etc. La evaluación debe tener varios niveles y realizarse interna y externamente a través de los organismos reguladores oficiales. Internamente, un proceso de evaluación recoge datos sobre si se cumplen criterios específicos para el diseño, la estructura, el contenido y la impartición real de los cursos/programas, a través de un sistema de gestión del aprendizaje (LMS). Podemos establecer los criterios basándonos en directrices nacionales/internacionales. De este modo, se pueden elaborar informes específicos para identificar el grado de desviación de estos parámetros. Para complementar este tipo de evaluación, los alumnos también deben tener la oportunidad de expresar sus pensamientos, ideas y preocupaciones. Una práctica común de evaluación de los estudiantes consiste en la recogida de datos mediante cuestionarios anónimos, al final de un curso académico o del uso de la analítica de aprendizaje en el LMS (por ejemplo, la participación en la plataforma, las actividades y las tareas, los comentarios, el uso de herramientas y materiales, etc.). Esto ayuda a mejorar la infraestructura y los

procesos, los métodos de enseñanza, los recursos, el entorno y el contenido educativo, para lograr una adecuada integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Dado que la tecnología es la espina dorsal de la enseñanza en línea y a distancia, debemos tener en cuenta la infraestructura disponible. La infraestructura, incluidos los equipos, el software/hardware y los dispositivos, debe ser **fiable y adecuada**. Tenemos que garantizar que el acceso digital se conceda a todos los participantes. Dado que no todos los estudiantes poseen este tipo de equipos, la conexión estable a Internet, los dispositivos y las herramientas deben estar disponibles in situ, en las instalaciones de la Universidad. Por esta razón, deberían asignarse fondos específicos para lo anterior. En el caso de las IES, el LMS Moodle se utiliza ampliamente en los países asociados y en toda la UE. Este software de código abierto se adapta a las necesidades de la institución para organizar programas de estudio basados en los planes de estudio, actividades de formación y aprendizaje, para facilitar la comunicación, los diálogos, la reflexión, los procesos de evaluación y los exámenes finales. Utilizando Moodle, al igual que otros LMS similares, los profesores pueden actualizar, adaptar y desarrollar fácilmente el contenido educativo, insertar nuevos documentos de apoyo a la teoría, ejercicios, tutoriales, enlaces, crear cuestionarios y tareas para ser presentadas por los estudiantes (Carapeto & Barros, 2019, Brita-Paja et al., 2019). Además, se pueden integrar módulos o herramientas de software específicas a Moodle. El departamento de desarrollo de la universidad puede encargarse de actualizar y adaptar el software de código abierto según las necesidades de los usuarios. También se pueden integrar otras plataformas educativas colaborativas populares diseñadas por Microsoft y Google. A través de ellas, es posible realizar clases virtuales, videoconferencias, presentaciones y pruebas. El LMS, junto con otras herramientas administrativas/de comunicación (por ejemplo, la biblioteca electrónica, el portal de estudiantes, el correo electrónico y el sitio web), se asemeja al campus físico que, en este caso, se lleva al mundo virtual.

Otra área emergente que puede ayudar a la integración del aprendizaje en línea eficaz es **el big data**. Durante una experiencia de aprendizaje en línea, la huella digital es fácilmente visible debido a los entornos con soporte tecnológico. La actividad y las interacciones de los participantes están disponibles a través de las herramientas digitales implementadas que proporcionan a los profesores y a los diseñadores de aprendizaje una gran cantidad de información sobre el progreso del aprendizaje de los formadores (Mothukuri, 2017). Específicamente, podemos observar el compromiso, la interacción y el rendimiento de los estudiantes en el VLE. Dicha información puede ser proporcionada por paneles de análisis de aprendizaje seleccionados en un ecosistema Moodle que tienen como objetivo optimizar el aprendizaje electrónico (Gkontzis et al. 2017). Mediante la recopilación y el análisis

adecuado de estos datos, las partes interesadas en la educación pueden tomar medidas y seguir un enfoque eficaz (Klašnja-Milićević, Ivanović, & Stantić, 2020). Este procedimiento de captación de información relevante hace referencia al concepto de Learning Analytics. El reporte de datos nos proporciona evidencia concreta para valorar, evaluar y revisar todo el proceso (desde la administración hasta la enseñanza) y será una guía valiosa durante el proceso de reevaluación (por ejemplo, en el rediseño de un curso y de los planes de estudio). Conocer las necesidades de los estudiantes puede promover el desarrollo y la creación de actividades centradas en los estudiantes que fortalezcan su compromiso, a través de diversos enfoques de enseñanza. Para utilizar la analítica del aprendizaje, es importante que existan **sistemas de protección de datos y que se comuniquen** a todas las partes. Šidlauskas & Limba (2019) destacan la importancia del Reglamento General de Protección de Datos (GDPR), que debe respetarse en todos los países de la Unión Europea. Los autores proporcionan los pasos de implementación del GDPR en las IES El GDPR es una de las razones por las que las herramientas y los entornos utilizados para el aprendizaje y la enseñanza se eligen cuidadosamente. Una práctica común indica que el material del curso está disponible para los estudiantes en función de sus credenciales universitarias (Pedrotti & Nistor, 2019), a menos que sea un curso de acceso abierto que siga los principios.

Para garantizar que todos los participantes tengan los conocimientos necesarios para enseñar o en línea, es necesario ofrecer **oportunidades de formación** práctica. La formación debe abarcar tanto los aspectos técnicos como los pedagógicos, de modo que los profesores y los alumnos puedan aprender a utilizar la tecnología para enseñar y aprender en consecuencia. Por un lado, los alumnos deben recibir formación sobre cómo utilizar la tecnología para resolver problemas, crear y compartir contenidos de forma responsable. Dado que trabajan en un entorno académico, deben aprender a utilizar los repositorios digitales, a buscar artículos en las bases de datos electrónicas (por ejemplo, la biblioteca electrónica de la Universidad) y a citarlos como corresponde. Por otra parte, la formación de los instructores debe centrarse en el desarrollo de sus competencias digitales y pedagógicas. Esto significa que la Universidad ofrece oportunidades de desarrollo profesional continuo en diversas formas (por ejemplo, seminarios web), para cubrir todos los niveles de competencia (principiante, intermedio, avanzado), enseñando nuevas o refrescando viejas habilidades y conceptos: desde aprender a utilizar las tecnologías y herramientas digitales hasta aprender a adaptar los planes de estudio a la enseñanza en línea, diseñar contenidos de aprendizaje, valorar y evaluar el progreso y los resultados esperados para su actividad y la de los estudiantes. Otras habilidades importantes que pueden desarrollarse a través de la formación están relacionadas con las habilidades de los instructores para la gestión de grandes audiencias/clases en línea, así como situaciones de estrés (por ejemplo, los exámenes en línea). El desarrollo profesional continuo de los profesores puede incluir la

formación indirecta en forma de comunidades de práctica en línea para impulsar cambios en el campo (Hadjisoteriou, Karousiou, & Angelides, 2018). El desarrollo profesional permite a los profesores desarrollar sus habilidades para una enseñanza innovadora. Esto es importante ya que el aprendizaje a distancia debe estar centrado en el alumno y ser dialógico, basándose en la interacción y la comunicación continuas (Gravani, 2020; Koutselini, 2020; Papaneophytou, Stavride, & Nicolaou, 2020).

Además de contar con oportunidades de formación y desarrollo profesional y personal, es necesario que todos los participantes puedan acceder fácilmente y en cualquier momento al **apoyo técnico y emocional** del equipo de expertos adecuado. Se recomienda atender las emociones y el bienestar de los estudiantes durante el aprendizaje en línea. Los resultados de un estudio reciente muestran que los estudiantes universitarios que compaginan los estudios con un trabajo a tiempo completo y los que no se han adaptado del todo a una experiencia de aprendizaje a distancia tienden a presentar mayores niveles de ansiedad (Demetriou, Hadjicharalambous, & Keramioti, 2021). Además, cuanto más tiempo pasen aprendiendo en línea, más estresados pueden sentirse. Aunque los hallazgos se derivan de una investigación realizada en un momento de crisis, concretamente en el periodo de enseñanza a distancia de emergencia, que normalmente implicaba la impartición no planificada de aprendizaje en línea, plantean preocupaciones específicas. Revelan que la educación a distancia requiere abordar el estado psicológico de los estudiantes mediante la orientación, la reducción de la sobrecarga y la prevención de las creencias negativas, para mantener y mejorar su rendimiento académico.

1.2. Metodología de diseño e impartición de experiencias de aprendizaje en línea

Una vez analizadas algunas prácticas fundamentales que facilitarán la adopción del eLearning, esta sección incluye una metodología detallada sobre el diseño y la implementación del aprendizaje en línea. El diseño de aprendizaje/instrucción es un procedimiento sistemático durante el cual el instructor, a través de la autorreflexión, selecciona las mejores estrategias y métodos que apoyarán la consecución de los resultados de aprendizaje específicos que se han establecido desde el principio (Smith & Ragan, 2005). En concreto, define los contenidos de aprendizaje, las actividades de aprendizaje, los recursos y los métodos de evaluación que estarán alineados entre sí y, en última instancia, con los objetivos de aprendizaje (Merill, 2002).

Existen varios modelos y marcos que pueden seguirse para el diseño de un entorno de aprendizaje en línea. Uno de los modelos de diseño instruccivo más comunes es el modelo "Dick y Carey", propuesto por Walter Dick de la Universidad Estatal de Florida y Lou y James Carey de la Universidad del Sur de Florida. El modelo se denomina Modelo de Enfoque de Sistemas y refleja todo el procedimiento de diseño en nueve pasos que, directa o indirectamente, se influyen entre sí. Los pasos descritos se encuentran en otros modelos de diseño instruccional como el ADDIE, uno de los marcos de diseño instruccional más utilizados y en el que se basa el modelo de "Dick y Carey" (Gustafson & Branch, 2002). Por lo tanto, para beneficiarnos de ambos modelos, los fusionamos y presentamos los pasos del modelo "Dick y Carey" junto con las fases de Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación del ADDIE a las que corresponden los pasos (Gagne, Wager, Gola, & Keller, 2005). A continuación, presentamos estos pasos en detalle, enriqueciéndolos con los principios del aprendizaje en línea, junto con observaciones y consejos que surgieron de nuestra investigación de escritorio y de campo, como una metodología completa que le ayudará a la hora de diseñar cursos/programas de aprendizaje en línea. Aunque las directrices se centran en el diseño, también se incluyen las mejores prácticas que es crucial seguir durante la impartición real del curso (lo que un instructor debe hacer mientras el curso está en marcha). Las hemos incluido en esta metodología, porque creemos firmemente que son puntos de acción importantes que deben ser bien considerados de antemano, durante el proceso de diseño.

Paso 1. Realizar una evaluación de las necesidades

Para identificar y definir los objetivos, el primer paso consiste en identificar lo que los alumnos deben ser capaces de hacer al finalizar la instrucción. Para identificar el objetivo de

la instrucción, podemos realizar una evaluación de las necesidades, analizar los resultados anteriores de nuestra experiencia con los alumnos o identificar los requisitos necesarios para un programa específico.

Paso 2: Realizar un análisis de la instrucción

El siguiente paso consiste en analizar los objetivos, para definir qué habilidades y conocimientos deben incluirse en la instrucción para la consecución de dichos objetivos. También es necesario identificar las habilidades, los conocimientos y la actitud que los alumnos deben poseer antes de que comience la nueva instrucción, para comprometerse sin problemas con el procedimiento de aprendizaje.

Paso 3: Analizar a los alumnos y el contexto

Junto con el análisis del objetivo, hay que analizar a los propios alumnos. Esta es la base de la instrucción personalizada que se ha identificado como un método crucial de los planes de estudio modernos. Al analizar las habilidades, preferencias y actitudes actuales de los alumnos, la instrucción podría ajustarse a sus propias características individuales. Para lograrlo, podemos realizar una evaluación previa (diagnóstico), distribuir cuestionarios y mantener debates (en línea) con los alumnos. También es crucial identificar y abordar las características distintivas de los estudiantes, como sus habilidades de autorregulación, sus actitudes hacia el aprendizaje a distancia que influyen en el nivel de satisfacción junto con su estado emocional general y su bienestar (Demetriou, Hadjicharalambous, & Keramioti, 2021; Sereti & Giosos, 2018; Souleles, Laghos, & Savva, 2021).

Sin embargo, las personas no son independientes del contexto en el que trabajan. Por lo tanto, debemos analizar el entorno exacto en el que los alumnos practicarán y utilizarán las competencias. En nuestro caso, trabajarán en un contexto en línea. Por un lado, las plataformas de e-learning ofrecen muchas ventajas a los alumnos, como el control sobre el contenido y el tiempo de aprendizaje. Así, el proceso puede adaptarse a las necesidades de los alumnos y a los objetivos del aprendizaje. Por otro lado, hay que hacer frente a los obstáculos que se derivan de la posible disminución de la motivación y la autorregulación de los estudiantes, la demora en la retroalimentación o la ayuda de los instructores, ya que pueden no estar disponibles en el momento en que los estudiantes necesitan ayuda mientras aprenden, la posible sensación de aislamiento debido a la falta de presencia física de los compañeros durante un largo período. Además, también es importante definir las características únicas de un entorno en línea. En un entorno en línea, la interacción entre los participantes varía. No hay una comunicación lineal, sino que cada uno puede responder en cualquier momento mientras vive en diversas partes del mundo. Por lo tanto, hay múltiples

diálogos asíncronos (por ejemplo, en los foros), con interrupciones cortas o largas (desde algunos minutos hasta días), que se desarrollan a una velocidad variada. Los usuarios más experimentados suelen ser los que inician y dirigen el diálogo, ofreciendo la retroalimentación pertinente, mientras que hay múltiples representaciones de significado a través de material audiovisual. Una de las herramientas más importantes que funciona como entorno principal de aprendizaje en línea es el LMS. Se trata de un sistema de e-learning completo, altamente flexible y basado en estándares, que proporciona un entorno de aprendizaje y formación online totalmente personalizable y escalable, en función de las necesidades de los participantes. Entre los más comunes encontramos Moodle, Schoology, Atutor, Chamilo y Canvas.

Además de analizar el entorno en línea de la enseñanza, donde los alumnos practicarán las competencias deseadas, debemos analizar el entorno en el que realmente utilizarán y aplicarán los conocimientos adquiridos. Ese entorno es la vida cotidiana y/o profesional. Por lo tanto, el entorno en línea tendrá que parecerse al de la vida real. Por ello, el término "aprendizaje auténtico" entra en escena. El aprendizaje auténtico se basa en los principios de los enfoques (socio)constructivistas, el aprendizaje situado y las comunidades de práctica. Según Herington (2006), un entorno de aprendizaje auténtico:

- es relevante para el mundo real
- incluye actividades de aprendizaje basadas en problemas mal definidos: el problema educativo (que los alumnos resolverán para adquirir competencias) es multifacético y requiere una combinación de competencias para ser resuelto
- requiere una investigación continua (investigación sostenida) y no se resuelve en el momento
- requiere la colaboración de los miembros de la comunidad de aprendizaje
- es interdisciplinario
- requiere una solución completa, pero está abierta a múltiples interpretaciones
- incluye múltiples representaciones del conocimiento

Estos principios pueden seguirse más adelante, durante el desarrollo de las actividades para crear auténticos entornos de aprendizaje en línea.

Paso 4: Establecer los resultados de rendimiento

Después, podemos definir los resultados específicos del aprendizaje. Estos se presentan en forma de afirmaciones que indican lo que los alumnos deben ser capaces de hacer, una vez finalizada la instrucción. Dado que estos objetivos dictarán toda la instrucción, es importante que incluyan las destrezas que los alumnos deben aprender, las condiciones en las que se

deben realizar las destrezas y los criterios que muestran si el desempeño se considera exitoso. Un procedimiento ampliamente conocido para redactar resultados de aprendizaje adecuados se denomina "método A.B.C.D." (Heinich, Molenda, Russell y Smaldino 1996):

- Audiencia: quiénes son los alumnos (¿quiénes deben exhibir una habilidad/conocimiento/actitud?).
- Comportamiento: qué tarea/comportamiento deben ser capaces de realizar los alumnos. Para elegir verbos eficaces que puedan medirse, podemos utilizar la taxonomía revisada de Bloom. A partir de ella, los objetivos se clasifican en seis (6) categorías, que reflejan el proceso cognitivo en el que están inmersos los alumnos: desde las habilidades de pensamiento de orden inferior hasta las de orden superior: (1) recordar, (2) comprender, (3) aplicar, (4) analizar, (5) evaluar, (6) crear (Krathwohl, 2002). En función de las habilidades que queramos cultivar, podemos elegir verbos basados en la acción (véanse los ejemplos [aquí](#)) que puedan ser detectados, medidos y evaluados.
- Condiciones: en qué condiciones los alumnos deben mostrar el comportamiento (por ejemplo, qué tipo de herramientas de apoyo, referencias, pueden o no utilizar)
- Grado: el grado en que los alumnos deben mostrar los comportamientos (por ejemplo, en términos de velocidad, precisión, calidad, etc.)

Las competencias importantes que podemos desarrollar son la capacidad de los estudiantes para buscar, procesar y analizar la información, la capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos, la capacidad de utilizar el lenguaje para comunicarse con éxito, la capacidad de crear productos de aprendizaje en diversos formatos, la capacidad de aplicar los conocimientos en escenarios reales o simulados (Guerrero-Roldán & Noguera, 2018).

Los pasos descritos anteriormente entran en la **fase de análisis del modelo ADDIE**. Basándonos en el modelo ADDIE, empezamos por realizar un análisis y una definición de lo siguiente:

1. **Objetivos de la formación:** ¿Cuál es el objetivo de la formación/aprendizaje? Esto se refiere al objetivo/misión general de nuestra instrucción, la brecha que la instrucción está tratando de salvar y el problema que está tratando de resolver (por ejemplo, una instrucción que desarrollará las habilidades básicas de investigación de los estudiantes)
2. **Análisis de la instrucción:** ¿Cuáles son los pasos necesarios para lograr el objetivo de la instrucción? Identificamos los métodos comunes que se utilizan en la asignatura específica; las estrategias de instrucción existentes que se emplean principalmente. Esto incluye la determinación del método de enseñanza que suele ajustarse a la asignatura (por ejemplo, completamente en línea o combinado, a ritmo propio, etc.),

el entorno de aprendizaje que debe crearse y las limitaciones/restricciones existentes.

3. **Análisis del público:** ¿Quién es el público y sus características? Se refiere a los conocimientos previos de los estudiantes, sus habilidades, preferencias y actitudes. Identificamos lo que los estudiantes ya saben, creen y esperan, en relación con el tema específico, a través de entrevistas, exámenes de ingreso o análisis de su rendimiento en cursos anteriores relacionados. También podríamos tener en cuenta las expectativas/características comunes de los estudiantes adultos, basadas en la investigación encontrada en la literatura.
4. **Objetivos de aprendizaje:** ¿Qué deben ser capaces de hacer los alumnos una vez terminada la instrucción? Se trata de definir las habilidades, los conocimientos y las actitudes específicas que deben poseer o demostrar. La siguiente frase es útil para la formación de los objetivos:

"Cuando el alumno termine este curso, deberá ser capaz de...", lo que se completa añadiendo verbos específicos que definen el rendimiento del alumno.

Por ejemplo: "Cuando el estudiante termine este curso, deberá ser capaz de realizar una revisión bibliográfica eficaz, accediendo a las bases de datos electrónicas de la universidad".

Paso 5: Desarrollar los métodos y criterios de evaluación

Para determinar si se han alcanzado los objetivos fijados, hay que desarrollar instrumentos de evaluación que midan el grado de consecución. Por lo tanto, la evaluación debe estar alineada con los objetivos de aprendizaje, pidiendo a los alumnos que muestren y realicen el comportamiento esperado tanto durante la instrucción (evaluación continua/formativa) como al final de la misma (evaluación sumativa) para ofrecer un espacio de mejora. La finalidad de las calificaciones y la retroalimentación en las actividades de evaluación en línea es informar a los alumnos sobre su nivel de rendimiento y el grado de consecución de competencias concretas. Entre las prácticas de evaluación en línea utilizadas, las más comunes son los exámenes tradicionales con herramientas de supervisión para garantizar la transparencia, los exámenes orales o los exámenes para llevar a casa (Papaneophytou, Stavride, & Nicolaou, 2020). También se exploran prácticas más auténticas como las tareas colaborativas en línea (Demosthenous, Panaoura, & Eteokleous, 2020), los portafolios digitales, los juegos de rol y las simulaciones.

En la evaluación colaborativa se observan algunos obstáculos, como la posible falta de familiaridad de los estudiantes con la plataforma en línea y las herramientas pertinentes, su indecisión a la hora de trabajar en colaboración a distancia y su temor a la injusticia en cuanto a la forma en que serían evaluados. Por esta razón, el papel de los instructores es eliminar estos obstáculos estableciendo una comunidad de estudiantes en línea basada en habilidades de comunicación efectivas para resolver conflictos. Además, los instructores deben proporcionar un apoyo continuo al tiempo que evalúan a cada estudiante de forma individual. Para esto último, herramientas digitales como el wiki pueden proporcionar información sobre el trabajo individual de cada estudiante.

Por último, para hacer frente a los sentimientos negativos, es importante proporcionar una retroalimentación constante, modelar los resultados esperados (por ejemplo, hacerles saber los requisitos, los criterios de evaluación) y permitir a los estudiantes plantear cualquier preocupación que tengan. En la literatura se promueve constantemente la provisión de retroalimentación en línea como una buena práctica. Por un lado, el instructor debe estar presente y asegurarse de que la retroalimentación sea útil, accesible para todos, incite a la autorreflexión y motive a los alumnos a aumentar su autoconfianza (Savidou, 2018). También sería útil ofrecer oportunidades para la retroalimentación entre pares. Por otro lado, los comentarios no deben ser críticos, ambiguos e inconsistentes (Savidou, 2018). Sin embargo, la carga de trabajo de los instructores y el tamaño de las clases en línea pueden afectar negativamente a la calidad y cantidad de los comentarios. Del mismo modo, las experiencias culturales y educativas de los alumnos influyen en las percepciones de la retroalimentación que se les da. Teniendo en cuenta los parámetros anteriores, todos los instructores pueden reflexionar sobre las prácticas de retroalimentación que siguen a lo largo de un curso para seguir mejorando.

Paso 6: Desarrollar una estrategia de instrucción

Una vez realizados los pasos anteriores, podemos identificar la estrategia que emplearemos para alcanzar los objetivos. La estrategia incluye la selección de todas las actividades que están alineadas entre sí:

- calentamiento/actividades preinstruccionales
- presentación de los contenidos de aprendizaje
- actividades para la práctica
- métodos específicos de evaluación, retroalimentación y reflexión

Para construir una estrategia, hay que tener en cuenta las teorías de aprendizaje existentes. Las teorías modernas centran la atención en el alumno, sus intereses (aprendizaje basado en los intereses) y el aspecto social del aprendizaje (socioconstructivismo, aprendizaje social,

comunidades de aprendizaje). Se dirigen a cultivar las habilidades de pensamiento de orden superior de los alumnos, como la creatividad, la investigación, el análisis, la síntesis, la evaluación y la producción. Basándose en ellas, la presentación, la práctica y la evaluación pueden llevarse a cabo mediante ejercicios de lluvia de ideas, estudios de casos, simulaciones, aprendizaje basado en juegos (Troussas, Krouska y Sgouropoulou, 2020), debates, mensajes, wikis, (micro)blogs, teleconferencias, escenas virtuales, cuestionarios, presentaciones interactivas, redes sociales, webquests, salas de escape digitales y muchas más. Estas actividades pueden llevarse a cabo de forma sincrónica (por ejemplo, una sesión en directo a través de la web) o asincrónica (por ejemplo, a través de una plataforma/LMS). En un entorno en línea los alumnos interactúan entre sí, con los instructores, con el contenido, la interfaz y la tecnología. Todos estos tipos de interacciones son importantes y deben mejorarse constantemente de múltiples maneras (por ejemplo, utilizando herramientas y contenidos interactivos, facilitando y promoviendo el diálogo entre todos los miembros). Además, es importante incorporar actividades dedicadas al desarrollo de las competencias digitales de los alumnos. Una persona digitalmente competente utiliza realmente la tecnología para resolver problemas, comunicarse y crear, a la vez que se comporta de forma segura y responsable en el mundo digital. Para ello, podemos consultar el [marco DigComp](#) desarrollado por la Comisión Europea, una herramienta que tiene como objetivo construir la competencia digital de los ciudadanos. Por último, dependiendo de cuál de estas prácticas elijamos seguir, podremos seleccionar o producir materiales para la instrucción interactiva.

En este punto, esbozamos el marco de la Comunidad de Indagación (CoI) propuesto por Garrison, Anderson y Archer (2001), que se dirige al contexto en línea. El marco puede utilizarse como guía cuando desarrollamos la estrategia de instrucción para las experiencias de aprendizaje en línea. Sugiere que para crear experiencias significativas basadas en un enfoque socio-constructivista, debemos considerar la mejora de la presencia en línea de los profesores. La presencia se define como el acto de "estar" en línea: por ejemplo, compartir ideas, guiar, facilitar, organizar, gestionar (Garrison, Anderson y Archer, 2001). Como concepto, la presencia consta de tres dimensiones: aspectos sociales, cognitivos y docentes. Cuanto más "presente" esté el profesor, más "presentes" estarán los alumnos para aprender eficazmente. Para potenciar estos aspectos, los investigadores proponen unas pautas específicas que elaboramos, basándonos en nuestra investigación, y que presentamos a continuación:

- A. **La presencia social** es "la capacidad de los participantes [...] de proyectarse social y emocionalmente, como personas "reales" (es decir, con toda su personalidad), a través del medio de comunicación utilizado" (Garrison, Anderson y Archer, 2001, p.

94). Para mejorar la presencia social y promover el establecimiento de una comunidad de aprendizaje en línea como instructor, se ofrecen los siguientes consejos:

- establecer una base común con reglas a las que todos los participantes de la comunidad en línea deben atenerse (por ejemplo, tener un contrato de aprendizaje)
- iniciar debates a través de foros, desde el principio hasta el final de la instrucción (por ejemplo, foros introductorios en los que los estudiantes presentan información personal)
- utilizar las redes sociales (Zachos, Paraskevopoulou-Kollia y Anagnostopoulos, 2018)
- pedir a los alumnos que enriquezcan su página de perfil que existe en la mayoría de los LMS
- Pedir a los alumnos que mantengan la cámara web encendida durante las sesiones sincrónicas se considera una forma de crear confianza mutua, aumentar la participación y evitar la interacción no afectiva entre los alumnos y el profesor (Molea & Năstasă, 2020).
- exigir a los estudiantes que se conecten a la plataforma de aprendizaje en línea varios días a lo largo de un periodo de tiempo determinado. Por ejemplo, al menos 4 días diferentes por semana.
- conozca a los alumnos y utilice sus nombres cuando se dirija a ellos
- Estar presente a lo largo del curso compartiendo información sobre ti mismo, para que los estudiantes te conozcan (por ejemplo, aficiones, experiencia laboral, etc.).
- crear foros de "cibercafé" en los que los estudiantes puedan discutir cualquier cosa que no esté directamente relacionada con los temas del curso/material
- utilizar salas de chat en las que los estudiantes puedan debatir entre sí de forma simultánea/sincrónica
- incorporar contenidos humorísticos cuando sea posible
- añadir orientación personalizada, como instrucciones de vídeo/audio, si es posible
- hacer anuncios frecuentes
- promover la colaboración, el debate abierto y la libre expresión entre los estudiantes (por ejemplo, actividades de trabajo en grupo, retroalimentación entre pares)

- asignar moderadores en los debates en grupo. Los moderadores se encargan de facilitar la comunicación: inician el debate, mantienen el diálogo, promueven la reflexión, sintetizan y resumen los puntos debatidos
- añaden elementos de gamificación si es posible (por ejemplo, puntos, puntuaciones, tablas de clasificación, insignias recogidas y mostradas, niveles, equipos). Promueven la motivación de los estudiantes para conectarse al entorno en línea y estar "socialmente" presentes, comprometiéndose simultáneamente con el contenido, para mantener su persona en línea.

B. **La presencia docente** es el "diseño, la facilitación y la dirección de los procesos cognitivos y sociales con el fin de lograr resultados de aprendizaje personalmente significativos y educativamente valiosos" (Anderson, Rourke, Garrison y Archer, 2001, p. 5). Para promover la presencia docente, se sugieren los siguientes consejos:

- establecer expectativas claras para los alumnos y modelar el comportamiento esperado
- Estar presente con frecuencia, por ejemplo, más de 3 veces a la semana. Asegúrese de que está disponible y de que los estudiantes pueden ponerse en contacto con usted (por ejemplo, celebrando horas de oficina virtuales).
- guiar a los alumnos durante su aprendizaje autorregulado
- hacer anuncios, enviar mensajes privados/correos electrónicos para asegurarse de que los estudiantes estén al tanto de los plazos, las responsabilidades y los cambios en el programa
- sugerir recursos/información adicional actualizada durante el curso
- responder rápidamente a las preguntas de los alumnos y aclarar los conceptos erróneos
- controlar y hacer un seguimiento de la presencia de los estudiantes a través de la analítica de las herramientas digitales
- animar a los estudiantes mediante comentarios/mensajes sobre sus contribuciones

C. **La presencia cognitiva** es "la medida en que los alumnos son capaces de construir y confirmar el significado a través de la reflexión y el discurso sostenidos" (Garrison, Anderson y Archer, 2001, p. 93). Para conseguirlo, debemos centrarnos en preparar e incorporar actividades que construyan habilidades de pensamiento de orden superior (por ejemplo, evaluación crítica, análisis, síntesis), de modo que los alumnos se comprometan activamente con el contenido de aprendizaje. Además, se hace hincapié en las prácticas de reflexión, la retroalimentación que se proporciona y el

debate que se establece. Para desarrollar la presencia cognitiva, se ofrecen los siguientes consejos:

- pedir a los alumnos que identifiquen su(s) objetivo(s) de aprendizaje para el curso
- activar los conocimientos previos de los alumnos para aclarar los malentendidos y controlar lo que saben. De este modo, los nuevos conocimientos se construirán sobre los anteriores
- incluir ejemplos para consolidar la comprensión. Los ejemplos permiten a los alumnos relacionar los contenidos de aprendizaje con situaciones de la vida real.
- proporcionar una retroalimentación que invite a la reflexión y que promueva el análisis y el cuestionamiento de las ideas presentadas
- hacer un balance de los módulos y resumir los debates para precisar los conceptos enseñados y su relación con los resultados del aprendizaje
- desarrollar actividades de aprendizaje que sean relevantes, desafiantes, colaborativas, atractivas y que requieran un pensamiento profundo.
- proporcionar a los estudiantes amplias oportunidades para aplicar los conocimientos/habilidades adquiridos en situaciones que se asemejan a la vida real.
- promover el compromiso de los estudiantes con la autorreflexión y las estrategias metacognitivas, para que puedan utilizar eficazmente los nuevos conocimientos
- incluir el trabajo en parejas/grupos, siguiendo los principios de las teorías del aprendizaje social y promover la reflexión entre los estudiantes

Asegúrese de seguir la [normativa del GDPR](#). Consejos para maximizar la privacidad:

- obtener el consentimiento informado de los estudiantes antes de utilizar/compartir los datos
- cifrar los documentos con datos personales y/o sensibles
- evite incluir datos personales en correos electrónicos, chats, foros o plataformas similares. Si tiene que compartir datos personales, envíelos como un contenedor encriptado
- utilizar programas informáticos legales y conocer su política de privacidad
- Enseñar a los alumnos a protegerse, por ejemplo, creando cuentas de usuario con seudónimos y contraseñas seguras

Paso 7: Elaborar y seleccionar el material didáctico

Teniendo la estrategia de instrucción como base, estamos listos para recoger y desarrollar el material de instrucción. El término material, aquí, es amplio. Se refiere al contenido

organizativo, administrativo y pedagógico. En concreto, tenemos que preparar tanto las guías como los contenidos/recursos para las actividades de los módulos que, posteriormente, constituyen el material del curso. Las guías consisten en instrucciones detalladas/manuales con la normativa, información sobre el apoyo disponible, diagramas del curso incluyendo los resultados de aprendizaje, el contenido, los recursos, las actividades y la evaluación de las responsabilidades, los plazos de las tareas. En lo que respecta al contenido de aprendizaje, podemos elegir el material didáctico de un conjunto existente (por ejemplo, REA, sitios web fiables, cursos anteriores, el mismo curso en caso de que ya se haya impartido) y utilizarlo per se o con modificaciones. En muchos casos, existe una colección de libros de texto digitales para una serie de disciplinas y clases que se distribuyen y actualizan abiertamente. Si no, podemos desarrollar material nuevo desde cero. En ambos casos, debemos comprobar siempre las [licencias Creative Commons](#) y encontrar material libre de derechos de autor (por ejemplo, imágenes de [Pixabay](#), [Unsplash](#)), etc.). El material didáctico debe ser multimodal, incluyendo elementos audiovisuales e interactividad (por ejemplo, enlaces a páginas web). Podemos incluir la Realidad Aumentada (RA), por ejemplo, a través del ARTutor (Lytridis & Tsinakos, 2018), mundos virtuales multiusuario (VW) tridimensionales (3D) (Pellas & Kazanidis, 2015), diagramas/gráficos digitales, fotografías/imágenes, mapas e infografías, carteles, rúbricas, ayudas para el trabajo, diversos multimedia como podcasts, entre otros recursos, incluyendo material impreso (por ejemplo, libros). Una vez recopilado el llamado material "en bruto", tenemos que reformar las versiones digitales del mismo, organizarlo y presentarlo utilizando herramientas digitales. Para lograrlo, tenemos que seleccionar a propósito qué tecnología es necesaria para apoyar los propósitos pedagógicos que queremos lograr (Kalogerou, 2019). Por ejemplo, las herramientas para la grabación/edición de audio ([Audacity](#)), la captura de vídeo ([Screencast-o-matic](#)), la creación de vídeo ([Animaker](#), [Plotagon studio](#)), creación de infografías/mapas mentales ([Genially](#), [Canva](#)), creación de contenidos digitales ([H5P](#), [iSpring Free](#)), creación de cuestionarios ([WordwallQuizizz](#)).

Dado que la tecnología es muy amplia, para descubrir las ventajas y las limitaciones de las herramientas que estamos considerando integrar, podríamos utilizar [rúbricas ya hechas](#) o preparar las nuestras propias, con fines de evaluación. Las rúbricas pueden incluir criterios específicos en función de los cuales se evaluará cada herramienta. Algunos ejemplos de criterios son los siguientes

- si el programa informático cumple con los objetivos/normas del plan de estudios (en términos de contenido proporcionado por la propia herramienta o desarrollado con ella)
- el grado de participación e interacción de los estudiantes

- el grado de interacción con otros usuarios (por ejemplo, especialmente si la herramienta se utiliza para colaborar)
- el grado de participación de los estudiantes en actividades de pensamiento de alto nivel
- el grado de asistencia/apoyo (por ejemplo, enlaces a sitios web externos, material adicional) que ofrece la herramienta
- si se puede seguir el progreso de los estudiantes
- el grado de accesibilidad (por ejemplo, los gráficos/enlaces/formato de lectura) para cubrir las capacidades de aprendizaje
- la calidad de los multimedia incorporados
- la medida en que el diseño y la estructura son fáciles de usar y navegar
- la medida en que el instructor puede acceder a las respuestas/interacción de los estudiantes para supervisar el progreso y proporcionar retroalimentación
- el grado de eficacia del programa informático en la enseñanza y/o la evaluación de los contenidos deseados (en función de cuál de los dos fines lo utilizemos)
- el grado de adaptabilidad, es decir, el nivel en el que la herramienta se adapta a las necesidades de aprendizaje de los alumnos, como la velocidad, las competencias adquiridas, etc.

Mientras preparamos el contenido a desarrollar, tenemos que asegurarnos de que:

- está organizado y presentado en módulos temáticos interrelacionados y organizados de forma lógica (por ejemplo, desde una introducción general hasta estudios de casos más específicos)
- hay subunidades/subsecciones para presentar la información en trozos más cortos y reforzar la comprensión
- los módulos están organizados en periodos de tiempo (por ejemplo, en formato semanal) con un calendario claro para la referencia de los estudiantes
- tiene una estructura clara y coherente (por ejemplo, introducción/resumen/instrucciones, actividades de aprendizaje/recursos adicionales, evaluación)
- el contenido/material se ajusta a los resultados de aprendizaje que hemos establecido
- hay un calendario visual que marca todas las fechas/plazos de eventos importantes (por ejemplo, teleconferencias, etc.)

Los pasos descritos anteriormente corresponden a las fases de diseño y desarrollo del modelo ADDIE. Basándonos en el modelo **ADDIE**, durante la **fase de diseño** llevamos a cabo lo siguiente:

1. **Diseñar evaluaciones:** ¿Qué evaluación debemos diseñar para alcanzar los objetivos de aprendizaje? Para diseñar una evaluación eficaz, tenemos en cuenta los objetivos que hemos establecido durante la fase de análisis. Éstos guían el desarrollo de la evaluación. Si queremos que los alumnos sean capaces de realizar algo, al final del curso, tenemos que asegurarnos de comprobar si han adquirido esta habilidad al terminar el curso. Además, antes de pedirles que realicen la evaluación, tenemos en cuenta lo que los alumnos ya son capaces de hacer. Por ejemplo, tenemos que asegurarnos de que saben utilizar la herramienta digital a través de la cual se realizará la evaluación, tienen la capacidad de compartir información en línea y/o de navegar por el entorno de eLearning, poseen habilidades de gestión del tiempo y saben cómo y cuándo pedir ayuda (Naujoks et al., 2021). También tenemos que asegurarnos de que vamos a evaluar los conocimientos y las habilidades en un contexto que se asemeje, en la medida de lo posible, a la situación/contexto real en el que tiene lugar la actuación (por ejemplo, si queremos que sepan cómo llevar a cabo un experimento, un cuestionario de opción múltiple no es un contexto en el que se apliquen realmente estos conocimientos). La evaluación debe estar claramente redactada y las instrucciones correspondientes deben mostrar las expectativas que tenemos de los alumnos. Además, no debe haber preguntas complicadas o engañosas a propósito.
2. **Elija un formato de curso:** ¿Cuál es el medio a través del cual se impartirá la enseñanza? En nuestro caso, se impartirá a través de Internet con el apoyo de la tecnología. Por esta razón, tenemos que seleccionar un Sistema de Gestión de Aprendizaje completo con herramientas digitales integrales y externas que constituirán el entorno en línea junto con opciones de formato como la gamificación o el aprendizaje móvil que pueden integrarse.
3. **Crear una estrategia de instrucción:** ¿Cuál es el material con el que los estudiantes se involucrarán para aprender el contenido del curso y alcanzar los objetivos? Esto incluye cualquier material de lectura, conferencias, proyectos, hojas de trabajo, discusiones, actividades y evaluación.

Como sugieren Dick y Carey, la estrategia de instrucción incluye la definición de la:

- actividades preformativas que motiven a los alumnos, les comuniquen los objetivos y les muestren la relevancia de la instrucción con el mundo real y sus propias metas.

- presentación del contenido que debe ser concisa, de acuerdo con los objetivos, incluyendo ejemplos detallados.
- la participación de los alumnos, concretamente las tareas que practicarán y la retroalimentación que recogerán
- la evaluación, incluida la evaluación formativa y sumativa de las habilidades, actitudes y satisfacción de los alumnos
- actividades de seguimiento que permitan a los alumnos revisar lo aprendido, fomentando la autorreflexión y la metacognición.

En el modelo ADDIE, al diseño le sigue la **fase de Desarrollo** en la que:

1. **Crear una muestra de la instrucción**, un prototipo, basado en lo que se ha descrito durante la fase de diseño. Este puede ser evaluado por evaluadores externos o internos de la Universidad.
2. **Desarrollar el material real del curso** basado en la estrategia de instrucción definida y la muestra de la instrucción.
3. **Realice una prueba, un "ensayo" de la instrucción**, experimentando con participantes que puedan proporcionarle información.

A continuación, ponemos en práctica la instrucción. Durante la **implementación**, nosotros:

1. **Formar/preparar al instructor**. Esto se aplica en los casos en que el diseñador de la instrucción, que se ocupa del diseño del curso, y los instructores no son la misma persona. En muchas universidades los que imparten el curso son también los diseñadores/desarrolladores. En cualquier caso, este es el paso en el que el instructor se prepara (por sí mismo o por el diseñador instruccional) sobre la entrega oficial del curso.
2. **Formar/preparar a los alumnos** sobre la instrucción, asegurándose de que la inscripción se ha completado, de que cumplen los requisitos previos para asistir al curso y de que están familiarizados con las herramientas digitales y el LMS, o incluso han recibido formación sobre cómo utilizarlos.
3. **Organizar el entorno/espacio de aprendizaje** y hacer los arreglos necesarios, asegurándose de que todo está en su sitio, en cuanto al material, las actividades y los aspectos técnicos. Tenemos que asegurarnos de que cualquier reto que pueda surgir, por ejemplo, que el sistema falle, pueda ser abordado.

Para que la enseñanza y el aprendizaje sean eficaces, también podemos considerar los "Nueve (9) eventos de la instrucción" sugeridos por Gagne. Basándonos en estos principios,

podemos reflexionar sobre si los siguientes elementos están incorporados en la experiencia de aprendizaje en línea (Çetin & Ebru, 2020; Gagné, Briggs, & Wager, 1992):

- a. **Captar la atención de los alumnos:** para lograrlo, podemos utilizar preguntas que inviten a la reflexión y mostrar a los alumnos la relevancia y los beneficios de la instrucción en su vida real. También podemos incorporar una narración convincente, multimedia y frases y contenidos llamativos. El objetivo principal es hacer que los alumnos quieran comprometerse e invertir en el proceso de aprendizaje.
- b. **Informar a los alumnos de los objetivos:** los alumnos deben conocer los objetivos de aprendizaje que hemos establecido, lo que se espera que aprendan, para poder actuar en pos de esta meta. Esto debe quedar claro desde el principio y a lo largo de toda la instrucción.
- c. **Estimular el recuerdo del aprendizaje previo:** los alumnos necesitan conocer el contexto del nuevo aprendizaje. Por ello, podemos recordar sus conocimientos previos haciéndoles preguntas relevantes, hacerles participar en una lluvia de ideas, pedirles que hagan un mapa mental que conecte los conocimientos interrelacionados y/o tener un tablero de discusión donde puedan relacionar el nuevo curso con los anteriores.
- d. **Presentación del contenido:** podemos incorporar varios métodos de presentación, como juegos, simulaciones, contenidos en 3D, escenarios, estudios de casos, podcasts.
- e. **Proporcionar orientación:** esto puede lograrse fragmentando el contenido en unidades pequeñas y manejables, desde las más sencillas hasta las más complejas, con resúmenes (por ejemplo, al principio del tema), amplios ejemplos, analogías y comparaciones. Algunas ayudas en línea incluyen repositorios con estudios de casos y listas de comprobación. Los estudiantes pueden ayudarse mutuamente a través de foros de debate. Además, son muy recomendables las oportunidades frecuentes de repasar el contenido, como las preguntas de autorreflexión. Para cada actividad/evaluación, los estudiantes deben saber lo que se espera de ellos mediante instrucciones detalladas, demostraciones y/o rúbricas.
- f. **Provocar el rendimiento:** es importante dar oportunidades a los alumnos para que practiquen y refuercen lo aprendido, mediante escenarios de toma de decisiones, proyectos y otras actividades auténticas. Son muy recomendables las oportunidades de repetición y de autorrevisión.
- g. **Proporcionar retroalimentación:** debe hacerse de manera oportuna, y debe variar, desde ser correctiva hasta ser informativa o analítica.
- h. **Evaluar el rendimiento:** hay que incluir varios tipos de evaluación y garantizar que todas las preguntas cubran los objetivos fijados.

- i. **Mejorar la retención y la transferencia del aprendizaje:** podemos pedir a los estudiantes que relacionen los contenidos aprendidos con sus situaciones y actividades de la vida real, ofreciéndoles oportunidades para utilizar las nuevas habilidades/conocimientos. Por ejemplo, pueden responder a "escenarios hipotéticos".
-

Paso 8: Diseñar y realizar la evaluación formativa de la instrucción

Tenemos que evaluar el diseño del curso mientras se está redactando (por ejemplo, hacer que evaluadores externos/colegas/estudiantes evalúen el prototipo/borrador), así como mientras el curso está en marcha. El primer tipo es importante para el proceso de diseño, de modo que se impulsen las revisiones. El segundo indica la recopilación de datos a través de varios medios, como discusiones con los estudiantes (ya sea individualmente o en pequeños grupos), análisis de aprendizaje, que proporcionan al instructor/diseñador información para la mejora de la instrucción.

Paso 9: Diseñar y realizar una evaluación sumativa

Este tipo de evaluación se lleva a cabo una vez finalizado el curso y la instrucción y no se realiza durante el proceso de diseño de la instrucción. La evaluación sumativa puede tener un formato similar a la formativa, incluyendo evaluadores externos o internos a través de encuestas, entrevistas, discusiones y análisis de aprendizaje. Una buena práctica sugerida en la literatura es medir la satisfacción de los estudiantes sobre un curso en línea (Al-Fraihat, Joy, & Sinclair, 2018; Hadullo, Oboko, & Omwenga, 2017). Los instructores/diseñadores también pueden dedicarse a una [práctica reflexiva](#) para detectar los desafíos/obstáculos que tuvieron que enfrentar y encontrar soluciones para el rediseño/reestructuración del curso.

Los nueve pasos, presentados hasta ahora, forman parte del diseño de la experiencia de aprendizaje. El modelo de Dick y Carey incluye un décimo paso que se aplica después de impartir la instrucción.

Paso 10: Revisar la instrucción

Podemos sintetizar los datos recogidos mediante la evaluación formativa y sumativa y presentarlos en términos prácticos, para exponer las dificultades, los obstáculos y las recomendaciones. De este modo, podemos evaluar si todas las medidas adoptadas han sido eficaces y examinar las formas de mejorarlas. Podemos, entonces, modificar las prácticas seguidas, concretamente la estrategia de instrucción para convertirla en una herramienta más eficaz.

Del mismo modo, el modelo ADDIE se completa con la fase de **Evaluación**. Aunque aparece como un último paso que se asemeja a la etapa de evaluación sumativa descrita anteriormente, la evaluación es un procedimiento continuo, ya que también evaluamos la instrucción formativamente mientras se diseña y se ejecuta el curso. La retroalimentación obtenida tanto durante como al final de la instrucción puede proporcionarnos directrices para su posterior revisión y perfeccionamiento.

Algunas preguntas útiles para hacerse:

- ¿Los alumnos dominan el contenido? ¿Son capaces de aplicar los nuevos conocimientos/habilidades?
- ¿Qué ha funcionado o no ha funcionado bien?
- ¿Estaban/están los alumnos motivados? ¿Estaban/están satisfechos?
- ¿De qué manera podemos mejorar la experiencia de aprendizaje?

A continuación (Fig. 1), puede encontrar un diagrama de flujo del procedimiento general y de los pasos descritos hasta ahora, en esta sección.

Figura 1. Diagrama de flujo de la metodología de diseño de cursos en línea

Evaluación de las necesidades	<ul style="list-style-type: none"> experiencia previa resultados anteriores requisitos
Análisis de la instrucción	<ul style="list-style-type: none"> establecimiento de objetivos expectativas de aprendizaje necesidades de aprendizaje
Análisis de los alumnos y del contexto	<ul style="list-style-type: none"> el perfil actual de los alumnos (habilidades, conocimientos, actitudes, preferencias, etc.) necesidades y requisitos del entorno de aprendizaje en línea
Resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> resultados esperados: quién, qué, bajo qué condiciones, en qué grado
Método de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> de acuerdo con los resultados continua-sumativa auténtico
Estrategia pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> actividades de aprendizaje métodos pedagógicos presencia social, cognitiva y pedagógica
Material didáctico	<ul style="list-style-type: none"> contenido organizativo, administrativo y pedagógico, ya preparado o desde cero herramientas tecnológicas de apoyo
Evaluación formativa y sumativa	<ul style="list-style-type: none"> evaluación del diseño del curso evaluadores externos o internos: encuestas, entrevistas, debates, análisis del aprendizaje
Revisión	<ul style="list-style-type: none"> revisión de la instrucción después de la entrega dificultades, obstáculos, recomendaciones próximos pasos

Sección 2: Lista de comprobación de la preparación para el eLearning



2.1. Resumen

La presente sección incluye una lista de comprobación detallada adaptada de la herramienta SELFIE que ha elaborado la Comisión Europea (2019). SELFIE es una herramienta original para escuelas e instituciones educativas, para medir la eficacia de la integración de las tecnologías digitales en la educación y la formación. SELFIE funciona como una evaluación; a partir de los resultados, se elabora un informe personalizado para ayudar a las organizaciones educativas a preparar un plan de acción para la correcta incorporación de las nuevas tecnologías en el aprendizaje. Teniendo en cuenta que no existe ninguna herramienta de este tipo para evaluar la impartición de la enseñanza a distancia, el consorcio del proyecto "OnlineHE" ha elaborado una lista de comprobación práctica, utilizando la herramienta SELFIE como base. Siguiendo las directrices de la Comisión Europea, la lista de

comprobación se divide en ocho (8) áreas que cubren todo el espectro de los programas educativos. En cada área hay frases específicas que reflejan las acciones eficientes que deben seguirse para la implementación efectiva del aprendizaje en línea: prácticas para el liderazgo, colaboración y creación de redes, infraestructura y equipamiento, desarrollo profesional continuo, enseñanza y aprendizaje (apoyo/recursos e implementación), evaluación en línea y competencia digital de los alumnos. Los responsables e instructores de la universidad pueden utilizar esta lista de comprobación como herramienta de referencia y evaluación, para identificar en qué medida se siguen estas mejores prácticas (por ejemplo, nunca-casi siempre), cuando implementan programas de aprendizaje a distancia. También pueden consultar la opinión de los estudiantes universitarios, incluyendo las frases pertinentes que solicitan su aportación en algún tipo de evaluación durante/al final de un programa/curso educativo.

© Unión Europea, 2019

La política de reutilización de la Comisión Europea se aplica mediante la Decisión 2011/833/UE de la Comisión, de 12 de diciembre de 2011, relativa a la reutilización de los documentos de la Comisión (DO L 330 de 14.12.2011, p. 39). Salvo que se indique lo contrario, la reutilización de este documento está autorizada bajo la licencia Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Esto significa que la reutilización está permitida siempre que se cite el crédito correspondiente y se indique cualquier cambio. Para cualquier uso o reproducción de fotos u otro material que no sea propiedad de la UE, debe solicitarse permiso directamente a los titulares de los derechos de autor.

2.2 Áreas de contenido de la lista de comprobación de la preparación para el eLearning

Puede ser redirigido a las siguientes áreas, haciendo clic en los títulos:

- **Área A: Liderazgo** - el papel del liderazgo en la integración de la enseñanza y el aprendizaje en línea en las instituciones de educación superior.
- **Área B: Colaboración y trabajo en red**: las medidas que toma una universidad para crear y mantener una comunidad de colaboración y comunicación. El objetivo es compartir experiencias y aprender eficazmente dentro y fuera de los límites de la organización.
- **Área C: Infraestructura y equipamiento**: disponer de una infraestructura adecuada, fiable y segura (como equipos, programas informáticos, recursos de información, conexión a Internet, soporte técnico). Esto puede facilitar las prácticas innovadoras de enseñanza, aprendizaje y evaluación en línea.
- **Área D: Desarrollo profesional continuo**: si la universidad facilita e invierte en el desarrollo profesional continuo (DPC) de su personal (líderes, profesores, personal de apoyo) a todos los niveles. El DPC puede apoyar el desarrollo y la integración de la enseñanza y el aprendizaje innovadores en línea para lograr mejores resultados de aprendizaje.
- **Área E: Enseñanza y aprendizaje: Apoyos y recursos**: la preparación del uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje mediante la actualización e innovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje en línea.
- **Área F: Enseñanza y aprendizaje: Implementación** - implementación de tecnologías digitales para el aprendizaje, mediante la actualización e innovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje en línea.
- **Área G: Prácticas de evaluación en línea** - medidas que la universidad puede adoptar para integrar prácticas eficaces de evaluación en línea. Se refiere a la evaluación en línea centrada en el alumno, personalizada y auténtica.
- **Área H: Competencia digital del estudiante**: conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que poseen los estudiantes universitarios para utilizar las tecnologías digitales con confianza, creatividad y pensamiento crítico.

Área A: Liderazgo

Liderazgo			Del 1 al 5: Nunca - Rara vez - Ocasionalmente - En un grado considerable - Casi siempre					
TÍTULO DEL ARTÍCULO	LÍDER UNIVERSITARIO	INSTRUCTOR UNIVERSITARIO*	1	2	3	4	5	N/A
1. Estrategia digital	En nuestra universidad, tenemos una estrategia digital.	En nuestra universidad, tenemos una estrategia digital.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Desarrollo de estrategias con profesores universitarios	Desarrollamos la estrategia digital de nuestra universidad junto con los instructores.	Los responsables de nuestra universidad me involucran en el desarrollo de la estrategia digital de la universidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Innovación en la enseñanza en línea	Apoyamos a los profesores para que prueben nuevas formas de enseñar en línea.	Los responsables de nuestra universidad me apoyan para que pruebe nuevas formas de enseñar en línea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Participación de las empresas en la estrategia	Las empresas con las que colaboramos participan en el desarrollo de la estrategia de la universidad.	Las empresas con las que colaboramos participan en el desarrollo de la estrategia de la universidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. Tiempo para mejorar la enseñanza en línea	Los instructores tienen tiempo para explorar cómo mejorar su enseñanza en línea.	Tengo tiempo para explorar cómo mejorar mi enseñanza en línea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Normas sobre derechos de autor y licencias	Seguimos las normas de derechos de autor y de licencias cuando utilizamos las tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje en línea.	Seguimos las normas de derechos de autor y de licencias cuando utilizamos las tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje en línea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





***Dado que la** clasificación y los títulos difieren según las instituciones universitarias, esta categoría se refiere al personal docente a nivel universitario.

Área B: Colaboración y creación de redes

Colaboración y red de contactos				Del 1 al 5: Nunca - Rara vez - Ocasionalmente - En un grado considerable - Casi siempre					
TÍTULO DEL ARTÍCULO	LÍDER UNIVERSITARIO	PROFESOR DE UNIVERSIDAD	ESTUDIANTE UNIVERSITARIO	1	2	3	4	5	N/A
1. Revisión del progreso	En nuestra universidad, revisamos nuestros progresos en la enseñanza y el aprendizaje en línea.	En nuestra universidad, revisamos nuestros progresos en la enseñanza y el aprendizaje en línea.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Debate sobre el uso de la tecnología	Discutimos las ventajas e inconvenientes de la enseñanza y el aprendizaje en línea con tecnologías digitales.	Discutimos las ventajas e inconvenientes de la enseñanza y el aprendizaje en línea con tecnologías digitales.	En nuestra universidad, hablamos con el profesorado sobre las ventajas y desventajas de utilizar la tecnología para el aprendizaje en línea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Asociaciones	Utilizamos tecnologías digitales en nuestras asociaciones con otras organizaciones (universidades, centros de investigación, empresas, etc.).	Utilizamos tecnologías digitales en nuestras asociaciones con otras organizaciones (universidades, centros de investigación, empresas, etc.).		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<p>4. Sinergias para la enseñanza y el aprendizaje a distancia</p>	<p>Colaboramos con otras universidades/instituciones o organizaciones en general (centros de investigación, empresas) para apoyar el uso de las tecnologías digitales.</p>	<p>Colaboramos con otras universidades/instituciones u organizaciones en general (centros de investigación, empresas) para apoyar el uso de las tecnologías digitales.</p>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
---	--	--	--	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



Área C: Infraestructura y equipamiento

Infraestructura y equipamiento						
TÍTULO DEL ARTÍCULO	LÍDER UNIVERSITARIO	PROFESOR DE UNIVERSIDAD	ESTUDIANTE UNIVERSITARIO	SI	NO	N/A
1. Infraestructura	La infraestructura digital apoya la enseñanza y el aprendizaje en línea.	La infraestructura digital apoya la enseñanza y el aprendizaje en línea.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Dispositivos digitales para la enseñanza	En nuestra universidad, hay dispositivos digitales que se utilizan para la enseñanza en línea.	En nuestra universidad, hay dispositivos digitales que puedo utilizar para la enseñanza en línea.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Dispositivos digitales para el aprendizaje	Hay dispositivos digitales propiedad de la universidad o gestionados por ella para que los estudiantes los utilicen cuando los necesiten	Hay dispositivos digitales propiedad de la universidad o gestionados por ella para que los estudiantes los utilicen cuando los necesiten	En nuestra universidad, hay ordenadores o tabletas que puedo utilizar para el aprendizaje en línea cuando sea necesario	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Dispositivos para estudiantes	Hay dispositivos portátiles propiedad de la universidad y gestionados por ella que los estudiantes pueden llevarse a casa para el aprendizaje en línea o a distancia cuando lo necesiten	Hay dispositivos portátiles propiedad de la universidad y gestionados por ella que los estudiantes pueden llevarse a casa para el aprendizaje en línea o a distancia cuando lo necesiten	Hay dispositivos portátiles que puedo llevarme a casa para aprender en línea o a distancia cuando sea necesario	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. Acceso a Internet	En nuestra universidad, hay acceso a Internet para la enseñanza y el aprendizaje.	En nuestra universidad, hay acceso a Internet para la enseñanza y el aprendizaje.	En nuestra universidad, tengo acceso a Internet para aprender	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Soporte técnico	En caso de problemas con el aprendizaje en línea, se dispone de asistencia técnica.	En caso de problemas con el aprendizaje en línea, se dispone de asistencia técnica.	El soporte técnico está disponible cuando tengo problemas con el aprendizaje en línea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Protección de datos	Existen sistemas de protección de datos.	Existen sistemas de protección de datos.	Existen sistemas de protección de datos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Base de datos de oportunidades de formación	Los estudiantes tienen acceso a una base de datos de oportunidades de formación.	Los estudiantes tienen acceso a una base de datos de oportunidades de formación.	Tengo acceso a una base de datos de prácticas, aprendizajes y otras oportunidades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Brecha digital: Medidas para identificar los retos	Contamos con medidas para identificar los retos que surgen con la enseñanza y el aprendizaje a distancia, relacionados con las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y su origen socioeconómico.	Contamos con medidas para identificar los retos que surgen con la enseñanza y el aprendizaje a distancia, relacionados con las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y su origen socioeconómico.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10. Brecha digital: Apoyo para afrontar los retos	Tenemos un plan para ayudar a los instructores a hacer frente a los desafíos que surgen con la enseñanza y el aprendizaje a distancia, relacionados con las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y su origen socioeconómico.	Hay un plan que me ayuda a afrontar los retos que surgen con la enseñanza y el aprendizaje a distancia, relacionados con las necesidades de aprendizaje de los alumnos y su origen socioeconómico.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Tecnologías de asistencia	Los estudiantes que necesitan apoyo especial tienen acceso a tecnologías de ayuda.	Los estudiantes que necesitan apoyo especial tienen acceso a tecnologías de ayuda.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Bibliotecas/repositorios en línea	Existen bibliotecas o repositorios en línea con materiales de enseñanza y aprendizaje.	Existen bibliotecas o repositorios en línea con materiales de enseñanza y aprendizaje.	Hay bibliotecas en línea con material didáctico para mi curso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Plataformas/Herramientas/LMS para la enseñanza en línea o a distancia	Disponemos de plataformas y herramientas de apoyo a la impartición y gestión de la enseñanza en línea o a distancia.	Disponemos de plataformas y herramientas que apoyan la impartición y gestión de la enseñanza en línea o a distancia.	Existen plataformas y herramientas que apoyan la impartición y gestión de la enseñanza en línea o a distancia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Área D: Desarrollo Profesional Continuo (DPC) [1]

Desarrollo profesional continuo (DPC) [1]			Del 1 al 5: Nunca - Rara vez - Ocasionalmente - En un grado considerable - Casi siempre					
TÍTULO DEL ARTÍCULO	LÍDER UNIVERSITARIO	PROFESOR DE UNIVERSIDAD	1	2	3	4	5	N/A
1. Necesidades de DPC	Discutimos con nuestros instructores sus necesidades de DPC para la enseñanza en línea/ a distancia.	Los responsables de nuestra universidad discuten con nosotros nuestras necesidades de DPC para la enseñanza en línea/ a distancia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Compartir experiencias	Apoyamos a nuestros instructores para que compartan experiencias dentro de la comunidad universitaria sobre la enseñanza en línea/ a distancia.	Los responsables de nuestra universidad nos apoyan para compartir experiencias dentro de la comunidad universitaria sobre la enseñanza en línea/ a distancia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Oportunidades de DPC: aspecto técnico	Nuestros instructores tienen oportunidades de DPC para el uso de las tecnologías digitales, específicas para los cursos que imparten en línea o a distancia.	Tengo oportunidades de DPC para el uso de las tecnologías digitales, específicas para los cursos que imparto en línea/ a distancia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Oportunidades de DPC: pedagogía	Nuestros instructores tienen oportunidades de DPC para mejorar sus prácticas de enseñanza en línea.	Tengo oportunidades de DPC para mejorar mis prácticas de enseñanza en línea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Área D: Desarrollo Profesional Continuo (DPC) [2]

<p>Área D: Desarrollo Profesional Continuo (DPC) [2]-</p> <p>Si ha participado en el último año en alguna de las siguientes actividades de DPC sobre el uso pedagógico de las tecnologías digitales para la enseñanza en línea, indique su utilidad para usted</p>				<p>Del 1 al 5: Nada útil - Poco útil - Un poco útil - Útil - Muy útil - No participó</p>					
TÍTULO DEL ARTÍCULO		PROFESOR DE UNIVERSIDAD		1	2	3	4	5	-
1. Aprendizaje profesional presencial		Cursos presenciales, seminarios o conferencias fuera de la universidad.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Aprendizaje profesional en línea		Cursos en línea, seminarios web o conferencias en línea.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Aprendizaje a través de la colaboración		Aprender de otros colegas (instructores/investigadores/personal de apoyo) dentro de su universidad a través de la colaboración en línea o fuera de línea.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Aprendizaje a través de redes profesionales		Aprender de los colegas a través de redes de instructores/académicos en línea o comunidades de práctica.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Tutoría/coaching interno		Tutoría o coaching en la empresa, como parte de un acuerdo universitario formal.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Otras formaciones internas		Otras sesiones de formación interna organizadas por la universidad (por ejemplo, talleres impartidos por el coordinador de las TIC o la observación de colegas que imparten clases).		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Visitas de estudio		Visitas de estudio (por ejemplo, a otras universidades, centros de investigación, empresas u organizaciones).		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Programas acreditados		Programas acreditados (por ejemplo, cursos cortos y acreditados, programas de grado).		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Otras oportunidades de DPC		Otras oportunidades de DPC relacionadas con la enseñanza en línea o a distancia.			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La autorreflexión: Ejemplos de actividades eficaces de DPC		Reflexione y escriba un ejemplo de actividad de DPC sobre el uso pedagógico de las tecnologías digitales que le haya resultado especialmente eficaz.							



Área E: Enseñanza y aprendizaje: Apoyo y recursos

Enseñanza y aprendizaje: Apoyo y recursos				Del 1 al 5: Nunca - Rara vez - Ocasionalmente - En un grado considerable - Casi siempre					
TÍTULO DEL ARTÍCULO	LÍDER UNIVERSITARIO	PROFESOR DE UNIVERSIDAD		1	2	3	4	5	N/A
1. Recursos educativos en línea	Nuestros instructores buscan en Internet recursos educativos digitales.	Busco en Internet recursos educativos digitales.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Creación de recursos digitales	Nuestros instructores crean recursos digitales para apoyar su enseñanza en línea o a distancia.	Creo recursos digitales para apoyar mi enseñanza en línea o a distancia.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Recursos digitales para alumnos con necesidades especiales	Nuestros instructores incorporan recursos digitales para alumnos con necesidades especiales.	Incorporo recursos digitales para alumnos con necesidades especiales.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recursos digitales para el aprendizaje personalizado (adaptados a las	Nuestros instructores incorporan recursos digitales para un aprendizaje personalizado.	Incorporo recursos digitales para el aprendizaje personalizado.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

necesidades de los estudiantes)									
5. Recursos educativos abiertos	Nuestros profesores utilizan recursos educativos abiertos.	Utilizo recursos educativos abiertos.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Utilización de entornos virtuales de aprendizaje	Nuestros instructores utilizan entornos de aprendizaje virtuales con los estudiantes.	Utilizo entornos virtuales de aprendizaje con los alumnos.	Nuestros instructores utilizan plataformas en línea para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Orientación/tutoriales en línea	Nuestros instructores incluyen guías/tutoriales detallados (por ejemplo, guías del curso que explican las tareas, tutoriales para el uso de las herramientas en línea) para apoyar a los estudiantes cuando aprenden en línea.	Incluyo guías/tutoriales detallados (por ejemplo, guías del curso que explican las tareas, tutoriales para el uso de las herramientas en línea) para apoyar a los estudiantes cuando aprenden en línea.	Hay guías/tutoriales detallados (por ejemplo, guías del curso que explican las tareas, tutoriales para el uso de las herramientas en línea) para apoyarme en el aprendizaje en línea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Comunicación con la comunidad universitaria	Nuestros profesores utilizan tecnologías digitales/plataformas en línea para la comunicación relacionada con la universidad.	Utilizo las tecnologías digitales/plataformas en línea para la comunicación relacionada con la universidad.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Autorreflexión: Tecnología útil para la enseñanza y el aprendizaje		Reflexiona y escribe un ejemplo de una tecnología digital (equipo, software, plataforma, recurso...) que te resulte realmente útil para la enseñanza en línea/a distancia.	Reflexiona y escribe un ejemplo de una tecnología digital (equipo, software, plataforma, recurso...) que consideres realmente útil para el aprendizaje en línea/a distancia.	
---	--	--	--	--

Área F: Enseñanza y aprendizaje: Implementación

Enseñanza y aprendizaje: Aplicación				Del 1 al 5: Nunca - Rara vez - Ocasionalmente - En un grado considerable - Casi siempre					
TÍTULO DEL ARTÍCULO	LÍDER UNIVERSITARIO	PROFESOR DE UNIVERSIDAD	ESTUDIANTE UNIVERSITARIO	1	2	3	4	5	N/A
1. Adaptación a las necesidades de los estudiantes	Nuestros profesores utilizan las tecnologías digitales para adaptar su enseñanza en línea o a distancia a las necesidades individuales de los estudiantes.	Utilizo las tecnologías digitales para adaptar mi enseñanza en línea o a distancia a las necesidades individuales de los alumnos.	Los profesores nos asignan diferentes actividades en línea que se adaptan a nuestras necesidades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Fomentar la creatividad	Nuestros instructores utilizan actividades de aprendizaje en línea que fomentan la creatividad de los estudiantes.	Utilizo actividades de aprendizaje en línea para fomentar la creatividad de los alumnos.	Participo en actividades de aprendizaje en línea que potencian mi creatividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Comprometer a los estudiantes	Nuestros instructores organizan actividades de aprendizaje en línea que atraen a los estudiantes.	Preparo actividades de aprendizaje en línea que involucran a los estudiantes.	Participo en actividades de aprendizaje en línea atractivas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Colaboración de los estudiantes	Nuestros instructores facilitan la colaboración en línea de los estudiantes.	Facilito la colaboración en línea de los estudiantes.	Participamos en actividades de trabajo en grupo en línea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Aprendizaje auténtico	Nuestros instructores incorporan auténticas actividades prácticas de aprendizaje en línea.	Incorporo actividades de aprendizaje auténticas, prácticas y en línea.	Participo en actividades de aprendizaje auténticas, prácticas y en línea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Orientación profesional	Utilizamos plataformas en línea para el asesoramiento y la orientación profesional.	Utilizamos plataformas en línea para el asesoramiento y la orientación profesional.	Utilizamos plataformas en línea para el asesoramiento y la orientación profesional.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Presencia social*	Nuestros instructores incorporan estrategias para desarrollar la presencia social en el entorno online.	Incorporo estrategias para desarrollar la presencia social en el entorno online.	Participo en un entorno online con mayor presencia social.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



*Se refiere a la "capacidad de los participantes de identificarse con la comunidad (por ejemplo, el curso de estudio), de comunicarse con determinación en un entorno de confianza y de desarrollar relaciones interpersonales mediante la proyección de sus personalidades individuales" (Garrison, 2009, p.352)

Área G: Prácticas de evaluación en línea

Prácticas de evaluación en línea				Del 1 al 5: Nunca - Rara vez - Ocasionalmente - En un grado considerable - Casi siempre					
TÍTULO DEL ARTÍCULO	LÍDER UNIVERSITARIO	PROFESOR DE UNIVERSIDAD	ESTUDIANTE UNIVERSITARIO	1	2	3	4	5	N/A
1. Evaluación de las competencias	Nuestros instructores utilizan tecnologías digitales apropiadas para evaluar las distintas habilidades de los estudiantes (por ejemplo, las relacionadas con el ámbito académico, las interpersonales, las de metacognición, etc.).	Utilizo las tecnologías digitales adecuadas para evaluar las distintas habilidades de los alumnos (por ejemplo, las relacionadas con el ámbito académico, las interpersonales, las de metacognición, etc.).	Nuestros instructores utilizan tecnologías digitales apropiadas para evaluar diversas habilidades (por ejemplo, las relacionadas con el ámbito académico, las interpersonales, las de metacognición, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Información oportuna	Nuestros instructores proporcionan información oportuna a los estudiantes, utilizando tecnologías digitales.	Proporciono información oportuna a los estudiantes, utilizando las tecnologías digitales.	Recibo información puntual a través de las tecnologías digitales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Autorreflexión sobre el aprendizaje	Nuestros instructores permiten a los estudiantes reflexionar sobre su propio aprendizaje a través de actividades en línea.	Permito a los alumnos reflexionar sobre su propio aprendizaje mediante actividades en línea.	Tengo la oportunidad de reflexionar sobre mis puntos fuertes y débiles como estudiante a través de actividades en línea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Retroalimentación a otros estudiantes	Nuestros instructores ofrecen oportunidades para la retroalimentación de estudiante a estudiante.	Proporciono oportunidades para la retroalimentación de estudiante a estudiante.	Tengo la oportunidad de proporcionar información a otros estudiantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Evaluación en línea	Apoyamos a nuestros instructores en el uso de tecnologías digitales para varios tipos de evaluación en línea (diagnóstica, formativa, auténtica, etc.).	Nuestros dirigentes universitarios nos apoyan en el uso de tecnologías digitales para la evaluación en línea (diagnóstica, formativa, auténtica, etc.).		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Utilizar los datos para mejorar el aprendizaje	Nuestros instructores utilizan datos digitales (por ejemplo, registros de actividad en un LMS, seguimiento de la actividad, etc.) sobre estudiantes individuales para mejorar su experiencia de aprendizaje.	Utilizo datos digitales (por ejemplo, registros de actividad en un LMS, seguimiento de la actividad, etc.) sobre estudiantes individuales para mejorar su experiencia de aprendizaje.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<p>8. Valorar las competencias desarrolladas fuera de la universidad</p>	<p>Nuestros instructores valoran las habilidades digitales que los estudiantes han desarrollado fuera de la universidad y del entorno laboral.</p>	<p>Valoro las habilidades digitales que los estudiantes han desarrollado fuera de la universidad y de los entornos laborales.</p>	<p>Nuestros instructores valoran las habilidades digitales que he desarrollado fuera de la escuela o del lugar de trabajo.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
---	--	---	--	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



Área H: Competencia digital del alumno

Competencia digital del alumno				Del 1 al 5: Nunca - Rara vez - Ocasionalmente - En un grado considerable - Casi siempre					
TÍTULO DEL ARTÍCULO	LÍDER UNIVERSITARIO	PROFESOR DE UNIVERSIDAD	ESTUDIANTE UNIVERSITARIO	1	2	3	4	5	N/A
1. Comportamiento seguro	Los alumnos aprenden a comportarse de forma segura en Internet.	Los alumnos aprenden a comportarse de forma segura en Internet.	Aprendo a comportarme con seguridad en Internet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Comportamiento responsable	Los alumnos aprenden a comportarse de forma responsable cuando están en línea.	Los alumnos aprenden a comportarse de forma responsable cuando están en línea.	Aprendo a comportarme de forma responsable y a respetar a los demás cuando estoy en línea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Comprobación de la calidad de la información	Los alumnos aprenden a comprobar que la información que encuentran en Internet es fiable y precisa.	Los alumnos aprenden a comprobar que la información que encuentran en Internet es fiable y precisa.	Aprendo a comprobar que la información que encuentro en Internet es fiable y precisa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Dar crédito al trabajo de otros	Los alumnos aprenden a dar crédito al trabajo de otros que han encontrado en Internet.	Los alumnos aprenden a dar crédito al trabajo de otros que han encontrado en Internet.	Aprendo a utilizar el trabajo de otros que he encontrado en Internet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. Creación de contenidos digitales	Los alumnos aprenden a crear contenidos digitales.	Los alumnos aprenden a crear contenidos digitales.	Aprendo a crear contenidos digitales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Aprender a comunicar	Los alumnos aprenden a comunicarse utilizando las tecnologías digitales.	Los alumnos aprenden a comunicarse utilizando las tecnologías digitales.	Aprendo a comunicarme utilizando la tecnología.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Habilidades digitales en todas las áreas/campos de estudio	Nos aseguramos de que los estudiantes desarrollen sus habilidades digitales en todas las áreas o campos de estudio.	Los responsables de nuestra universidad se aseguran de que los estudiantes desarrollen sus competencias digitales en todas las asignaturas y campos de estudio.	Utilizo la tecnología en diferentes materias/campos de estudio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Resolver problemas técnicos	Nuestros alumnos aprenden a resolver problemas técnicos al utilizar las tecnologías digitales.	Nuestros alumnos aprenden a resolver problemas técnicos al utilizar las tecnologías digitales.	Aprendo a resolver problemas técnicos al utilizar la tecnología.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Habilidades para la calificación académica	Nuestros estudiantes desarrollan competencias digitales relacionadas con su cualificación académica.	Nuestros estudiantes desarrollan competencias digitales relacionadas con su cualificación académica.	Desarrollo las competencias digitales propias de mi titulación académica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sección 3: Mejores prácticas



Esta sección incluye treinta (30) mejores prácticas identificadas por el consorcio a través de la literatura nacional y europea, en el campo de la educación a distancia y el aprendizaje en línea. Las prácticas recogidas son Recursos Educativos Abiertos (REA), MOOCs, directrices, iniciativas, proyectos anteriores y herramientas/plataformas para ayudar a los líderes universitarios, instructores, personal y diseñadores de aprendizaje a mejorar la integración del eLearning.

Para facilitar una mejor navegación por la colección, las prácticas se agrupan en función de la categoría general en la que encajan. Aunque algunos tipos pueden pertenecer a más de una categoría, hemos elegido cuatro categorías principales para la división:

1. MOOCs/Programas de formación
2. Recursos educativos abiertos [REA]
3. Herramientas/software digital y en línea
4. Directrices para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación


Para cada una de las mejores prácticas, además del logotipo y el título, hay una tabla que incluye información y detalles sobre las mismas:

- tema/área específica que cubre. El contenido puede aplicarse a todas/varias asignaturas y disciplinas de la educación superior y/o a algunas específicas.
- tipo exacto (por ejemplo, herramienta de presentación en línea)
- fecha de publicación (si se conoce)
- socios/red (socios del proyecto, fundadores, equipos)
- nivel al que corresponde (nacional/institucional, internacional/UE)
- método/enfoque y/o teorías utilizadas (si procede)
- objetivo específico/objetivo a alcanzar
- público objetivo (profesorado y personal de la enseñanza superior, equipos de dirección de la universidad, diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos y estudiantes de la enseñanza superior) que pueda utilizar el material/recurso/aplicación y beneficiarse de él directa o indirectamente.
- evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)
- cualquier lección aprendida que sea relevante para el proyecto (si procede)
- enlace web
- recursos en línea a los que la práctica se refiere/incluye, y/o referencias en las que se basa
- notas adicionales (si las hay)

Categoría 1: MOOCs/Programas de formación




Buena práctica 1: Learn2Analyze

 Learn2Analyze	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES Análisis del aprendizaje
2. Título	MOOC Learn2Analyze
3. Tipo de buenas prácticas	Programa de formación/MOOC
4. Fecha de publicación	Diciembre de 2020
5. Socios/ red	<p>El consorcio Learn2Analyze es una alianza internacional del conocimiento formada por seis organizaciones de cinco países diferentes de la Unión Europea y un socio de Australia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Centro de Investigación de la Universidad del Pireo (UPRC) - Grecia • Universität Mannheim (UMA)-Alemania • Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología (NTNU)-Noruega • imc information multimedia communication AG (imc)-Alemania • Lattanzio Learning s.r.l. (LL)-Italia • Enovation (ES) -Irlanda • Universidad de Curtin (CU) -Australia
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>El proyecto aborda la importancia de los datos enfoques para el diseño e impartición de cursos en línea. El análisis de datos educativos se promueve como un método de personalizar la experiencia de aprendizaje.</p>

8. Propósito/Objetivo	<p>El objetivo del proyecto Learn2Analyze es:</p> <ul style="list-style-type: none"> -mejorar los marcos de competencias existentes para los diseñadores de instrucción y los formadores electrónicos de cursos en línea con nuevas competencias de alfabetización de datos educativos para utilizar los métodos y herramientas emergentes de análisis de datos educativos. -Desarrollar y evaluar una serie de Cursos Online Masivos y Abiertos (MOOCs) de desarrollo profesional para cultivar estas competencias con énfasis en la combinación de teoría y práctica en forma de tareas auténticas orientadas al trabajo.
9. Grupo objetivo	<p>Profesorado y personal de la enseñanza superior Equipos de liderazgo universitario Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior</p>
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	<p>Dado que se trata de una formación/MOOC, su eficacia se evalúa mediante el</p> <p>usuarios finales (los propios participantes) que rellenan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una encuesta previa al curso • Una encuesta posterior al curso • Un cuestionario de evaluación final <p>Las actividades de difusión y explotación pueden encontrarse aquí.</p>
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	N/A
12. Enlace web	https://learn2analyze.eu/
13. Referencias/fuentes en línea	<p>Cualquier interesado puede inscribirse y participar en el MOOC de forma gratuita, a través de la página web del proyecto: https://learn2analyze.eu/.</p> <p>Grupo de Facebook: https://www.facebook.com/groups/Learn2Analyze/</p>
14. Notas adicionales	Número de proyecto 588067-EPP-1-2017-1-EL-EPPKA2-KA


Buena práctica 2: OpenupEd

	
1. Tema/ Área	Abierto a varias materias/disciplinas de la ES
2. Título	OpenupEd
3. Tipo de buenas prácticas	MOOCs
4. Fecha de publicación	Abril de 2013
5. Socios/ red	OpenupEdu es una asociación abierta y paneuropea. Fue creada por la Asociación Europea de Universidades de Enseñanza a Distancia (EADTU). Los socios que cumplen criterios específicos pueden formar parte de la red ampliada. La lista de socios se actualiza en función de los miembros que se van incorporando.
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>OpenupEd es una asociación sin ánimo de lucro que ofrece cursos en línea (MOOCs) para la educación superior, en línea con la idea de una educación abierta y la educación inclusiva. El marco en el que se basan los desarrollo de los cursos pone las siguientes características en el centro de atención:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Centrado en el alumno ● Apertura a los alumnos ● Apertura digital ● Aprendizaje autónomo ● Interacción con los medios de comunicación ● Opciones de reconocimiento ● Calidad de los productos ● Espectro de la diversidad
8. Propósito/Objetivo	El objetivo es llegar a varios alumnos, proporcionando una educación de calidad inclusiva y equitativa para todos. Ofrece tanto MOOCs a ritmo propio y con límite de tiempo que:

	<ul style="list-style-type: none"> • puede acoger a un gran número de participantes • pueden ser fácilmente accesibles para cualquier persona en cualquier lugar con una conexión a Internet como único requisito. Además, son gratuitos. • no requieren cualificación de entrada
9. Grupo objetivo	<p>Profesorado y personal de la enseñanza superior Equipos de liderazgo universitario Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior</p>
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	<p>Para evaluar la calidad, la asociación ha desarrollado una etiqueta de calidad para MOOCs, publicado en 2014, adaptado tanto al aprendizaje electrónico como a la educación. Esto constituye una herramienta de mejora, comparando resultados institucionales con las mejores prácticas actuales. La etiqueta incluye una lista de 32 declaraciones, tanto propias como externas evaluación de cursos e instituciones. De esta manera, las medidas pueden ser tomadas para mejorar la calidad de los MOOC.</p>
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	<p>En un informe del CCI (Souto-Otero, et. al., 2016), los miembros de La asociación identifica los siguientes beneficios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mayor visibilidad gracias a la participación en la iniciativa • múltiples canales a través de los cuales se ofrecen los cursos para llegar a diferentes alumnos (incluidos los internacionales). • Los miembros de OpenupEd son miembros de una marca conocida y de calidad que apoya la apertura de las universidades. • un portal creado funciona como punto de referencia para las plataformas institucionales, aumentando la visibilidad de los cursos ofrecidos por la universidad y ampliando la cobertura del mercado. • los miembros pueden formar parte de un proyecto transnacional, una comunidad que intercambia buenas prácticas • se exploran más servicios para que puedan ofrecerse en el futuro, como el apoyo a las licencias, la oferta de plataformas conjuntas, la escalabilidad de los diseños pedagógicos, la puesta en común de datos sobre el modelo de negocio, etc. (Souto-Otero, et. al., 2016, pp. 92-94).
12. Enlace web	<p>https://www.openuped.eu/</p>

13. Referencias/fuentes en línea	<p>Cursos ofrecidos: https://www.openuped.eu/courses</p> <p>Etiqueta de calidad de los MOOCs: https://www.openuped.eu/images/docs/OpenupEd_quality_label_-_Version1_0.pdf</p> <p>Souto-Otero, M., Inamorato dos Santos, A., Shields, R., Lažetić, P., Castaño-Muñoz, J., Devaux, A., Oberheidt, S., Punie, Y. (2016) OpenCases: Estudios de caso sobre la apertura en la educación. Instituto de Prospectiva Tecnológica, Centro Común de Investigación, Comisión Europea. EUR 27937 ES, doi:10.2791/039825</p>
14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 3: Movilidad virtual abierta

	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES Movilidad virtual
2. Título	OpenVM: Abriendo la educación para el desarrollo, la evaluación y el reconocimiento de las habilidades de movilidad virtual en la educación superior
3. Tipo de buenas prácticas	Directrices REA MOOC Informes
4. Fecha de publicación	Agosto de 2020
5. Socios/ red	El openVM es un proyecto de la Acción Clave 3 de Erasmus+ (cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas, asociaciones estratégicas para la educación superior,

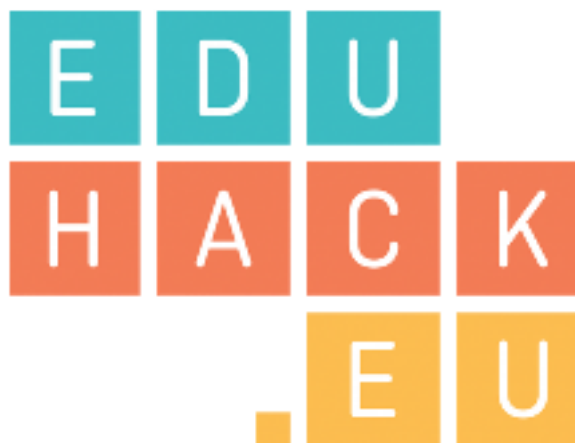
	<p>desarrollo de asociaciones estratégicas de innovación para la educación superior).</p> <p>Coordinador del proyecto: Universidad de Ciencias Aplicadas de Beuth (http://www.beuth-hochschule.de/)</p> <p>Socios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Università degli studi Roma TRE (http://cdm.uniroma3.it) • Open Universiteit - Welten Instituut (https://www.ou.nl/) • Universitatea Politehnica Timisoara (http://www.upt.ro) • AUNEGE (http://www.auneg.org) • Universitat de les Illes Balears (UIB) (http://www.uib.eu) • Cineca (https://www.cineca.it) • KU Leuven (http://www.kuleuven.be) • EADTU (http://www.eadtu.eu)
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>Tal y como se describe en la página web del proyecto, openVM aplica los principios de la Educación Abierta para promover el logro, la evaluación y el reconocimiento de las Competencias de Movilidad Virtual (MV). Tanto la MV como la EO tienen como objetivo aumentar la participación en el intercambio de conocimientos a nivel internacional, mejorar la enseñanza y el aprendizaje estableciendo puntos de referencia internacionales, atraer y mantener talentos para la economía y los sistemas de investigación, innovar y crear capacidades.</p> <p>Las principales innovaciones son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfoque de la educación superior en línea, abierta y flexible para promover el logro, la evaluación y la acreditación de las competencias MV • Pedagogías innovadoras para la consecución de las Competencias MV, como el Aprendizaje Abierto por Diseño y la Creación Colectiva de REAs y MOOCs • Enfoques/tecnologías innovadoras para la evaluación y el reconocimiento de las habilidades de MV: Evaluación basada en pruebas, credenciales abiertas (Open Badges, Blockcerts), descripción semántica/máquina legible de las habilidades de MV con enlaces a los marcos de competencias • Una experiencia de aprendizaje atractiva y eficaz en un Entorno Personal de Aprendizaje utilizando diseños de gamificación

8. Propósito/Objetivo	<p>El proyecto responde a la necesidad de crear un sistema de oportunidades para el éxito de la MV en la educación superior. Se centra en:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mejora de las competencias en materia de gestión de la movilidad y de la preparación correspondiente en la enseñanza superior ● crear un Centro Europeo de Aprendizaje de MV para el logro, la evaluación y el reconocimiento de las competencias de MV ● Desarrollar herramientas y métodos innovadores para mejorar el rendimiento, la evaluación y el reconocimiento de las habilidades MV. ● proporcionar una infraestructura sostenible, recursos y directrices para la mejora de las competencias, el diseño y la aplicación de la MV en la enseñanza superior en Europa ● proporcionar pruebas sobre cómo la evaluación y la acreditación de las competencias en materia de MV contribuyen a la integración de la MV
9. Grupo objetivo	<p>Profesorado y personal de la enseñanza superior Equipos de liderazgo universitario Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior</p>
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	<p>Al evaluar la usabilidad del Centro de Aprendizaje de Movilidad Virtual, uno de los resultados del proyecto (un entorno de aprendizaje en línea para el desarrollo, la evaluación y el reconocimiento de las habilidades de movilidad virtual en la educación superior), mediante grupos de discusión, sesiones de observación de usuarios, pruebas de error, encuestas y revisiones de expertos. (Un total de 139 participantes), la asociación identificó lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● un sistema de gestión del aprendizaje basado en Moodle proporciona una experiencia de usuario eficaz para los cursos abiertos, en línea y sin instructor. Esto depende, sin embargo, del contenido y de las actividades. ● los participantes expresaron su satisfacción general con problemas menores en términos de interfaz/multimedia (Andone, Vert, Mihaescu, Stoica, & Ternauciuc, 2020). ● Los participantes evaluaron positivamente las insignias, las características técnicas y los elementos de gamificación de los MOOC. Tres de los ocho MOOCs obtuvieron la evaluación más alta: Habilidades

	<p>interculturales, Aprendizaje impulsado por la autonomía, Mente abierta.</p> <p>La asociación también presentó un informe detallado sobre la garantía de calidad del proyecto.</p>
<p>11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Creación de un centro de aprendizaje de movilidad virtual abierto en Europa, en el que alumnos, profesores y responsables de la política de educación superior puedan reunirse y encontrar cursos y proyectos de MV. Mejora la creación de redes y el intercambio de ideas para mejorar el campo. ● A través de los MOOCs de OpenVM, los estudiantes pueden desarrollar importantes habilidades transversales y competencias del siglo XXI, incluyendo la digitalización, la colaboración y la apertura. Los MOOCs promueven las habilidades necesarias para participar en un programa de MV. ● El repositorio de REA de OpenVM incluye REA en inglés y en el idioma de los socios (alemán, italiano, rumano, neerlandés, francés y español), organizados según las competencias necesarias para participar en VM ● Según las evaluaciones, es evidente que el modelo de MV es eficaz para ampliar y abrir la educación superior.
<p>12. Enlace web</p>	<p>https://www.openvirtualmobility.eu/</p>
<p>13. Referencias/fuentes en línea</p>	<p>Andone D., Vert S., Mihaescu V., Stoica D., Ternauciuc A. (2020).</p>

	<p>Evaluación del Centro de Aprendizaje de Movilidad Virtual. En: Zaphiris P., Ioannou A. (eds) Learning and Collaboration Technologies. Diseño, desarrollo e implementación de experiencias de aprendizaje. HCI</p> <p>2020. Lecture Notes in Computer Science, 12205. Springer, Cham. doi: 10.1007/978-3-030-50513-4_2</p> <p>O1: marco y directrices O2: OpenVM Learning Hub O3: Directorio de competencias y herramienta de formación de grupos de aprendizaje O4: Concepto de evaluación electrónica y herramienta de autoevaluación O5: Credenciales de OpenVM y Gamificación Significativa O6: OpenVM OERs y MOOC O7: Calidad y sostenibilidad</p> <p>Publicaciones Eventos Folleto</p>
14. Notas adicionales	Número de proyecto: 2017-1-DE01-KA203-00349


Buena práctica 4: EduHack



1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES Desarrollo profesional continuo
2. Título	EduHack
3. Tipo de buenas prácticas	Curso en línea Caja de herramientas Plataforma de intercambio de conocimientos
4. Fecha de publicación	Duración del proyecto 2017-2020
5. Socios/ red	<ul style="list-style-type: none"> • The Nexa Center for Internet & Society, Italia (coordinador del proyecto) • Universidad Internacional de La Rioja - UNIR, España (socio) • Universidad de Coventry, Reino Unido (socio) • Centro de Innovación del Conocimiento (KIC), Malta (socio) • ATIT, Bélgica (socio) • La lista de la red de socios ampliada puede encontrarse aquí.
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	El proyecto sigue un enfoque abierto, colaborativo y activo: aprendizaje en red y conectado, culturas participativas, pedagogía híbrida y Educación Abierta. Los participantes crean artefactos digitales de diferentes tipos y desarrollan

	un rico entorno personal de enseñanza-aprendizaje en la web.
8. Propósito/Objetivo	EduHack es un programa de capacitación para educadores universitarios que desean aprender a producir experiencias de aprendizaje con apoyo digital experimentando con enfoques y herramientas innovadoras.
9. Grupo objetivo	Profesorado y personal de la enseñanza superior
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	La iniciativa está incluida en el programa oficial europeo Comisión como parte de una colección de eficaces recursos educativos para el periodo Covid-19.
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	N/A
12. Enlace web	https://eduhack.eu/
13. Referencias/fuentes en línea	Curso online EduHack Caja de herramientas EduHack Plataforma de intercambio de conocimientos EduHack
14. Notas adicionales	Número de proyecto: 2017-IT02-KA203-036854

Buena práctica 5: Programa de aprendizaje basado en retos

 European University Alliance	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES Aprendizaje basado en retos
2. Título	Programa de aprendizaje basado en retos
3. Tipo de buenas prácticas	Curso
4. Fecha de publicación	2021 Semestre de primavera
5. Socios/ red	<p>Alianza Universitaria Europea Arqus (https://www.arqus-alliance.eu/)</p> <p>Miembros:</p> <p>Universidad de Bergen, Noruega (https://www.uib.no/en)</p> <p>Universidad de Granada, España (http://www.ugr.es)</p> <p>Universidad de Graz, Austria (https://www.uni-graz.at)</p> <p>Universidad de Leipzig, Alemania (http://www.uni-leipzig.de)</p> <p>Universidad de Lyon, Francia (http://www.universite-lyon.fr)</p> <p>Universidad de Padua, Italia (http://www.unipd.it)</p> <p>Universidad de Vilnius, Lituania (https://www.vu.lt)</p>
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>El programa de aprendizaje basado en retos de Arqus es un programa multimodal de actividades para pilotar oportunidades de aprendizaje basadas en retos.</p> <p>El curso se inicia con una Escuela de Invierno intensiva de cinco días de duración en la que participan estudiantes de las siete universidades Arqus de Bergen, Granada, Graz, Leipzig, Lyon, Padua y Vilnius. En la Escuela de Invierno Arqus, los estudiantes obtienen una visión general de los riesgos climáticos a los que se enfrentan las ciudades europeas y de cómo podrían gobernarse estos riesgos. La escuela de invierno tiene como objetivo involucrar a los estudiantes con ideas de investigación</p>

	<p>interdisciplinarias, habilidades y recursos que les permitan desarrollar proyectos de investigación en grupo sobre el riesgo climático. Se trata de un enfoque basado en el reto de educar a ciudadanos europeos comprometidos críticamente. Las universidades contemporáneas tienen el poder de hacer contribuciones sustanciales a los discursos y modelos de ciudadanía activa y comprometida mediante el desarrollo de pedagogías interdisciplinarias, basadas en el desafío y dirigidas por los estudiantes, que les permitan replantear críticamente, reflexionar y abordar los desafíos a los que nos enfrentamos hoy en día.</p> <p>Después de la Escuela de Invierno, los estudiantes -en grupos- dirigen sus propios proyectos de investigación interdisciplinarios basados en retos en colaboración con instituciones locales. Para apoyar su trabajo, el curso combina módulos internacionales de aprendizaje en línea, en los que los estudiantes aprenden de expertos destacados y colaboran con estudiantes de toda Europa, con sesiones locales supervisadas por investigadores en cada una de las universidades de Arqus. El resultado final es un informe de investigación.</p> <p>En una plataforma común de aprendizaje en línea, Moodle, están disponibles breves conferencias grabadas y otros recursos. Esto incluye el tema de los riesgos climáticos y los métodos y consejos para la investigación. Los estudiantes pueden comparar y revisar los proyectos de los demás en las universidades de Arqus utilizando la plataforma Moodle.</p>
8. Propósito/Objetivo	<p>El curso proporciona herramientas prácticas para enfrentarse a los complejos y urgentes retos sociales, económicos, medioambientales y políticos, basándose en la combinación de teoría y práctica.</p> <p>Los estudiantes trabajan junto con otros estudiantes y expertos de toda Europa en los retos transformadores y disruptivos de nuestro tiempo como parte de la Alianza Universitaria Europea Arqus. Los estudiantes se enfrentan al reto de llevar a cabo sus propios proyectos de investigación interdisciplinar sobre cómo los grandes retos toman forma en las siete ciudades de la Alianza. En 2021, los estudiantes investigan los riesgos del cambio climático -desde los corrimientos de tierra hasta la subida del nivel del mar- y el papel de las instituciones y los ciudadanos para hacer frente a estos riesgos. En 2022, el tema será la diversidad.</p>

	<p>El curso está diseñado en torno a cuatro principios clave: ciudadanía comprometida, investigación basada en retos, transdisciplinariedad y dirección por parte de los estudiantes.</p> <p>Mediante la aplicación de este programa, los estudiantes colaboran estrechamente con empresas, autoridades municipales, académicos e investigadores para encontrar soluciones a los retos que afrontan sus regiones.</p> <p>El programa se lleva a cabo de acuerdo con los objetivos de la Alianza. La Alianza pretende compartir metodologías de enseñanza y aprendizaje innovadoras e inclusivas e iniciativas de desarrollo del personal. "La Alianza Arqus pretende centrar sus esfuerzos en capacitar a las personas: capacitar a un alumnado ampliamente diverso y mejorar su experiencia de aprendizaje; capacitar a una comunidad de personal igualmente diversa y promover su desarrollo profesional individual y colectivo; capacitar a la sociedad en general abriendo nuestras puertas y respondiendo plenamente a la misión que nos ha encomendado."</p>
9. Grupo objetivo	Estudiantes de educación superior
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	El primer programa finalizará con el Foro de Estudiantes este otoño.
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	N/A
12. Enlace web	https://www.arqus-alliance.eu/
13. Referencias/fuentes en línea	MOOC sobre aprendizaje basado en retos (https://www.arqusalliance.eu/action-lines/engaged-european-citizens).
14. Notas adicionales	El aprendizaje basado en retos comienza con la definición de la gran idea que se explora de varias maneras. Lo más importante es el atractivo de esta idea para los estudiantes y la sociedad. Otro paso es la creación de preguntas esenciales y la definición del reto. Los estudiantes elaboran las preguntas guía, las actividades y los

recursos utilizados para el desarrollo de la solución exitosa. "El siguiente paso es el análisis, que sentará las bases para la definición de la solución. Comienza la puesta en práctica y se acuerda la solución. El último paso es la evaluación que incluye la prueba del proceso y la verificación de la solución (Chanin et al., 2018). De este modo, los estudiantes planifican su propio aprendizaje.

El marco general del aprendizaje basado en retos lo proporciona "The Challenge Institute":

<https://www.challengebasedlearning.org/framework/> (consultado el 6 de septiembre de 2021).

La implementación del aprendizaje basado en retos en el proceso de estudio es cada vez mayor. Este enfoque pedagógico pretende construir el proceso de aprendizaje basado en situaciones de la vida real (Gudoniené et al., 2021, Gutiérrez-Martínez et al., 2021). Los estudiantes desarrollan herramientas y estrategias basadas en la solución de problemas similares a los que pueden encontrar en el desarrollo profesional (Gutiérrez-Martínez et al., 2021).

El aprendizaje basado en retos comienza con la definición de la gran idea que se explora de varias maneras. Lo más importante es el atractivo de esta idea para los estudiantes y la sociedad. Otro paso es la creación de preguntas esenciales y la definición del reto. Los estudiantes elaboran las preguntas guía, las actividades y los recursos utilizados para el desarrollo de la solución exitosa. "El siguiente paso es el análisis, que sentará las bases para la definición de la solución". A continuación, se inicia la puesta en práctica y se acuerda la solución. El último paso es la evaluación que incluye la prueba del proceso y la verificación de la solución (Chanin, et al., 2018). De este modo, los estudiantes planifican su propio aprendizaje.

Según Gutiérrez-Martínez et al. (2021) el aprendizaje basado en retos es "un enfoque colaborativo y activo que promueve la colaboración de los estudiantes con sus compañeros, profesores y expertos dentro de sus comunidades y en todo el mundo."

Los estudiantes actúan "como expertos en su área de estudio, al tiempo que se enfrentan al reto de explicar, ilustrar y demostrar la importancia de sus descubrimientos a los clientes cuya experiencia no incluye necesariamente todo el bagaje de los estudiantes. Este proceso lleva a los estudiantes a desarrollar competencias relacionadas con el razonamiento para afrontar la complejidad del reto multifacético, la comunicación para transmitir sus

	descubrimientos y colaborar con los múltiples componentes del equipo, y la transformación digital a través de la comprensión e implementación de herramientas de automatización y análisis de última generación." (Gutiérrez-Martínez et al., 2021).
--	--


Buena práctica 6: OERu

	
1. Tema/ Área	Abierto a varias materias/disciplinas de la ES
2. Título	OERu (OERuniversitas)
3. Tipo de buenas prácticas	OERS MOOCs
4. Fecha de publicación	2004
5. Socios/ red	La lista ampliada de socios puede encontrarse aquí .
6. Nivel	Internacional/UE

<p>7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas</p>	<p>OERu es una plataforma que incluye cursos en línea siguiendo los principios de la educación abierta y distribuida para todos. Los interesados pueden participar de dos maneras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • a través de un método de aprendizaje autorregulado [interés autodirigido]: seleccionan conceptos, temas y actividades durante el curso según sus intereses personales. Pueden sorber y sumergirse en las secciones del curso que les resulten interesantes. Muchos alumnos de esta categoría participan activamente durante todas las sesiones del curso, pero no hay requisitos mínimos de participación para los alumnos con interés personal. • A través de un enfoque más estructurado [aprendizaje por créditos]: puede presentar su trabajo para una evaluación formal sobre la base de "honorarios por servicio" de los socios designados de OERu. Los estudiantes que aprueben obtendrán créditos de transferencia académica para las cualificaciones especificadas por OERu.
<p>8. Propósito/Objetivo</p>	<p>OERu es una iniciativa que pretende hacer que la educación terciaria sea accesible e inclusiva, ofreciendo cursos de ES a todos los interesados en todo el mundo. Cualquiera puede asistir a los cursos disponibles de forma gratuita. También hay formas asequibles y de bajo coste para obtener créditos académicos/calificación académica formal, de instituciones reconocidas.</p>
<p>9. Grupo objetivo</p>	<p>Profesorado y personal de la enseñanza superior Equipos de liderazgo universitario Estudiantes de educación superior</p>
<p>10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)</p>	<p>n/a</p>
<p>11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Invertir en el futuro de los recursos educativos abiertos - Un estudio sobre por qué las organizaciones invierten en REAU • Aprender en la era digital - Un estudio sobre la creación de cursos OERu
<p>12. Enlace web</p>	<p>https://oeru.org/</p>


13. Referencias/fuentes en línea	N/A
14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 7: MOOC-"Cómo crear un curso en línea"

	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES Desarrollo profesional continuo
2. Título	Cómo crear un curso en línea
3. Tipo de buenas prácticas	MOOC Breve programa de formación REA
4. Fecha de publicación	n/d
5. Socios/ red	Plataforma FutureLearn La Universidad de Edimburgo
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	El curso de la plataforma FutureLearn está disponible para cualquier persona interesada en aprender a crear contenidos de aprendizaje en línea atractivos. Siguiendo los principios de los Cursos Online Masivos y Abiertos, cualquier persona puede

	asistir al curso autoguiado a su propio ritmo y tiempo, aprendiendo a través de una mezcla de vídeos de tamaño reducido, artículos largos y cortos, audio y actividades prácticas. Se establece una comunidad de estudiantes a través de la comunicación constante.
8. Propósito/Objetivo	El objetivo de este MOOC es desarrollar las habilidades de los instructores en el desarrollo de materiales de aprendizaje en línea que son abiertos, accesibles y atractivos.
9. Grupo objetivo	Profesorado y personal de la enseñanza superior Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	Los participantes en los cursos pueden escribir reseñas que funcionan como una evaluación y proporcionan comentarios para mejorar. Todas las reseñas se moderan para garantizar que se ajustan a un código de conducta . Solo se publican las reseñas que cumplen este código de conducta.
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	Los comentarios de los participantes inscritos en el curso específico se pueden encontrar aquí . Aquí puede encontrar información sobre el sistema de clasificación de los cursos de la plataforma.
12. Enlace web	https://www.futurelearn.com/courses/how-to-create-an-online-course
13. Referencias/fuentes en línea	n/a
14. Notas adicionales	<p>La duración del curso es de 2 semanas con una media de 3 horas de estudio semanal.</p> <p>La inscripción es gratuita. Cualquier pago adicional es opcional y proporciona:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Acceso a este curso mientras esté en FutureLearn ● Un certificado de aprovechamiento impreso y digital

Buena práctica 8: NOVAMOOC

	
1. Tema/ Área	Abierto a varias materias/disciplinas de la ES
2. Título	NOVAMOOC
3. Tipo de buenas prácticas	MOOCs/ Programa de formación REA Manual/Directrices
4. Fecha de publicación	Duración del proyecto: Octubre de 2015 - septiembre de 2017
5. Socios/ red	<p>Universidad del Oeste de Timisoara</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Investigadora principal - Gabriela Grosseck ● Investigadores postdoctorales: Ramona Bran y Laurentiu Tiru ● Investigadores principales: Laura Malita, Vlad Chiriac y Carmen Holotescu ● Estudiantes de doctorado: Luiza Vlaicu (inicialmente Mihai Adrian Vilcea), Alexandru Topirceanu (desde noviembre de 2016 investigador postdoctoral) ● Apoyo técnico: Dorin Neagoe
6. Nivel	Nacional (Rumanía) Institucional (HE)
7. Descripción de los métodos/enfoque que y/o teorías utilizadas	<p>El proyecto sigue los principios de la educación abierta y distribuida: educación accesible para todos. Plantea una investigación para la mejora de la formación del profesorado preuniversitario, mediante la realización de un MOOC (cursos online masivos y abiertos) por parte de una institución de educación superior que integra recursos y prácticas educativas de acceso abierto.</p> <p>El proyecto se llevó a cabo durante un período de dos años (2015-2017). La metodología de trabajo y las actividades se dividen en cuatro etapas. El consorcio hace recomendaciones para el diseño, el plan de estudios y la implementación de MOOCs, y han publicado artículos en revistas especializadas con altos factores de impacto.</p>

8. Propósito/Objetivo	<p>Los principales objetivos del proyecto son los siguientes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización de un estudio cualitativo y prospectivo sobre el desarrollo e implementación de los MOOCs en las universidades para abrir nuevas vías de investigación en el ámbito educativo. • Realización de una investigación sociológica cuantitativa adaptada a las particularidades del espacio sociocultural rumano. • Elaboración de recomendaciones sobre políticas educativas de implementación de MOOCs en el contexto de las instituciones de educación superior. • Promover ejemplos de buenas prácticas y hacer recomendaciones de diseño pedagógico en la valorización de los recursos MOOC. • Crear una red académica entre las universidades rumanas, basada en el conocimiento mutuo de las realidades y los problemas encontrados. • Publicación de artículos en revistas especializadas (indexadas BDI y/o ISI) tras la interpretación de los datos de la investigación. • Desarrollar las nuevas habilidades y competencias de los profesores (habilidades transversales) después de participar en un MOOC; el curso ofrece la oportunidad de mantenerse al día con las aplicaciones modernas, las tecnologías y los recursos educativos abiertos.
9. Grupo objetivo	<p>Profesorado y personal de la enseñanza superior Equipos de liderazgo universitario Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior</p>
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	n/a
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	n/a
12. Enlace web	Página web del proyecto: https://novamooc.uvt.ro/

	Página web de los MOOCs: https://west-university-timisoara.teachable.com/
13. Referencias/fuentes en línea	https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/eL20_v3_171-Holotescu-et-al.pdf
14. Notas adicionales	Los resultados del proyecto incluyen: ponencias, presentaciones, talleres, webinars, cursos MOOC, una guía de recomendaciones sobre política educativa en materia de educación abierta , un informe preliminar sobre las necesidades de formación en línea de los profesores universitarios y el estado del arte para el evento científico final del proyecto, la Conferencia Internacional " Nuevas tendencias y perspectivas en la educación abierta ".

Buena práctica 9: UniCampus

	
1. Tema/ Área	Abierto a varias materias/disciplinas de la ES
2. Título	UniCampus
3. Tipo de buenas prácticas	MOOCs REA
4. Fecha de publicación	2014
5. Socios/ red	Universidad Politehnica Timisoara
6. Nivel	Nacional (Rumanía) Institucional

7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	Unicampus es una iniciativa del ID / IFR y del Centro de eLearning (CEL) de la Universidad Politehnica de Timișoara (UPT) para desarrollar el primer MOOC (Massive Open Online Courses) en Rumanía, como una plataforma virtual en línea de cursos abiertos y gratuitos, para todo el mundo. La plataforma incluye cursos abiertos en Moodle que pueden ser utilizados para la formación o la integración en cursos tradicionales, basados en la metodología de los cMOOCs. Está desarrollada por la UPT y cuenta con el apoyo del CEL y en ella participarán otras universidades de Rumanía que quieran contribuir al desarrollo de la educación abierta, desarrollando cursos MOOC en rumano, similares a los ofrecidos internacionalmente por Coursera, EdX, FutureLearn, etc.
8. Propósito/Objetivo	El objetivo es reforzar el reconocimiento de las universidades rumanas y apoyar una educación académica de calidad, promoviendo el libre acceso al conocimiento.
9. Grupo objetivo	Profesorado y personal de la enseñanza superior Equipos de liderazgo universitario Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	N/A
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	N/A
12. Enlace web	https://unicampus.ro/
13. Referencias/fuentes en línea	https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/eL20_v3_171-Holotescu-et-al.pdf
14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 10: Centro Microsoft Educator


<h1>Educator Center</h1> 	
1. Tema/ Área	Abierto a varias materias/disciplinas de la ES Alfabetización digital Desarrollo profesional continuo
2. Título	Centro de Educadores de Microsoft
3. Tipo de buenas prácticas	REA Programas de formación en línea Red social
4. Fecha de publicación	n/d
5. Socios/ red	Microsoft
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	Microsoft Educator Center es una plataforma proporcionada por Microsoft con recursos y cursos gratuitos sobre cómo integrar las tecnologías digitales. Sigue los principios de los REA, especialmente el aprendizaje abierto y distribuido para todos. Al completar los cursos y rutas de aprendizaje, se otorgan insignias digitales. Una vez que hayas terminado algunos de los cursos, consulta la página de Microsoft EDU para conectar con otros educadores.
8. Propósito/Objetivo	El objetivo es ofrecer oportunidades a los educadores para que amplíen su repertorio docente a su propio tiempo y ritmo. Los educadores pueden asistir a cursos y aprender a integrar la tecnología y herramientas como OneNote, a partir de los recursos gratuitos sobre educación digital.
9. Grupo objetivo	Profesorado y personal de la enseñanza superior Equipos de liderazgo universitario Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior

10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	N/A
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	N/A
12. Enlace web	https://education.microsoft.com/en-us
13. Referencias/fuentes en línea	<p>Existe una gran variedad de recursos sobre cómo implementar el aprendizaje digital. Algunos ejemplos de los mejores recursos son los siguientes:</p> <p>Herramientas de retroalimentación y evaluación para el aprendizaje a distancia</p> <p>Recursos de aprendizaje a distancia para la enseñanza superior</p> <p>Compromiso y amplificación con Flipgrid</p>
14. Notas adicionales	Blog de Microsoft Education

Categoría 2: Herramientas/software digital y en línea



Buena práctica 1: Entorno virtual de aprendizaje Moodle


	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES
2. Título	Entorno virtual de aprendizaje Moodle
3. Tipo de buenas prácticas	Sistemas de gestión del aprendizaje
4. Fecha de publicación	20 de agosto de 2002
5. Socios/ red	Red de proveedores de servicios certificados (https://moodle.com/services/)
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>El entorno de aprendizaje virtual Moodle se basa en la teoría del constructivismo social y en el principio de flexibilidad. El constructivismo social se centra en la interacción social que influye en el crecimiento del conocimiento de los estudiantes y permite el proceso de desarrollo cognitivo. Los estudiantes expresan sus pensamientos a través de la interacción. El modelo co-constructivista de enseñanza está más relacionado con Vygotsky. La teoría de Vygotsky se basa en los tres temas principales siguientes: la interacción social, el "Otro más conocedor" y la "Zona de Desarrollo Próximo". Los alumnos desempeñan funciones sociales e individuales a través de la interacción social. El "Otro más conocedor" puede ser alguien con experiencia y más familiarizado con el tema. "Zona de Desarrollo Próximo" es la brecha cognitiva o la diferencia entre la capacidad de los estudiantes para realizar una tarea con la ayuda de otro o a través de la colaboración y el momento en que el alumno realiza la tarea de forma independiente (Passey et al., 2018).</p>

<p>8. Propósito/Objetivo</p>	<p>Moodle permite a los educadores crear, gestionar y apoyar procesos de eLearning de alta calidad. Dispone de las herramientas necesarias para la planificación, el diseño, el desarrollo, la colaboración, la comunicación y la evaluación de los cursos. Utilizando Moodle, los educadores pueden:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● compartir materiales de estudio, apuntes, material de lectura, enlaces a conferencias u otros recursos ● organizar las actividades de estudio, como cargar y evaluar las tareas, crear exámenes ● proporcionar guías de estudio, talleres o guías de laboratorio, ● comunicarse con los estudiantes, dándoles retroalimentación sobre su trabajo académico ● organizar la comunicación entre pares ● organizar y gestionar los exámenes, la defensa de la tesis, el desarrollo de la investigación, etc. <p>Moodle ofrece un conjunto de herramientas que permiten tanto el aprendizaje mixto como los cursos totalmente en línea.</p>
<p>9. Grupo objetivo</p>	<p>Profesorado y personal de la enseñanza superior Equipos de liderazgo universitario Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior</p>
<p>10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)</p>	<p>Según las estadísticas, Moodle tiene más de 292 millones de usuarios en 242 países, entre ellos España, Estados Unidos, Alemania, México, Brasil, India, Francia, Colombia y la Federación Rusa. Desde Lituania se han registrado 345 sitios (250 privados). Moodle está disponible en más de 120 idiomas.</p> <p>En 2021 Moodle fue premiado como la Plataforma de gestión de código abierto más innovadora (Acquisition International Magazine). El proyecto Moodle cuenta con el apoyo de más de 80 socios certificados de Moodle en todo el mundo.</p> <p>La mayoría de las universidades asociadas al proyecto han utilizado Moodle para la educación a distancia. La Universidad de Vilnius lo utiliza desde 2010. El número de asignaturas que utilizan métodos de eLearning ha aumentado significativamente en los últimos años, por ejemplo 2406 asignaturas en los años académicos 2018-2019, 3599 en 2019-2020 y 3281 en 2020-2021 (sin incluir el curso del semestre de primavera 2020-2021). El Moodle utilizado en las universidades asociadas está adaptado a las necesidades de la universidad. Se</p>

	<p>instalan varios plug-ins para apoyar las actividades de aprendizaje a distancia.</p>
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	<p>Se ha almacenado información relacionada con la enseñanza y el aprendizaje, compilado y supervisado como datos digitales. Minería de datos educativos y Las analíticas de aprendizaje se aplican para el análisis de datos y la mejora de la calidad del estudio en el VLE.</p>
12. Enlace web	<p>https://moodle.org/</p>
13. Referencias/fuentes en línea	<p>Ejemplos de uso de Moodle:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Entorno virtual de aprendizaje de la Universidad de Vilnius (https://emokymai.vu.lt/- Login con cuenta única de acceso proporcionada por la Universidad de Vilnius) y la Universidad de Nicosia (https://courses.unic.ac.cy/pages/login.php) 2. Los cursos de BlockNet se ofrecen como parte del proyecto BlockNet ("BlockChain Network Online Education for interdisciplinary European Competence Transfer") (https://www.knf.vu.lt/en/blocknet#the-project) financiado por la Comisión Europea en el contexto del programa Erasmus+ "KA2-Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas. Asociaciones estratégicas para la educación superior" (subvención nº 2018-1-LT01-KA203-047044) <p>https://atviri.emokymai.vu.lt/course/index.php?categoryid=17&lang=en</p>

	<ol style="list-style-type: none">3. Curso abierto en línea "Alfabetización mediática e informacional" impartido por la Universidad de Vilnius: https://atviri.emokymai.vu.lt/course/view.php?id=24. La Red de Investigación y Educación de Lituania (LITNET, https://www.litnet.lt/en/) junto con la Universidad Tecnológica de Kaunas ofrecen su propio Moodle para las escuelas de Lituania: https://vma.lm.lt/5. Proyecto Up2U (Up2University) financiado por la UE: https://learn.up2university.eu/6. Asociación Lituana de Aprendizaje a Distancia (LieDM): http://liedm.net/en/home-2/7. La Asociación Nacional de Educación a Distancia (NADE) se creó en julio de 1998. El objetivo de esta asociación es promover la creación de la Sociedad de la Información de Lituania desarrollando la educación a distancia y mejorando su calidad. https://ndma.lt/en/about-nade/
14. Notas adicionales	<p>Durante el proceso de estudio, el profesor de la asignatura organiza el trabajo con los alumnos y les proporciona el contenido de la asignatura (módulo). El contenido puede constar de las siguientes partes:</p> <ul style="list-style-type: none">● la descripción de la asignatura (módulo); los materiales didácticos de la asignatura (módulo) para los estudiantes (por ejemplo, referencias a grabaciones de conferencias, presentaciones, obras de otros autores o breves extractos de obras, etc.)● tareas de enseñanza/aprendizaje de la asignatura/modelo y (o) de evaluación/autoevaluación de los resultados del aprendizaje (tareas de trabajo independiente, exámenes, etc.)● medios de comunicación, cooperación y retroalimentación para los profesores y los estudiantes que cursan la asignatura (módulo) (por ejemplo, foros, calendarios, etc.)● enlaces a las plataformas de formación a distancia utilizadas● información sobre la organización de la asignatura (módulo) (por ejemplo, tiempo medio, cambios en las actividades de estudio, etc.).

Buena práctica 2: Plataforma de comunicación Microsoft Teams


	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES
2. Título	Plataforma de comunicación Microsoft Teams
3. Tipo de buenas prácticas	Plataforma
4. Fecha de publicación	14 de marzo de 2017
5. Socios/ red	Microsoft
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>Microsoft Teams (MS Teams) apoya las ideas de la teoría del constructivismo social y el proceso de aprendizaje colaborativo apoyado por ordenador. El constructivismo social se centra en el aprendizaje del alumno a través de la interacción en los canales. El aprendizaje asistido por ordenador se basa en la idea de que la construcción del conocimiento es un proceso de colaboración que se logra a través de la conversación y las ideas compartidas entre los estudiantes en una comunidad de aprendizaje. El aprendizaje colaborativo consiste en el trabajo conjunto de dos o más alumnos, normalmente utilizando un entorno de aprendizaje virtual u otro software de grupo. El software MS Teams se utiliza para la comunicación entre un grupo de personas que realizan el mismo trabajo al mismo tiempo. MS Teams ofrece la posibilidad de intercambiar información, seguir y coordinar el progreso de todo el trabajo. Esta aplicación contiene herramientas para la comunicación, la recopilación y actualización de documentos, etc.</p>

<p>8. Propósito/Objetivo</p>	<p>MS Teams es una aplicación de colaboración que ayuda al grupo de personas a organizar eficazmente su aprendizaje a distancia, a trabajar y a comunicarse en un solo lugar.</p> <p>Las principales características y ventajas permiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● asignar, seguir y calificar las tareas de clase ● compartir la pantalla o la presentación en tiempo real ● leer conversaciones y chats de forma más personalizada (lector inmersivo) ● colaborar libremente a través de un lienzo digital infinito (pizarra) ● hacer oír su voz sin interrumpir a los demás estudiantes (levantar la mano) ● ver a toda la clase de una forma nueva para los debates y las presentaciones ● crear experiencias educativas personalizadas con Teams integrándolo en el entorno de aprendizaje virtual ● difuminar el fondo de la reunión, eligiendo una imagen gratuita o subiendo la suya propia ● Acceder a los datos de participación de los estudiantes desde un panel de control. <p>MS Teams se utiliza para proporcionar contenido formal a través de sesiones sincrónicas y colaboración asincrónica.</p>
<p>9. Grupo objetivo</p>	<p>Profesorado y personal de la enseñanza superior Equipos de liderazgo universitario Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior</p>
<p>10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)</p>	<p>MS Teams se utiliza ampliamente para la organización y realización de actividades de aprendizaje a distancia y trabajo remoto en la Universidad de Vilnius. La necesidad de la aplicación aumentó significativamente durante la pandemia (2019-2020).</p> <p>MS Teams está disponible en 181 países y en 44 idiomas. MS Teams se utiliza en más de 183.000 instituciones educativas. Tiene más de 145 millones de usuarios activos diarios en el mundo.</p>
<p>11. Resumen de las lecciones aprendidas que</p>	<p>En comparación con otros sistemas de colaboración y comunicación, como Zoom, se prefiere MS teams por su funcionalidad. Los entornos de aprendizaje virtual pueden integrarse en MS Teams, lo que es muy importante para los</p>

<p>son relevantes para el proyecto</p>	<p>educadores. MS Teams ofrece más posibilidades para gestionar las entradas del diario, el análisis en tiempo real del progreso de los estudiantes y las actividades.</p> <p>Microsoft Office 365 y otras aplicaciones están disponibles en la plataforma.</p> <p>Microsoft Teams (MS Teams) es una aplicación de colaboración que ayuda a grandes grupos de personas a organizar eficazmente su aprendizaje a distancia, a trabajar y a comunicarse en un solo lugar.</p> <p>El profesorado y los estudiantes de la universidad tienen acceso gratuito a ella.</p> <p>Las características para la colaboración en el aula son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salas de descanso. Los educadores pueden dividir sus clases en pequeños grupos para facilitar los debates y el trabajo en equipo. • Pizarra. <p>La documentación de MS Teams está disponible en el enlace https://docs.microsoft.com/en-us/microsoftteams (consultado el 19 de julio de 2021).</p>
<p>12. Enlace web</p>	<p>https://www.microsoft.com/en-ww/microsoft-teams/log-in</p>
<p>13. Referencias/fuentes en línea</p>	<p>Registros de formaciones para el personal de la universidad: https://www.vu.lt/covid-19/destytojams/mokymai</p> <p>La comunidad universitaria de Vilnius utiliza MS Teams para impartir clases, seminarios, talleres, formación, conferencias y trabajo.</p> <p>El ejemplo del estudio de caso sobre la experiencia de la videoconferencia se ofrece en el siguiente artículo: Miseviciene, R., Rimavicius, V., & Makackas, D. (2021). Transición a la educación en línea: investigación de los retos de la enseñanza por vídeo durante la pandemia de covid 19. <i>Society. Integración. Education. Proceedings of the International Scientific Conference</i>, 5, 170-178. doi: 10.17770/sie2021vol5.6148</p>
<p>14. Notas adicionales</p>	<p>Las facultades universitarias y los estudiantes tienen acceso gratuito a MS Teams. Todos pueden realizar conferencias, seminarios u otras sesiones a través de videoconferencia,</p>

	<p>proporcionar consultas individuales a los estudiantes sobre los cursos particulares o sus ensayos y tesis, organizar el trabajo en grupo, facilitar el proceso de estudio mediante el uso de la suite Microsoft Office 365 y otras aplicaciones disponibles en la plataforma. MS teams implementa todas las herramientas necesarias para la interacción y el trabajo a distancia de alta calidad, al tiempo que permite el seguimiento durante el proceso de aprendizaje. El trabajo de los estudiantes se realiza en formato electrónico, lo que permite seguir la sistematización del material.</p>
--	--

Buena práctica 3: Plataforma de videoconferencia ZOOM

	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES
2. Título	Plataforma de videoconferencia Zoom
3. Tipo de buenas prácticas	Plataforma
4. Fecha de publicación	25 de enero de 2013
5. Socios/ red	Zoom Video Communications
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>La teoría cognitiva del Aprendizaje Multimedia se basa en la idea de que los individuos procesan la información con mayor profundidad si se presentan conjuntamente palabras e imágenes. El objetivo de la teoría cognitiva del Aprendizaje Multimedia es diseñar mensajes instructivos multimedia basados en las formas óptimas de aprendizaje de las personas. El aprendizaje es una actividad continua en la que los participantes se involucran en la construcción del conocimiento, creando representaciones mentales del nuevo material instructivo que se les presenta. El profesor es un</p>

	<p>guía que facilita dirigiendo a los alumnos hacia la información específica a la que deben prestar atención y ayuda a los alumnos a organizar cognitivamente esa información (Knoster, 2021).</p>
8. Propósito/Objetivo	<p>Zoom se utiliza para la organización de videoconferencias y audioconferencias, la colaboración y la comunicación. Durante la pandemia de Covid-19 su uso aumentó considerablemente. Zoom se utiliza como herramienta para el trabajo a distancia, el aprendizaje a distancia y la creación de redes sociales cara a cara. Las principales características de Zoom son las siguientes: videoconferencias en grupo, reuniones individuales, uso compartido de la pantalla, grabaciones.</p>
9. Grupo objetivo	<p>Profesorado y personal de la enseñanza superior Equipos de liderazgo universitario Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior</p>
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	<p>Zoom cuenta con más de 350 millones de participantes diarios en reuniones.</p> <p>Las desventajas de utilizar la versión gratuita de Zoom están relacionadas con el número de participantes (alberga hasta 100 participantes) y el tiempo limitado de las reuniones (hasta 40 minutos para las reuniones de grupo y 30 horas de límite de tiempo por reunión para las reuniones individuales).</p>
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	<p>La popularidad de Zoom está creciendo debido a su fiabilidad, su computación en la nube, su precio flexible, su amplia funcionalidad y su interfaz relativamente fácil de usar. Sin embargo, han surgido problemas de seguridad y privacidad.</p>
12. Enlace web	<p>https://zoom.us/</p>
13. Referencias/fuentes en línea	<p>Las conferencias de la Universidad de Vilnius se celebran a través de Zoom: Para ejemplo: https://www.conference.uki.vu.lt/</p> <p>Miseviciene, R., Rimavicius, V., & Makackas, D. (2021). Transición a la educación en línea: investigación de la enseñanza por vídeo</p>

	desafíos durante la pandemia de covid 19. Sociedad. Integración. Educación. <i>Actas de la Conferencia Científica Internacional</i> , 5, 170-178. doi: 10.17770/sie2021vol5.6148
14. Notas adicionales	N/A

¡Buena práctica 4: Software basado en el juego Kahoot!

<h1>Kahoot!</h1>	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES
2. Título	KAHOOT
3. Tipo de buenas prácticas	Software basado en el juego Herramienta de evaluación digital
4. Fecha de publicación	2013
5. Socios/ red	Kahoot! fue fundada por Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik en un proyecto conjunto con la Universidad noruega de Ciencia y Tecnología
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	Kahoot se basa en los principios de la gamificación, un método que convierte un contexto sin juego (por ejemplo, la evaluación de una asignatura) en uno lúdico, utilizando elementos que se encuentran en los juegos (por ejemplo, puntos, tablas de clasificación, situaciones ganadoras, equipos, etc.). En este contexto, también están presentes elementos del conductismo, mientras que se puede encontrar un enfoque colaborativo cuando los estudiantes juegan en equipo.


	La personalización también es posible a través del espaciado y la prueba: el contenido del cuestionario se adapta al nivel de comprensión del alumno para aumentar la retención de los conocimientos, mientras que se recomiendan contenidos adicionales para seguir practicando.
8. Propósito/Objetivo	Kahoot! se utiliza como herramienta para evaluar la comprensión de los estudiantes, principalmente de manera formativa, a través de un enfoque gamificado. Es útil para repasar los conocimientos adquiridos y apoyar a los estudiantes para que participen activamente en el proceso de aprendizaje en línea. También mantiene la motivación alta y fomenta el comportamiento competitivo.
9. Grupo objetivo	Profesorado y personal de la enseñanza superior Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	n/a
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	Según los resultados de una revisión sistemática de la literatura (Wang & Tahir, 2020), es evidente que Kahoot: <ul style="list-style-type: none"> ● tiene un efecto globalmente positivo en el aprendizaje ● puede mejorar la dinámica del aula ● puede reducir potencialmente la ansiedad ● es percibido positivamente por los estudiantes
12. Enlace web	https://kahoot.com/
13. Referencias/fuentes en línea	Aplicación de herramientas de software basadas en el juego en el entorno de la enseñanza en línea (Nikolić et al, 2021, p. 91) Wang A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning - A literature review. <i>Computers & Education</i> , 149. doi: 10.1016/j.compedu.2020.103818.
14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 5: H5P

	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES
2. Título	H5P
3. Tipo de buenas prácticas	Herramienta/plataforma de creación Iniciativa
4. Fecha de publicación	2013
5. Socios/ red	H5P es un proyecto impulsado por la comunidad. Joubel , una empresa cofundada por las compañías de código abierto Amendora AS y Cerpus AS, es actualmente la fuerza impulsora de H5P, con un equipo creciente de ingenieros con talento dedicados a H5P. Este equipo se denomina The H5P Core Team y cuenta con una amplia experiencia en el desarrollo y el diseño de tecnología educativa de código abierto y se encuentra en Tromsø Noruega.
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	H5P es un proyecto de código abierto impulsado por la comunidad para la creación de contenidos interactivos. Para crear contenido puedes añadir el plugin H5P a tu sitio de WordPress , Moodle o Drupal , o integrarlo a través de LTI con Canvas , Brightspace , Blackboard y muchos otros VLEs que soportan la integración de LTI. Actualmente hay más de 50 tipos de actividades para cubrir varios propósitos educativos (revisión, evaluación, etc.).
8. Propósito/Objetivo	El objetivo de H5P es permitir que todo el mundo cree mejores contenidos interactivos con mayor rapidez, pudiendo compartirlos y reutilizarlos fácilmente. Los objetivos son:


	<ul style="list-style-type: none"> • atraer a una gran comunidad mundial de personas capacitadas que crean, utilizan y comparten bibliotecas H5P entre sí. • Facilitar el intercambio mundial de una gran variedad de contenidos y tecnologías basadas en HTML. • facilitan a los creadores de contenidos la entrega y publicación de contenidos HTML en diferentes CMS, LMS, LCMS y otros marcos. • contribuyen a mejorar el contenido de HTML5 facilitando aún más la cooperación y la reutilización de la gran tecnología web.
9. Grupo objetivo	Profesorado y personal de la enseñanza superior Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	N/A
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	N/A
12. Enlace web	https://h5p.org/
13. Referencias/fuentes en línea	Ejemplos y descargas Documentación/Guías
14. Notas adicionales	Se está desarrollando un OER Hub . La sección correspondiente se integrará en la herramienta para que los usuarios puedan acceder fácilmente a los contenidos compartidos.

Buena práctica 6: Livresq

	
1. Tema/ Área	Abierto a varias materias/disciplinas de la ES
2. Título	Livresq
3. Tipo de buenas prácticas	Herramienta en línea para la creación de contenidos
4. Fecha de publicación	2014
5. Socios/ red	Livresq es el resultado de la ejecución de un proyecto financiado con cargo al Programa Operativo Competitividad 2014-2020. La plataforma fue desarrollada por Ascendia S.A
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	La plataforma permite desarrollar y publicar materiales educativos en formato digital interactivo, sin necesidad de tener conocimientos de programación. El usuario puede acceder a contenidos editables ya creados por el equipo de LIVRESQ. El usuario puede importar a LIVRESQ contenidos realizados en Microsoft Powerpoint o puede añadir los contenidos a sus proyectos personales o exportar cada curso como una página HTML5 o como SCORM para integrarlo en un LMS.
8. Propósito/Objetivo	El objetivo de la plataforma es ofrecer a los instructores/profesionales del aprendizaje electrónico la oportunidad de crear fácilmente cursos de aprendizaje electrónico y lecciones interactivas.
9. Grupo objetivo	Profesorado y personal de la enseñanza superior Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	N/A

11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	N/A
12. Enlace web	https://livresq.com/en/
13. Referencias/fuentes en línea	https://livresq.com/en/news/long-story-short/
14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 7: OBS (Open Broadcaster Software) con el plugin Virtual Cam


	
1. Tema/ Área	Abierto a varias materias/disciplinas de la ES Asignaturas teóricas/clases de laboratorio
2. Título	OBS (Open Broadcaster Software) con el plugin Virtual Cam
3. Tipo de buenas prácticas	Herramienta de grabación digital
4. Fecha de publicación	2012
5. Socios/ red	n/d
6. Nivel	Internacional/UE

<p>7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas</p>	<p>OBS es un software gratuito y de código abierto para grabar y transmitir conferencias. Es un potente software de transmisión que permite una personalización completa sobre la alimentación de su cámara web. Con OBS, usted puede combinar una variedad de fuentes en su pantalla para navegar entre los recursos de manera más eficaz sin la necesidad de compartir, des-compartir y volver a compartir su pantalla en las reuniones a través de los más famosos softwares de videoconferencia en línea (por ejemplo, Zoom, Teams, Webex, Google Meet).</p> <p>El profesor crea conferencias enriquecidas digitalmente. Puede impartir presentaciones teóricas, explicar y comentar una presentación, demostrar procedimientos en una lección de laboratorio, siempre combinando múltiples recursos digitales en la pantalla. La lección se graba y así el profesor puede autoevaluarse y autoperfeccionarse, al tiempo que su enseñanza enriquecida se vuelve tentadora. Con esta práctica se consigue una mejor gestión del tiempo de enseñanza, al tiempo que se añaden a la misma otras actividades de aprendizaje interactivo y colaborativo.</p> <p>La Ventana de Presentación de OBS es como una diapositiva interactiva de PowerPoint, que se configurará para su uso como pantalla de vídeo. Proporciona una profunda oportunidad creativa en función de la visión del presentador para crear la experiencia visual de la conferencia.</p> <p>Puede utilizarse tanto en métodos de enseñanza asíncronos como síncronos. Sirve y refuerza la enseñanza tradicional, al tiempo que puede utilizarse en métodos de aprendizaje modernos.</p> <p>Apoya las teorías de aprendizaje del Objetivismo, pero también, con una utilización creativa, apoya la teoría de aprendizaje del Construccinismo.</p>
<p>8. Propósito/Objetivo</p>	<p>El propósito de utilizar el OBS con la práctica específica es: la creación de una clase óptima, su enriquecimiento con recursos digitales, la clase corta y clara, la mejor gestión del tiempo de enseñanza para el desarrollo de más actividades interactivas, la utilización individualizada de la enseñanza de cada estudiante, la</p>

	<p>posibilidad de utilizar este recurso de enseñanza tanto en el aprendizaje digital moderno como en el asíncrono, así como la auto-mejora continua y la auto-evaluación del profesor a nivel pedagógico.</p>
9. Grupo objetivo	<p>Profesorado y personal de la enseñanza superior Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos</p>
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	<p>A partir de los datos empíricos recogidos en la Universidad Helénica Internacional de Grecia, esta práctica provoca en los estudiantes una reacción positiva durante la fase de evaluación.</p>
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	<p>Está al servicio del aprendizaje electrónico y apoya tanto los métodos tradicionales como la adopción de innovaciones didácticas.</p> <p>Es un software libre y de código abierto, fácil de usar y de aprender, que no requiere conocimientos tecnológicos especiales.</p> <p>Tiene la capacidad de gestionar simultáneamente una pluralidad de recursos digitales en la misma pantalla en la que el profesor imparte sus clases.</p> <p>Se utiliza en la enseñanza superior y apoya las condiciones especialmente exigentes de la enseñanza.</p>
12. Enlace web	<p>https://obsproject.com/</p>
13. Referencias/fuentes en línea	<p>Kaufmann, D. (2019). Uso de OBS para crear conferencias de vídeo para los estudiantes de asesoramiento en línea. <i>Journal of Instructional Research</i>, 8 (2). https://doi.org/10.9743/JIR.2019.8.2.7</p> <p>Pardiñan, E., Loremia, R., Jr, A. N., Caligdong, G., Orlando Padal, Burgos, E., & Lantikse, R. (2021). Electrónica de difusión abierta a distancia: Plataforma alternativa de aprendizaje normal para la tecnología e ingeniería electrónica. <i>Journal of educational and human resource development</i>, 9, 1-21.</p> <p>Kumar, A. (2021). <i>Diseño del proceso de enseñanza-aprendizaje en</i></p>

	<p><i>la formación del profesorado mediante el uso de software de difusión abierta.</i></p> <p>https://www.eng.mcmaster.ca/sites/default/files/beginners_guide_to_using_obs_studio_.pdf</p> <p><i>Uso de OBS con Zoom para la Enseñanza Tecnología Educativa Online.</i> (n.d.). Universidad de Yale. Recuperado el 23 de julio de 2021, de https://online-ed-tech.yale.edu/using-obs-zoom-teaching</p> <p><i>Enseñanza de clases de laboratorio.</i> (n.d.). Vanderbilt University. Recuperado el 23 de julio de 2021, de https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/lab-classes/</p> <p><i>Beginners_guide_to_using_obs_studio_.pdf.</i> (n.d.). Obtenido el 23 de julio de 2021, de https://www.eng.mcmaster.ca/sites/default/files/beginners_guide_to_using_obs_studio_.pdf</p>
14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 8: Mentimeter



	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES
2. Título	Mentimeter
3. Tipo de buenas prácticas	Herramienta de presentación interactiva en línea Evaluación formativa

4. Fecha de publicación	2014
5. Socios/ red	Empresa Mentimeter: el equipo se puede encontrar aquí .
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>El Mentimeter puede utilizarse para la retroalimentación de la audiencia en vivo, la medición del estado de ánimo o el sondeo en vivo y su utilización en el contexto de la enseñanza.</p> <p>Crea preguntas que pueden ser abiertas (a menudo dando lugar a nubes de palabras - véase la ilustración 3 anterior) o preguntas de verdadero/falso o de opción múltiple. Los datos pueden recogerse de forma anónima y también pueden guardarse para el análisis, la comparación y la investigación educativa (los resultados pueden exportarse, por ejemplo, a formato Excel).</p> <p>El uso de Mentimeter fomentó el debate en clase, mejoró el compromiso de los estudiantes, les ayudó a prestar atención en la clase, aumentó la retención de conocimientos, incrementó la asistencia de los estudiantes, fomentó el aprendizaje activo, mejoró la inclusión, mejoró la participación y la interacción en el aula.</p> <p>El anonimato podría ser ventajoso para comprobar la comprensión de los estudiantes de una manera más independiente. Recoger y compartir los datos de los resultados de Mentimeter, analizar el rendimiento de los estudiantes.</p> <p>Basado en la teoría de la taxonomía de Bloom, que indica que "comprender" y "aplicar" son los procesos cognitivos por los que los pensadores encuentran y trabajan con el conocimiento.</p>
8. Propósito/Objetivo	El propósito de utilizar el Mentimeter con la práctica específica es: fomentar el debate en clase, mejorar la participación de los estudiantes, ayudarles a prestar atención en la clase, aumentar la retención de conocimientos, aumentar la asistencia de los estudiantes, fomentar el aprendizaje activo, mejorar la inclusión,

	<p>mejorar la participación y la interacción en el aula. Hace que la enseñanza sea más interesante. Con su uso adecuado, detecta datos que pueden utilizarse en el contexto de la evaluación formativa.</p>
9. Grupo objetivo	<p>Profesorado y personal de la enseñanza superior Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior</p>
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	<p>A partir de los datos empíricos de nuestra institución, esta práctica hace que los estudiantes reciban una respuesta positiva durante la fase de evaluación.</p>
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	<p>Sirve para que el e-learning apoye tanto los métodos tradicionales como la adopción de innovaciones didácticas. Se trata de un software parcialmente libre y abierto, de fácil manejo y aprendizaje, que no requiere conocimientos tecnológicos especiales.</p> <p>Se utiliza en la enseñanza superior y apoya las condiciones especialmente exigentes de la enseñanza.</p> <p>Hace que la enseñanza sea interactiva y más interesante.</p> <p>Mejora el resultado del aprendizaje.</p> <p>Apoya la evaluación formativa.</p>
12. Enlace web	<p>https://www.mentimeter.com/</p>
13. Referencias/fuentes en línea	<p>Mohin, M., Kunzwa, L., & Patel, S. (2020). <i>Using Mentimeter to enhance learning and teaching in a large class</i>. https://doi.org/10.35542/osf.io/z628v</p> <p>Rudolph, J. (2018). Una breve revisión de Mentimeter - un sistema de respuesta de los estudiantes. <i>Journal of Applied Learning and Teaching</i>, 1 (1), 35-37. https://doi.org/10.37074/jalt.2018.1.1.5</p> <p>Duzhin, F. y Gustafsson, A. (2018) App basada en el aprendizaje automático para la autoevaluación del <i>estilo y las herramientas de</i></p>

	<p><i>instrucción</i> específicas del profesor. <i>Educación Sciences</i>, 8(1), pp.7.</p> <p>Hill, D. L., & Fielden, K. (2018). <i>Using Mentimeter to promote student engagement and inclusion</i> [Conference or Workshop Item]. <i>Seminario de pedagogía en la práctica</i>, Fusehill Street, Carlisle, Reino Unido. Universidad de Cumbria. https://www.cumbria.ac.uk/about/events/university-events/carlisle---fusehill-street/pedagogy-in-practice-seminar.php</p> <p>Wan, K., Cheung, G. y Chan, K. (2017) Predicción del uso y la aceptación de los estudiantes de los clickers por los enfoques de aprendizaje: Un estudio observacional transversal. <i>Ciencias de la Educación</i>, 7(4), pp.91.</p> <p><i>Características</i>. (n.d.). Mentimeter. Recuperado el 24 de julio de 2021, de https://www.mentimeter.com/features</p>
14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 9: Integrar modelos 3D en Moodle (Wavefront Renderer)


 	
1. Tema/ Área	<p>Abierto a varias materias/disciplinas de la ES</p> <p>Clases de laboratorio</p> <p>Modelado 3D</p>
2. Título	Integrar modelos 3D en Moodle

3. Tipo de buenas prácticas	Herramienta LMS
4. Fecha de publicación	Última versión de 2017
5. Socios/ red	n/d
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>La ventaja más importante de Moodle, es que se puede acceder a él a través de un navegador web y no necesita ningún software adicional para ser instalado en los ordenadores de los estudiantes o profesores. En el contexto de esta lógica se propone la integración de una herramienta 3D para la visualización de objetos 3D en los recursos de e-learning de Moodle. Esto se puede hacer a través del plugin de renderización "Wavefront" que permite a los usuarios visualizar un modelo 3D en el curso Moodle. De este modo, el curso Moodle puede utilizar modelos 3D interactivos. El profesor del curso puede crear, editar y eliminar las vistas del modelo. Los estudiantes del curso pueden comentar los modelos subidos. Dicha representación de objetos tridimensionales permite al usuario "manejar" el modelo - rotar, mover, desmontar, realizar cortes transversales, cambiar colores, etc. Proporciona al estudiante la oportunidad de manejar el modelo de productos de forma independiente - girar, mover, desmontar, y etc. Los estudiantes ven una pantalla del modelo de equipo o un producto en 3D, en la página del libro de texto o de la conferencia donde pueden leer más sobre el diseño, obtener más información sobre el dispositivo y los componentes (por ejemplo, sobre el equipo que se considera en las conferencias); entender la tarea para diseñar más completa y correctamente, y etc. También tienen la posibilidad de representar sus resultados para la evaluación y el debate preliminares.</p>

8. Propósito/Objetivo	El profesor puede crear, editar y eliminar las vistas del modelo. Proporciona al estudiante la oportunidad de operar el modelo de productos de forma independiente - girar, mover, desmontar, y etc. Permite al usuario "manejar" el modelo - girar, mover, desmontar, realizar cortes transversales, cambiar colores, y etc. Hace que el curso sea más interesante y fácil de entender para los estudiantes. Hace que el proceso de aprendizaje sea más eficaz y productivo. Amplía la información del curso, aumenta el atractivo y estimula el interés de los alumnos por los recursos educativos sin necesidad de una formación especial para profesores y alumnos.
9. Grupo objetivo	Profesorado y personal de la enseñanza superior Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	El enfoque es teórico y no hay datos de aplicación.
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	Sirve para el aprendizaje electrónico y apoya la adopción de innovaciones didácticas. Esta es una herramienta relacionada con la popular plataforma de Moodle. Es fácil de usar y de aprender, sin requerir conocimientos tecnológicos especiales. Podría utilizarse en la enseñanza superior y apoyar las condiciones especialmente exigentes de la enseñanza. Soporta la visualización y es útil en los objetos que lo necesitan. Hace que la enseñanza sea interactiva y más interesante. Mejora el resultado del aprendizaje. Mejora la calidad de la enseñanza en línea en la enseñanza superior.
12. Enlace web	https://moodle.org/plugins/mod_wavefront

13. Referencias/fuentes en línea	<p>Songkram, N. (2017). Aula virtual inteligente para mejorar las habilidades del siglo XXI en el aprendizaje y la innovación para los estudiantes de educación superior. <i>2017 Tenth International Conference on Mobile Computing and Ubiquitous Network (ICMU)</i>, 1-4. https://doi.org/10.23919/ICMU.2017.8330109</p> <p>Vatin, N. (2015). <i>Sistema de enseñanza a distancia Moodle para la formación de especialistas en el campo de la ingeniería civil</i> <i>Scientific.Net</i>. (s.f.). Recuperado el 29 de julio de 2021, de https://www.scientific.net/AMM.725-726.1611</p> <p>Khlaisang, J., & Songkram, N. (2019). Diseño de un sistema de entorno de aprendizaje virtual para la enseñanza de las habilidades del siglo XXI a los estudiantes de educación superior en la ASEAN. <i>Tecnología, conocimiento y aprendizaje</i>, 24(1), 41-63. https://doi.org/10.1007/s10758-017-9310-7</p> <p>Bravo, J., & García-Magariño, I. (2015). Una Metodología para la Elaboración de Actividades para la Educación Superior en Mundos Virtuales 3D. <i>Journal of Interactive Learning Research</i>, 26(1), 23-38.</p> <p>Malone, N., Minor, K., & Kasha, R. (s.f.). <i>Crossing the Web-3D Divide Using Open Source Tools: Integrating Moodle and Second Life With SLOODLE to Create a Virtual Learning Environment</i>. 10.</p> <p>Muradilloevich, I., Tanzilovch, O., Alimov, A., Baxodirovna, S., & Engineering, B. (2020). La mejora de la metodología de la enseñanza mediante el uso de programas de modelado de la enseñanza de la ingeniería en la educación superior de Uzbekistán. <i>Journal of Critical Reviews</i>, 7, 81-88. https://doi.org/10.31838/jcr.07.14.12</p>
14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 10: Cuadro de mando VSMA


	
1. Tema/ Área	Garantía de calidad
2. Título	Cuadro de mando de la VSMA
3. Tipo de buenas prácticas	<p>Kit de herramientas</p> <p>Manual/Directrices</p> <p>Plataforma digital en línea</p>
4. Fecha de publicación	El cuadro de mandos de la VSMA está en funcionamiento desde junio de 2016. Actualmente estamos trabajando en su rediseño, adaptación y mejoras funcionales. Cambiaremos de plataforma con el objetivo de mejorar tanto su atractivo como su usabilidad.
5. Socios/ red	<p>Esta Buena Práctica afecta a toda la Universidad de Barcelona, junto con la Agencia de Calidad de Cataluña (AQU).</p> <p>En relación con estas Buenas Prácticas, y siguiendo el ESG europeo, participan la Asociación Europea de Universidades</p>

	(EUA), así como la Agencia Estatal de Calidad (ANECA) y la Asociación Europea de Calidad (ENQA).
6. Nivel	A nivel nacional/regional e institucional (HE)
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>En el marco del Espacio Europeo de Educación Superior, la mejora continua de la calidad de las titulaciones es una prioridad. Para conseguir esta mejora continua es imprescindible disponer de información y datos de calidad. La implantación del Espacio Europeo de Educación Superior y sus exigencias en el seguimiento y mejora de la calidad de las titulaciones nos hizo reflexionar sobre cómo organizar, analizar y proporcionar información a sus destinatarios de forma ágil y fiable.</p> <p>El cuadro de mando del VSMA pone a disposición de las comisiones de calidad de las facultades los datos e indicadores necesarios para el seguimiento y la acreditación de las titulaciones.</p> <p>La información procede tanto de las bases de datos transaccionales de las distintas áreas de negocio de la organización como de bases de datos y archivos externos con información específica.</p> <p>Para facilitar la agregación de la información, es esencial aplicar una política de gobernanza de datos que organice a las personas, los procesos y la tecnología mediante funciones, responsabilidades, políticas y procedimientos que garanticen la exactitud, la coherencia y la seguridad de los datos.</p> <p>Para crear el cuadro de mando VSMA, los profesionales han trabajado en paralelo en la gobernanza de los datos, la creación y alimentación de un almacén de datos, y el diseño y puesta en marcha del producto final, el propio cuadro de mando.</p>
8. Propósito/Objetivo	El objetivo final del cuadro de mando VSMA es ayudar a las facultades en el proceso de mejora continua de la calidad de las

	<p>titulaciones que imparten, poniendo a su disposición la información necesaria, coherente, precisa y oportuna.</p>
9. Grupo objetivo	<p>Profesorado y personal de la enseñanza superior Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Equipos de liderazgo universitario</p>
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	<p>Para que el cuadro de mando VSMA cumpla sus objetivos, revisamos continuamente los requerimientos de la AQU Catalunya (agencia responsable de la acreditación de las titulaciones en las universidades catalanas) en cuanto a datos e indicadores para el seguimiento y acreditación de las titulaciones. Incorporamos al cuadro de mando de VSMA todos los nuevos datos e indicadores requeridos para que las facultades puedan elaborar correctamente los informes requeridos.</p>
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	<p>Permite un cambio cultural en la organización, haciendo que los responsables de las facultades y titulaciones entiendan que la mejora continua no es un requisito sino una necesidad. La herramienta les hace entender que para mejorar hay que medir y para medir se necesitan datos fiables y oportunos.</p> <p>Los responsables de las titulaciones disponen de una fuente de datos única, segura y fiable para elaborar sus informes de seguimiento y acreditación.</p> <p>Todas las facultades de la UB utilizan el cuadro de mandos de VSMA para elaborar estos informes. Antes tenían que buscar la información en diferentes fuentes. El uso habitual del cuadro de mando VSMA está plenamente extendido en la organización y se ha convertido en una herramienta de referencia.</p> <p>Los responsables de las titulaciones necesitan datos e indicadores específicos, en un formato concreto, para elaborar los informes que exigen las agencias de calidad con fines de seguimiento y acreditación. El cuadro de mandos de VSMA les ofrece exactamente lo que necesitan para elaborarlos.</p>
12. Enlace web	<p>https://www.ub.edu/indicadorsVSMA/</p>

13. Referencias/fuentes en línea	N/A
14. Notas adicionales	<p>Datos de la persona de contacto:</p> <p>Nombre: Fermín Osuna-Sánchez Cargo: Agencia de Política y Calidad de la UB, Jefe del Servicio de Organización y Calidad Tel: +34 934011620 Correo electrónico: min_osuna@ub.edu</p>

Buena práctica 11: Learning Designer, una herramienta para el diseño didáctico y el análisis del e-learning

	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES Diseño de aprendizaje/pedagogía de la enseñanza en línea
2. Título	Learning Designer, una herramienta para el diseño didáctico y el análisis del e-learning
3. Tipo de buenas prácticas	Herramienta en línea para estructurar visualmente el diseño del aprendizaje en línea y construir un marco tecno-pedagógico
4. Fecha de publicación	2017-2021, versión 2.45
5. Socios/ red	Plataforma FutureLearn UCL (University College London)
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>El Diseñador de Aprendizaje ayuda a los profesores a diseñar actividades de enseñanza y aprendizaje utilizando los seis tipos de aprendizaje del Marco Conversacional. También proporciona información sobre su diseño mostrando la proporción de cada uno de los diferentes tipos de aprendizaje en su diseño final en forma de gráfico circular, para que pueda ver dónde puede necesitar hacer ajustes.</p> <p>Al diseñar cada paso de la sesión, puede especificar el tipo de actividad de aprendizaje, la duración, el tamaño del grupo, la</p>

	<p>presencia o no del profesor, en línea o no, sincrónica o no, y los recursos que se adjuntarán. El "tiempo diseñado" se registra, junto con gráficos circulares y de barras que muestran la naturaleza de la experiencia de aprendizaje que está diseñando, en la pestaña de análisis. Esto le ayuda a revisar su diseño. Este proceso animaría a los diseñadores de profesores a centrarse en los aspectos pedagógicamente pertinentes de sus diseños de aprendizaje y a aumentar el nivel de apoyo analítico de que disponen.</p> <p>Basado en el enfoque teórico de la herramienta UCL Learning Designer.</p>
8. Propósito/Objetivo	<p>El propósito de utilizar el Diseñador de Aprendizaje con la práctica específica es: ayuda a los profesores a diseñar las actividades de enseñanza y aprendizaje, a revisar el diseño de la enseñanza, anima a los profesores-diseñadores a centrarse en los aspectos pedagógicamente pertinentes, analiza la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, mejora la calidad de la enseñanza universitaria y pretende ser una herramienta para desarrollar y apoyar una comunidad profesional docente que construya conocimiento.</p>
9. Grupo objetivo	<p>Profesorado y personal de la enseñanza superior Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos</p>
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	<p>A partir de los datos empíricos de la institución, esta práctica hace que los estudiantes reciban una respuesta positiva durante la fase de evaluación.</p>
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	<p>Está al servicio del aprendizaje electrónico y apoya tanto los métodos tradicionales como la adopción de innovaciones didácticas.</p> <p>Se trata de un software parcialmente libre y abierto, de fácil manejo y aprendizaje, que no requiere conocimientos tecnológicos especiales.</p>

	<p>Se utiliza en la enseñanza superior y apoya las condiciones especialmente exigentes de la enseñanza.</p> <p>Hace que la enseñanza sea interactiva y más interesante.</p> <p>Mejora el resultado del aprendizaje.</p> <p>Mejora la calidad de la enseñanza en línea en la enseñanza superior.</p>
12. Enlace web	<p>https://www.ucl.ac.uk/learning-designer/</p>
13. Referencias/fuentes en línea	<p>Bower, M., Craft, B., Laurillard, D., & Masterman, L. (2011). <i>Usando el Diseñador de Aprendizaje para desarrollar un marco conceptual para vincular las herramientas de diseño de aprendizaje y el sistema</i>. 61-71.</p> <p>Laurillard, D., Kennedy, E., Charlton, P., Wild, J., & Dimakopoulos, D. (2018). Uso de la tecnología para desarrollar a los profesores como diseñadores de TEL: Evaluando al diseñador de aprendizaje. <i>British Journal of Educational Technology</i>, 49(6), 1044-1058. https://doi.org/10.1111/bjet.12697</p> <p><i>Proyectos-2017-proyectos-Explorando-el-aprendizaje-del-diseñador-roles.pdf</i>. (n.d.). Recuperado el 25 de julio de 2021, de https://itali.uq.edu.au/files/3849/Projects-2017-projects-Exploring-learning-designer-roles.pdf</p> <p><i>Learning Designer User Guide UCL IOE Learning Technologies Unit</i>. (s.f.). Recuperado el 25 de julio de 2021, de https://blogs.ucl.ac.uk/ltu/projects/learning-designer-help/</p> <p><i>Una nueva herramienta para ayudar a los profesores como diseñadores de aprendizaje digital</i>. (sin fecha). Recuperado el 25 de julio de 2021, de https://www.bera.ac.uk/blog/a-new-tool-to-help-teachers-as-digital-learning-designers</p>
14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 12: La rueda de la competencia digital

	
1. Tema/ Área	Competencias digitales
2. Título	La rueda de la competencia digital
3. Tipo de buenas prácticas	Herramienta de pruebas en línea que mapea las competencias digitales
4. Fecha de publicación	2015
5. Socios/ red	La rueda de la competencia digital ha sido desarrollada por el Center for Digital Dannelsse .
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	La Rueda de la Competencia Digital se basa teóricamente en una importante Proyecto de investigación de la UE, DIGCOMP, derivado de la La inclusión por parte del Parlamento de la competencia digital, como uno de los ocho competencias básicas para el aprendizaje permanente.
8. Propósito/Objetivo	El objetivo de la Rueda de la Competencia Digital es apoyar el desarrollo de las competencias digitales. Ofrece una visión general de las competencias digitales y cuáles deben ser mejoradas, así como una inspiración concreta sobre cómo mejorar la competencias digitales pertinentes. De este modo, puede utilizarse tanto para orientación y autoevaluación de las competencias digitales del personal escolar

9. Grupo objetivo	Profesorado y personal de la enseñanza superior Equipos de liderazgo universitario Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	N/A
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	N/A
12. Enlace web	https://digital-competence.eu/dc/
13. Referencias/fuentes en línea	Tutorial
14. Notas adicionales	N/A

Categoría 3: Recursos Educativos Abiertos [REA]




Buena práctica 1: Laboratorios virtuales de MERLOT y SkillsCommons

	
1. Tema/ Área	STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas/ incluyendo Química, Biología, Física, Estudios de la Tierra/Medio Ambiente) Clases de laboratorio
2. Título	Laboratorios virtuales
3. Tipo de buenas prácticas	Herramientas digitales Laboratorios virtuales REA
4. Fecha de publicación	n/d
5. Socios/ red	MERLOT SkillsCommons La lista completa de proveedores puede encontrarse aquí .
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	A través de los laboratorios virtuales, las IES pueden adoptar una enseñanza basada en la investigación en los programas de aprendizaje en línea y a distancia, para los estudiantes en el aprendizaje a través de la participación activa en lugar de pasiva observación.
8. Propósito/Objetivo	El objetivo de esta plataforma de "ventanilla única" es proporcionar a todas las partes interesadas (principalmente profesores, personal y estudiantes de educación superior especializados en STEM) una colección de laboratorios virtuales gratuitos y de pago, simulaciones y mejores prácticas, para participar en experimentos en los respectivos campos.

9. Grupo objetivo	Profesorado y personal de la enseñanza superior Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	Mediante laboratorios virtuales y simulaciones basadas en la web, se hace hincapié en la integración del aprendizaje basado en la indagación en los planes de estudio de ciencias. Los estudiantes se benefician de la experiencia práctica. Aquí se pueden encontrar diversos estudios de casos.
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	A partir de los resultados de múltiples estudios realizados, es evidente que: <ul style="list-style-type: none"> • los estudiantes se benefician del diseño y la interpretación de sus experimentos (Desharnais y Limson, 2007) • los estudiantes desarrollan su pensamiento científico y sus habilidades críticas mediante actividades de aprendizaje y evaluación atractivas y abiertas (Bell, 1999) • los laboratorios virtuales promueven el aprendizaje activo y pueden sustituir/mejorar los típicos laboratorios físicos (Rivera, 2014)
12. Enlace web	https://virtuallabs.merlot.org/
13. Referencias/fuentes en línea	Bell, J. (1999). The Biology Labs On-Line Project: Producing Educational Simulations That Promote Active Learning. <i>Interactive Multimedia Electronic Journal of Computer-Enhanced Learning</i> , 1 (2). Disponible en: http://imej.wfu.edu/articles/1999/2/01/index.asp Desharnais, R. A. y Limson, M. (2007). Designing and implementing virtual courseware to promote inquiry-based learning. <i>MERLOT Journal of Online Learning and Teaching</i> , 3(1). Disponible en: https://jolt.merlot.org/vol3no1/desharnais.htm Rivera, C. (2014). Para algunos estudiantes, los laboratorios virtuales sustituyen a los experimentos científicos prácticos. Disponible en: https://www.latimes.com/local/education/la-me-college-labs-20141115-story.html
14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 2: Europeaana

	
1. Tema/ Área	Arte, Historia, Cultura, Música, Filosofía, Medio Ambiente, Diversidad, Inclusión, Idiomas
2. Título	Europeana
3. Tipo de buenas prácticas	Portal web Plataforma/repositorio en línea REA
4. Fecha de publicación	2008
5. Socios/ red	Fundación Europea. La lista de personal puede encontrarse aquí y las asociaciones aquí .
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	Europeana es un portal web creado por la Unión Europea con colecciones digitalizadas del patrimonio cultural de más de 3.000 instituciones de toda Europa. En colaboración con miles de archivos, bibliotecas y museos europeos, el portal ofrece una amplia colección de patrimonio cultural para el disfrute, la educación y la investigación. El sitio web permite acceder a millones de libros, música, obras de arte y mucho más
8. Propósito/Objetivo	El objetivo de Europeana es desarrollar conocimientos, herramientas y políticas que potencien el cambio digital y las asociaciones que fomenten la innovación. La descripción ampliada de su misión puede encontrarse aquí .
9. Grupo objetivo	Profesorado y personal de la enseñanza superior Estudiantes de educación superior
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	En enero de 2011, la Comisión Europea publicó su informe "Nuevo Renacimiento" en el que se afirma que Europeana debe ser "el informe central de referencia para el patrimonio cultural europeo en línea".

11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	Actualmente hay más de 58 millones de objetos digitales -libros, música, obras de arte y más- a los que cualquiera puede acceder mediante sofisticadas herramientas de búsqueda y filtrado, junto con muchas colecciones temáticas, exposiciones, galerías y blogs. El material del patrimonio cultural puede incorporarse a casi cualquier tema/sujeto/campo educativo, de diversas maneras a (Markowicz, 2019).
12. Enlace web	http://europeana.eu/
13. Referencias/fuentes en línea	Proyectos relacionados Markowicz, R. y Daley, B. (2019). <i>Tres lecciones de un profesor del grupo de usuarios de Europeana</i> . Europeanapro. Disponible en: https://pro.europeana.eu/post/three-lessons-from-a-europeana-user-group-teacher
14. Notas adicionales	Historiana es un repositorio similar para educadores en Europa, que contiene recursos y contenidos históricos para su uso en el aula. Hay una sesión extra para construir actividades en línea.

Categoría 4: Directrices para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación





Buena práctica 1: onTrain

	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES Desarrollo profesional continuo
2. Título	Formación en línea: el tesoro interior, un proyecto Erasmus+
3. Tipo de buenas prácticas	Manual/Directrices Curso y actividades de aprendizaje en línea
4. Fecha de publicación	Duración del proyecto Noviembre 2018 - Octubre 2020
5. Socios/ red	<ul style="list-style-type: none"> ● La Universitat Jaume I (UJI) - España ● Universidad Friedrich Alexander de Erlangen-Nuremberg - Alemania ● Università delle LiberEtà - Italia, ● Grupo para la Integración Europea - Rumanía, Learnmera Oy - Finlandia
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	El consorcio del proyecto onTrain ha desarrollado dos productos principales: (1) una guía-referencia para el profesor o facilitador a nivel europeo que incluirá 30 aspectos a tener en cuenta en la enseñanza online de calidad en adultos y mayores; (2) un catálogo de actividades que las instituciones europeas pueden utilizar para un aprendizaje efectivo. Los interesados podrán acceder al material y aprender a través de un modo autodirigido y asíncrono.
8. Propósito/Objetivo	<p>Hay tres objetivos principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Proporcionar a los formadores con escasos conocimientos de las TIC y de pedagogía tecnológica las herramientas adecuadas (un libro de texto para los alumnos y un curso en línea) para que aprendan por sí mismos la aplicación de los métodos, técnicas y herramientas de la educación

	<p>mejorada por la tecnología, de modo que puedan adquirir las habilidades y competencias necesarias para convertirse en formadores en línea de éxito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • para apoyar a estos formadores y facilitar la transferencia de las habilidades y competencias aprendidas a su propia materia. Estas habilidades incluyen el uso de la tecnología para la colaboración, la creatividad, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, etc. • proporcionar una herramienta en línea (como servicio en línea), para que los formadores puedan utilizar las lecciones aprendidas en sus propias actividades de enseñanza.
9. Grupo objetivo	Profesorado y personal de la enseñanza superior
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	N/A
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	El contenido de la plataforma online puede ser útil para los formadores, si desean aplicar la enseñanza online en sus cursos y actividades educativas sobre adultos y mayores. Pueden aprender los conceptos básicos sobre el eLearning, cómo aplicar métodos educativos, algunas prácticas y actividades.
12. Enlace web	https://ontrain.eu/
13. Referencias/fuentes en línea	Actividades de onTrain: https://activities.ontrain.eu/en/ontrain/ Publicación en EPALE: https://epale.ec.europa.eu/en/blog/ontrain-online-training-treasure-within
14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 2: Evaluar con portafolios electrónicos para fomentar el aprendizaje independiente


 	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES Evaluación en línea
2. Título	Evaluar con portafolios electrónicos para fomentar el aprendizaje independiente
3. Tipo de buenas prácticas	Evaluación (evaluación por pares) Actividad de aprendizaje / herramienta propuesta "Google Site"
4. Fecha de publicación	n/d
5. Socios/ red	Conocimiento experimental a partir de casos de aplicación en la Universidad Helénica Internacional, Departamento de Educación y Atención a la Primera Infancia, Grecia.
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>Un ePortfolio es una colección digitalizada de artefactos, incluyendo demostraciones, recursos y logros, un repositorio digital para una gama de materiales de aprendizaje, incluyendo los producidos para la evaluación basada en el curso., que representan a un individuo o grupo.</p> <p>La evaluación se integra en el proceso de aprendizaje. Puede ser el campo para los procesos de evaluación entre pares. Los estudiantes pueden participar tanto individualmente como en colaboración en el proyecto de ePortfolio. Constituye productos de evaluación continuos y basados en pruebas que muestran el</p>

	<p>rendimiento del estudiante a lo largo de un curso o programa de grado. Actúa como una evaluación sostenible que permite a los estudiantes identificar su aprendizaje, hacer juicios sobre él y prepararse para el aprendizaje futuro. Es una herramienta que conecta el trabajo de los estudiantes en cualquier objeto relacionado con sus perspectivas personales. Permite que los estudiantes se presenten de diversas maneras, potenciando su capacidad de aprendizaje</p> <p>Fomenta un enfoque autodirigido e individualizado del aprendizaje que los estudiantes pueden utilizar a lo largo de su vida. Integra y solidifica el aprendizaje a través de la reflexión, y muestra los logros a los posibles empleadores. Se recomienda utilizar la herramienta en línea gratuita y abierta de Google Site.</p>
8. Propósito/Objetivo	<p>Facilita, documenta y archiva el aprendizaje de los estudiantes para aclarar sus objetivos educativos.</p> <p>Actúa como una evaluación sostenible que permite a los estudiantes identificar su aprendizaje, emitir juicios sobre él y prepararse para el aprendizaje futuro.</p> <p>Proporcionar un sitio para la retroalimentación.</p> <p>Potencia la activación, la iniciativa, la extroversión y la interacción.</p> <p>Prepara y cultiva la cultura adecuada para el mercado laboral digital.</p> <p>Fomenta que los estudiantes sean autodirigidos y asuman la responsabilidad de su propio aprendizaje y evaluación.</p> <p>Permite a los estudiantes establecer conexiones entre el conocimiento tácito y el conocimiento construido.</p>
9. Grupo objetivo	<p>Profesorado y personal de la enseñanza superior</p> <p>Estudiantes de educación superior</p>
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	<p>A partir de los datos empíricos de nuestra institución, esta práctica hace que los estudiantes reciban una respuesta positiva durante la fase de evaluación.</p>

<p>11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto</p>	<p>Sirve para el aprendizaje electrónico y apoya la adopción de innovaciones didácticas.</p> <p>Se trata de un software libre y abierto, de fácil manejo y aprendizaje, que no requiere conocimientos tecnológicos especiales.</p> <p>Podría utilizarse en la enseñanza superior y apoyar las condiciones especialmente exigentes de la enseñanza.</p> <p>Hace que la enseñanza sea interactiva y más interesante.</p> <p>Mejora la activación, la iniciativa, la extroversión y la interacción.</p> <p>Mejora el resultado del aprendizaje.</p> <p>Mejora la calidad de la enseñanza en línea en la enseñanza superior.</p>
<p>12. Enlace web</p>	<p>N/A</p>
<p>13. Referencias/fuentes en línea</p>	<p>Hussain, R. M. R., y Ng, H. Z. (2010). <i>Un estudio de caso: The adoption, adaptation and transformation of Facebook as eportfolio in Higher Education</i>. 236-246. https://www.learntechlib.org/primary/p/34179/</p> <p>Farrell, O., (2020). From Portafoglio to Eportfolio: La evolución del portafolio en la educación superior, <i>Journal of Interactive Media in Education</i>, 2020(1), p.19. DOI: http://doi.org/10.5334/jime.574</p> <p>Hallam, G., & Creagh, T. (2010). Uso del ePortfolio por parte de los estudiantes universitarios en Australia: A review of the Australian ePortfolio Project. <i>Higher Education Research & Development</i>, 29(2), 179-193. https://doi.org/10.1080/07294360903510582</p> <p>Hussain, R. M. R., y Ng, H. Z. (2010). <i>Un estudio de caso: The adoption, adaptation and transformation of Facebook as eportfolio in Higher Education</i>. 236-246. https://www.learntechlib.org/primary/p/34179/</p>

	<p>Peacock, S., Gordon, L., Murray, S., Morss, K., & Dunlop, G. (2010). Tutor response to implementing an ePortfolio to support learning and personal development in further and higher education institutions in Scotland. <i>British Journal of Educational Technology</i>, 41(5), 827-851. https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.00986.x</p> <p>Pitts, W., & Lehner-Quam, A. (2019). Involucrando el Marco para la Alfabetización Informacional para la Educación Superior como un Lente para la Evaluación en un Ecosistema de Pedagogía Social ePortfolio para la Formación de Profesores de Ciencias. <i>International Journal of EPortfolio</i>, 9 (1), 29-44.</p> <p>Reese, M., y Levy, R. (2009). <i>Evaluando el futuro: E-Portfolio Trends, Uses, and Options in Higher Education</i>. https://jscholarship.library.jhu.edu/handle/1774.2/33329</p> <p>Roberts, P., Maor, D., & Herrington, J. (2016). Entornos de aprendizaje basados en ePortfolio: Recomendaciones para el andamiaje efectivo del pensamiento reflexivo en la educación superior. <i>Journal of Educational Technology & Society</i>, 19(4), 22-33.</p> <p>Scholz, K., Tse, C., & Lithgow, K. (2017). Experiencias unificadoras: Enfoques y reacciones de alumnos e instructores al uso de ePortfolio en la educación superior. <i>International Journal of EPortfolio</i>, 7(2), 139-150.</p> <p>Syzdykova, Z., Koblandin, K., Mikhaylova, N., & Akinina, O. (2021). Assessment of E-Portfolio in Higher Education. <i>International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)</i>, 16(2), 120-134.</p>
14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 3: MIELES

	
1. Tema/ Área	Abierto a varias materias/disciplinas de la ES
2. Título	MIELES
3. Tipo de buenas prácticas	<p>Proyecto/Iniciativa de colaboración en la ES</p> <p>Plataforma colaborativa de e-learning</p> <p>Directrices para la mejora de los planes de estudio</p>
4. Fecha de publicación	2017
5. Socios/ red	<ul style="list-style-type: none"> ● Universidad de Barcelona ● KTH Real Instituto de Tecnología ● Universidad Técnica de Berlín ● Sapienza -Universidad de Roma ● CARDET ● Universidad del Peloponeso ● Instituto Indio de Ciencias ● Instituto Indio de Tecnología de Madrás ● Universidad de Amrita ● KAHAM Unity Women's College ● Universidad de Mysore ● Edulink Pvt. Ltd ● Escuela Superior de Tecnología de la Información de Oriente Medio ● Instituto Asiático del Juego y la Animación

	<ul style="list-style-type: none"> • Escuela de Ingeniería MEA
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>Se cree que la Plataforma Colaborativa de E-learning es una forma innovadora de abordar las necesidades más acuciantes en el desarrollo del sector de la educación superior europea e india en la actualidad, a saber, la ampliación del acceso a la educación superior y, más concretamente, el aprovechamiento del potencial de las inversiones de los gobiernos (y del sector privado) en infraestructura digital, acceso a Internet y cursos en línea. El proyecto parte de la premisa de que todas las IES necesitan apoyo para ampliar su oferta de aprendizaje electrónico. Esto tiene que ver no sólo con la infraestructura de las TIC, sino también con la formación del personal para utilizar las herramientas electrónicas. El énfasis en la formación de la dirección de la universidad y el apoyo a las universidades para que desarrollen estrategias es una forma concreta de garantizar que las IES comprendan el potencial del aprendizaje electrónico e identifiquen formas claras de invertir en él y utilizarlo, en toda la institución, en todas las áreas temáticas. Las estrategias de aprendizaje electrónico pueden ser diferentes para cada institución, dependiendo de su contexto, lo que constituye otra razón de la importancia de este proyecto. Además, a través de las fases piloto y de formación del personal, el proyecto también anima a las instituciones a abordar la garantía de calidad en el aprendizaje electrónico, un elemento transversal de las estrategias universitarias y una preocupación general de gobiernos y empleadores. Por último, el proyecto fomenta la aplicación sostenible de las estrategias de aprendizaje electrónico más allá de la duración del proyecto, ya que apoya a los socios indios para que difundan los resultados tanto a nivel interno en sus instituciones, como a nivel local, a través de eventos multiplicadores, y en la UE, donde pueden desarrollarse otras cooperaciones interinstitucionales y spin offs.</p>

8. Propósito/Objetivo	<p>El proyecto se ha diseñado para promover la creación de estrategias que orienten las inversiones en aprendizaje electrónico y para potenciar la colaboración indio-europea en este ámbito</p> <p>El MIELES está diseñado para proporcionar una plataforma de colaboración para abordar un tema relevante para el desarrollo, la reforma, la democratización y la modernización del sistema de educación superior en la India y para reforzar la colaboración entre la India y la UE en materia de educación superior.</p>
9. Grupo objetivo	<p>HProfesorado y personal de la enseñanza superior Equipos de liderazgo universitario Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior</p>
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo de estrategias para el aprendizaje electrónico, que optimizan las inversiones en este tipo de aprendizaje y garantizan que más personal y estudiantes se beneficien de él. ● Desarrollo de un curso colaborativo en línea dentro de la asociación ● Las instituciones de enseñanza superior asociadas recibieron directrices de garantía de calidad para el aprendizaje electrónico con el fin de mejorar la calidad de las actividades ● Las IES asociadas obtuvieron un ejemplo de buenas prácticas de un módulo de formación del personal para el aprendizaje electrónico
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	N/A
12. Enlace web	<p>https://mielesproject.org/</p>

13. Referencias/fuentes en línea	N/A
14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 4: RALDE (Re-thinking active learning for distance education)


N/A	
1. Tema/ Área	Abierto a varias materias/disciplinas de la ES
2. Título	RALDE (Re-thinking active learning for distance education)
3. Tipo de buenas prácticas	Proyecto/Iniciativa Contenidos pedagógicos innovadores en línea, PBL en línea, juegos serios
4. Fecha de publicación	El proyecto se inició el 16-05-2021 y la fecha prevista de finalización es el 15-05-2023.
5. Socios/ red	El consorcio está formado por un amplio abanico de profesores-investigadores de diversas especialidades científicas y muy implicados en pedagogías innovadoras, investigadores en ciencias de la educación de los Centros de Enseñanza y Aprendizaje de las IES socias (INP, UM, UNAV, UNED), especialistas en educación a distancia (UNED), una empresa

	<p>científica dedicada a las pedagogías aplicadas (Adict) y una empresa especializada en comunicación.</p> <p>Los socios españoles son: UNIVERSIDAD DE NAVARRA</p> <p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA</p>
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	<p>Los países europeos se han visto especialmente afectados por la pandemia de COVID-19 y actualmente se encuentran en el inicio de una segunda oleada. La mayoría de las universidades han tenido que cerrar sus puertas y se enfrentan a muchos retos. Con su cierre y el confinamiento de la población, han tenido que cambiar su enseñanza a la tecnología digital. A pesar de su falta de preparación y de la ausencia de herramientas y conocimientos adecuados en materia de pedagogía digital, han sido capaces de adaptarse notablemente. Por lo tanto, es crucial desarrollar y utilizar recursos educativos innovadores y gratuitos para promover una educación digital inclusiva y de alta calidad, centrándose en la implementación de la enseñanza híbrida, innovadora, a distancia y en línea para abordar los problemas de las instituciones de educación superior puestos de manifiesto durante la crisis epidémica.</p>
8. Propósito/Objetivo	<p>El objetivo del consorcio es desarrollar las competencias digitales de los profesores y educadores. En primer lugar, el trabajo pretende identificar, a nivel europeo, los enfoques pedagógicos aplicados entre marzo de 2020 y la actualidad, y analizarlos a través de evaluaciones comparativas y encuestas en varias universidades europeas. Los fuertes cambios provocados por una rápida y masiva migración de la pedagogía presencial a la digital están obligando a los profesores a revisar su sistema de evaluación de los alumnos y la calidad de su propia enseñanza. Así, también se pretende promover la aplicación de estrategias y</p>

	una cultura de la calidad, con el fin de fomentar la excelencia en la enseñanza.
9. Grupo objetivo	HProfesorado y personal de la enseñanza superior Equipos de liderazgo universitario Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos Estudiantes de educación superior
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	Los resultados directos y tangibles previstos son <ul style="list-style-type: none"> - un estudio europeo sobre las prácticas pedagógicas de las IES durante Covid - el análisis de las buenas prácticas durante la crisis - elaboración de una directriz sobre la evaluación de los estudiantes y de los cursos - una serie de tutoriales para que los profesores desarrollen sus propios contenidos innovadores de aprendizaje en línea - una formación sobre la digitalización de las habilidades de presentación
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	N/A
12. Enlace web	En construcción
13. Referencias/fuentes en línea	https://www.innovabiologia.com/uned-erasmus-educacion-a-distancia/ https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details/#project/2020-1-FR01-KA226-HE-095581

14. Notas adicionales	N/A

Buena práctica 5: Entorno de diseño de aprendizaje integrado 2 - ILDE2

	
1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas de la ES Diseño del aprendizaje Desarrollo profesional continuo
2. Título	Entorno integrado de diseño del aprendizaje 2 - ILDE2
3. Tipo de buenas prácticas	Plataforma comunitaria en línea Directrices
4. Fecha de publicación	n/d
5. Socios/ red	El portal está gestionado por el Grupo de Tecnologías Interactivas de la Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, España
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	Sigue los principios de la educación abierta y distribuida para todos, a través de un enfoque de comunidad de práctica en línea. Los miembros de la comunidad pueden explorar, crear, cocrear y compartir entre sí diseños de aprendizaje innovadores en Entornos Virtuales de Aprendizaje.

8. Propósito/Objetivo	ILDE 2 es una plataforma comunitaria para el diseño del aprendizaje. Se basa en su predecesor, IDLE, y su objetivo es apoyar el ciclo de vida completo del "diseño de aprendizaje": desde la autoría de los diseños hasta su despliegue en VLEs para su evaluación y eventual rediseño, todo ello en el contexto de las comunidades de profesores.
9. Grupo objetivo	HProfesorado y personal de la enseñanza superior Diseñadores de aprendizaje/tecnólogos educativos
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	A partir de estudios preliminares con usuarios finales de diferentes sectores educativos, la primera versión, es decir, ILDE en la que se basa ILDE 2 y que se ha ampliado, permite la cocreación de diseños de aprendizaje dentro de una comunidad de práctica que apoya a sus miembros. De este modo, se cubren todos los aspectos del diseño, desde la exploración de diseños, la elección de una herramienta de autoría, la coproducción de un diseño, su puesta en común, hasta su implementación en un EVE, o la aportación de feedback y reflexión (Hernández-Leo, Chacón, Prieto, Asensio-Pérez, Derntl, 2013).
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	Los instructores pueden beneficiarse de una comunidad de práctica en línea que los apoye de manera efectiva y continua, como miembros, para seguir y aplicar métodos pedagógicos sólidos para el diseño de actividades de aprendizaje en VLE. IDLE 2 también explota la analítica de datos en diferentes niveles (desde la analítica de la comunidad hasta la analítica del aprendizaje).
12. Enlace web	<p>Información de ILDE2: https://www.upf.edu/web/tide/tools/ilde2</p> <p>La plataforma: https://ilde2.upf.edu/clatmooc/</p> <p>Sección Acerca de/Información general con recursos: https://ilde.upf.edu/about/</p>
13. Referencias/fuentes en línea	Hernández-Leo, D.; Chacón, J.; Prieto, J.P.; Asensio-Pérez, J.I.; Derntl, M.; Hacia un entorno de diseño de aprendizaje integrado. En: Proceedings of 8th European Conference on Technology Enhanced Learning, EC-TEL 2013, Paphos, Cyprus, September 2013, LNCS 8095, pp. 448-453.
14. Notas adicionales	El desarrollo de ILDE fue apoyado por la Comisión Europea en el proyecto multilateral METIS: http://metis-project.org (referencia del proyecto 531262-LLP-2012-ES-KA3-KA3MP)

Buena práctica 6: DIGIT" - "Impulsar las competencias para un uso responsable de la identidad en línea

1. Tema/ Área	Abierto a todas las asignaturas/disciplinas de la ES Identidad digital y alfabetización digital
2. Título	DIGIT" - "Potenciar las competencias para un uso responsable de la identidad en línea
3. Tipo de buenas prácticas	Una infografía de un grupo de discusión Un cartel con 20 consejos para que los alumnos reflexionen sobre su huella digital Manifiesto DIGIT y directrices para educadores de adultos Programa de formación DIGIT Recomendaciones políticas
4. Fecha de publicación	2019
5. Socios/ red	<ul style="list-style-type: none"> • una consultoría de innovación: INnCREASE, Polonia • un centro de aprendizaje permanente: Platon, Grecia • una ONG europea que trabaja en todos los aspectos del aprendizaje permanente: Plataforma de Aprendizaje Permanente, Bélgica • una agencia de tutoría y consultoría que trabaja con las PYME: Inova, Reino Unido • un centro de educación y formación de adultos: DomSpain, España • una red europea de organizaciones activas en el ámbito de la educación que promueve las competencias digitales: DLearn, Italia • un organismo público de educación permanente: UPI, Eslovenia.
6. Nivel	Internacional/UE
7. Descripción de los métodos/enfoque y/o teorías utilizadas	N/A
8. Propósito/Objetivo	El objetivo de la asociación es investigar la identidad digital de los adultos, proporcionándoles a ellos y a los educadores de adultos las herramientas educativas necesarias para promover la alfabetización digital.

9. Grupo objetivo	Profesorado y personal de la enseñanza superior Responsables políticos, equipos directivos de las universidades Estudiantes de educación superior
10. Evaluación (resultados) de su eficacia (si procede)	N/A
11. Resumen de las lecciones aprendidas que son relevantes para el proyecto	Los aspectos más destacados de las lecciones aprendidas a través de una encuesta pueden encontrarse aquí .
12. Enlace web	https://digitproject.eu/
13. Referencias/fuentes en línea	Cursos de e-learning Informe del grupo de discusión Directrices/Manifiesto
14. Notas adicionales	Número de proyecto: 2017-1-PL01-KA2014-038433

Referencias



- Abarius, P. (2013). Elektroninio mokymosi metodų naudojimo Vilniaus universitete raida ir perspektyvos. *Informacijos Mokslai*, 63, 82-90. doi:10.15388/Im.2013.0.1590
- *Accesul populației la tehnologia informației și comunicațiilor - România*. (2019). Recuperado el 1 de noviembre de 2021, de: <https://insse.ro/cms/ro/content/accesul-popula%C5%A3iei-la-tehnologia-informa%C5%A3iei-%C5%9Fi-comunica%C5%A3iilor-rom%C3%A2nia-2019>
- Al-Fraihat, D., Joy, M., & Jane, S. (2018). Un modelo integral para evaluar el éxito de los sistemas de aprendizaje electrónico. *Aprendizaje a distancia*, 15(3), 57-73. Recuperado de: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1297687>

- Anderson, T., Rourke, L., Garrison, D. y Archer, W. (2001). Assessing Teaching Presence in a Computer Conferencing Context. *Journal of Asynchronous Learning Networks*. 5. doi: 10.24059/olj.v5i2.1875
- Antonopoulou, H., Halkiopoulos, C., Barlou, O., & Beligiannis, G. N. (2020). Tipos de liderazgo y liderazgo digital en la educación superior: Behavioural Data Analysis from University of Patras in Greece. doi: 10.26803/ijlter.19.4.8
- Universidad Aristóteles de Tesalónica, (2021). Plataformas de Educación a Distancia / Apoyo a Programas - KEDIVIM - AUTH. (n.d.). Recuperado el 10 de julio de 2021, de <https://www.diaviou.auth.gr/ypostiriktikes-ypiresies-kid/>
- Assimakopoulos, C., Antoniadis, I., Kayas, O. G., & Dvizac, D. (2017). Estrategia efectiva de marketing en redes sociales: Facebook como oportunidad para las universidades. *International Journal of Retail & Distribution Management*, 45 (5), 532-549. doi: 10.1108/IJRDM-11-2016-0211
- Barra, E., López-Pernas, S., Alonso, Á., Sánchez-Rada, J. F., Gordillo, A., & Quemada, J. (2020). Evaluación automatizada en cursos de programación: Un estudio de caso en la era COVID-19. *Sustainability*, 12 (18), 7451. doi: 10.3390/su12187451
- Beckmann, A. (2020). La opinión de los estudiantes sobre las herramientas digitales en las clases universitarias. 14ª conferencia internacional sobre tecnología, educación y desarrollo (INTED2020) [2340-1079], 375-383.
- Bielousová, R. (2020). Sobre la cuestión de la adaptación de materiales para el curso de inglés con fines específicos en línea. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 12. 60-76. doi: 10.18662/rrem/12.1sup1/223
- Brolpito, A., Lightfoot, M., Radišić, J. & Šćepanović, D. (2016). *El aprendizaje digital y en línea en la educación y formación profesional en Serbia - un estudio de caso*. Fundación Europea de Formación.
- Brita-Paja, J. L., Gregorio, C., Llana, L., Pareja, C., Riesco, A. (2019). Introducción de metodologías tipo MOOC en un curso presencial de grado: un estudio de caso detallado. *Entornos interactivos de aprendizaje*, 27 (1), 15-32. doi: 10.1080/10494820.2018.1451345

- Burkšaitienė, N., Lesčinskij, R., Suchanova, J., & Šliogerienė, J. (2021). Autodirección para el aprendizaje sostenible en los estudios universitarios: Lithuanian Students' Perspective. *Sustainability*, 13 (16), 9467. doi:10.3390/su13169467
- Carapeto, C., Barros, D.M.V. Nutrición y salud como clase virtual en la Universidad Abierta (Portugal): estrategias pedagógicas para la educación superior. *Revista Internacional de Tecnología Educativa en la Educación Superior*. 16(19). doi: 10.1186/s41239-019-0151-4
- CEDEFOP (2020). Grecia: Respuestas al brote de Covid-19. (2020, 10 de julio). Cedefop. <https://www.cedefop.europa.eu/en/news-and-press/news/greece-responses-covid-19-outbreak>
- Čelić, B. & Dedeić, J. (2021). Aprendizaje sincrónico y asincrónico en la educación en línea. *Trendovi razvoja: Online nastava na univerzitetima*, Novi Sad.
- Çetin, E. & Solmaz, E. (2020). Gamificación de los 9 eventos de instrucción con diferentes sistemas de respuesta interactiva: The Views of Social Sciences Teacher Candidates. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 8(2). doi: 10.17220/mojet.2020.02.001
- Chanin, R., Santos, A.R., Nascimento, N., Sales, A., Pompermaier, L., & Prikladnicki, R. (2018). Integrando el Aprendizaje Basado en Desafíos en un Entorno de Aprendizaje Inteligente: Findings From a Mobile Application Development Course (P). SEKE.
- Chodzkiene, L., Korostenskienė, J., Medvedeva, O. (2021). La instrucción a distancia en la Universidad de Vilnius: respuesta a la pandemia de COVID-19. En Radić, Nebojša; Atabekova, Anastasia; Freddi, Maria; Schmied, Josef (Eds), *The world universities' response to COVID-19: remote online language teaching* (pp. 249-263). Research-publishing.net. doi: 10.14705/rpnet.2021.52.1276
- Coman, C., Țîru, L.G., Meseșan-Schmitz, L., Stanciu, C., Bularca, M.C. (2020). Enseñanza y aprendizaje en línea en la educación superior durante la pandemia de coronavirus: Students' Perspective. *Sustainability*, 12, 10367. doi: 10.3390/su122410367

- Danellakis, D. Kostas, A. & Sofos, A. (2020). The technology acceptance of Massive Open Online Courses (MOOCs) by the students of Greek higher education institutions: The case of Pedagogical Departments. 10th International Conference in Open & Distance Learning, *10 (2A)*, 104-116. doi: 10.12681/icodl.2297
- Dagienė, V., & Stupurienė, G. (2016). Bebras - a Sustainable Community Building Model for the Concept Based Learning of Informatics and Computational Thinking. *Informatics in Education*, *15 (1)*, 25-44. doi:10.15388/infedu.2016.02
- Darra, C. (2020). E - learning in Higher Education. (Tesis de posgrado) doi: 10.26267/unipi_dione/502
- Demetriou, L., Hadjicharalambous, D., & L. Keramioti. (2021). Examinar la relación entre los procesos de aprendizaje a distancia y la ansiedad de los estudiantes universitarios en tiempos de Covid. *European Journal of Social Sciences Studies*, *6(2)*, 123-141. doi: 10.46827/ejsss.v6i2.1012
- Demosthenous, G., Panaoura, A., & Eteokleous N. (2020). El uso de la asignación colaborativa en entornos de aprendizaje en línea: El caso de la educación superior. *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)*, *4(2)*, 108-117. doi: 10.46328/ijtes.v4i2.43
- Dhawan, S. (2020). El aprendizaje en línea: Una panacea en tiempos de crisis COVID-19. *Journal of Educational Technology Systems*, *49 (1)*, 5-22. doi: 10.1177/0047239520934018
- Dogoriti, E., Pange, J., & S. Anderson, G. (2014). El uso de las redes sociales y los sistemas de gestión del aprendizaje en la enseñanza del inglés en la educación superior. *Campus-Wide Information Systems*, *31 (4)*, 254-263. doi: 10.1108/CWIS-11-2013-0062
- Drašković, D., Šekularac, T., Srbljanović, A., Nikolić, B., Protić, J., Cvetanović, M., Ivaniš, P. & Tomašević, M. (2021). Nuevos enfoques en el aprendizaje a distancia y el trabajo de los cuerpos profesionales de la Universidad de Belgrado - Escuela de Ingeniería Eléctrica durante la pandemia COVID-19. *Trendovi razvoja: Online nastava na univerzitetima*, Novi Sad.

- Eteokleous, & Neophytou (2019). Una propuesta de procedimiento de garantía de calidad para los programas de aprendizaje a distancia: Diseño, desarrollo e implementación, *International Conference in Open and Distance Education*, 10, 252-263. doi: 10.12681/icodl.2436
- Parlamento Europeo (2021), Estudio para la Comisión de Culto. IPOL_STU(2021)690872_EN.pdf. (sin fecha). Recuperado el 9 de julio de 2021, de [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2021/690872/IPOL_STU\(2021\)690872_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2021/690872/IPOL_STU(2021)690872_EN.pdf)
- Fundación Tempus. (2021). Analiza upitnika o sprovođenju nastave na daljinu na visokoškolskim ustanovama u Srbiji, Beograd.
- Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of instructional design* (4th ed.). Forth Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers. Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Modelo de conferencia informática en la enseñanza superior. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105
- Georgiadis, G., & Sofos, A. (2020). Self-regulated learning as part of WordPress's educational development in collaborative learning environments. *10th International Conference in Open & Distance Learning*, 10 (2A), 190-201. doi: 10.12681/icodl.2343
- Universidad Técnica Gheorghe Asachi de Iasi - Anuncio sobre los cursos en línea. Disponible en: <https://www.tuiasi.ro/noutati/studentii-profesorii-si-personalul-din-administratia-universitatii-tehniceau-la-dispozitie-doua-platforme-pentru-a-si-desfasura-activitatile-online/>
- Gkika, E. C., Anagnostopoulos, T., Ntanos, S., & Kyriakopoulos, G. L. (2020). Preferencias de los usuarios sobre la computación en nube y la innovación abierta: A Case Study for University Employees in Greece. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 6 (2), 41. doi: 10.3390/joitmc6020041
- Gkontzis, A., Stavropoulos, E., Verykios, V., Karachristos, C., & Lazarinis, F. (2017). Una visión holística de los datos de ámbito académico a través de los paneles de análisis de aprendizaje.

- Gouvias, D., Vitsilakis, C., & Kostas, A. (2019). E-MOVING FORWARD - EMERGING ISSUES REGARDING E-LEARNING IN NON-FORMAL EDUCATION IN GREECE. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*. doi: 10.46827/ejoe.v0i0.2251
- Gravani, M. N. (2018). Uso de la tecnología en la Universidad Abierta de Chipre (OUC) para apoyar a los estudiantes adultos a distancia: ¿Hasta qué punto está siendo informado por el paradigma de la educación centrada en el estudiante (LCE)? En Anjana (Ed.), *Technology for Efficient Learner Support Services in Distance Education: Experiences from Developing Countries*. Singapur: Springer Nature Singapore Pte Ltd. doi: 10.1007/978-981-13-2300-3
- Gubiani, D., Mozetič, M., Koroušič Seljak, B., Urbančič, T. (2020). Experimento de e-learning: actividades de conferencias web en la enseñanza en una universidad tradicional. *International Journal of Innovation and Learning*, 27 (1), 37-57. doi: 10.1504/IJIL.2020.103887
- Gudonienė, D., Paulauskaitė-Tarasevičienė, A., Daunorienė, A., & Sukackė, V. (2021). A Case Study on Emerging Learning Pathways in SDG-Focused Engineering Studies through Applying CBL. *Sustainability*, 13 (15), 8495. doi:10.3390/su13158495
- Guerrero-Roldán, A. E., Noguera, I. (2018). Un modelo para alinear la evaluación con las competencias y actividades de aprendizaje en un curso online. *Internet y educación superior*, 38 . 36-46. doi: 10.1016/j.iheduc.2018.04.005
- GUnet, (2021), GUnet - Greek Universities Network. (n.d.). Recuperado el 14 de julio de 2021, de <https://www.gunet.gr/en/>
- Gustafson, K. L., y Branch, R. M. (2002). *Survey of Instructional Development Models*. Extraído de: <https://eric.ed.gov/?q=Survey+of+Instructional+Development&id=ED477517>
- Gutai, A., Kolak, A., Havzi, S., Spasojević, I. & Lolić, T. (2021). El aprendizaje colaborativo en el entorno online. *Trendovi razvoja: Online nastava na univerzitetima*, Novi Sad.

- Gutiérrez-Martínez, Y., Bustamante-Bello, R., Navarro-Tuch, S. A., López-Aguilar, A. A., Molina, A., & Álvarez-Icaza Longoria, I. (2021). Una experiencia de aprendizaje basada en retos en Ingeniería Industrial en el marco de la Educación 4.0. *Sustainability*,13 (17), 9867. doi:10.3390/su13179867
- Hadullo, K., Oboko, R., & Omwenga, E. (2017). Un modelo para evaluar la calidad de los sistemas de e-learning en la educación superior en los países en desarrollo. *Revista internacional de educación y desarrollo mediante tecnologías de la información y la comunicación*,13 (2), 185-204. Recuperado de <http://ijedict.dec.uwi.edu/viewarticle.php?id=2311>
- Hajisoteriou, C. Karousiou, C., & Angelides, P. (2018). INTERACT: construcción de una comunidad virtual de práctica para mejorar el desarrollo profesional intercultural de los profesores, *Educational Media International*. doi: 10.1080/09523987.2018.1439709
- Heinrich, R., Molenda, M., Russell, J.D., Smaldino, S.E. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Englewood Cliffs, NJ: Merrill
- *Invatamantul Online Prin Ochii Studentilor*. (2020). Consultado el 1 de noviembre de 2021, de: <https://anosr.ro/wp-content/uploads/2021/04/2020-Invatamantul-online-prin-ochii-studentilor.-Recomandarile-ANOSR.-Raport-octombrie.pdf>
- Jusas, V., Butkiene, R., Venčkauskas, A., Burbaite, R., Gudoniene, D., Grigaliūnas, Š., & Andone, D. (2021). Modelos para que la administración garantice el éxito de la transición a la enseñanza a distancia durante la pandemia. *Sustainability*,13 (9), 4751. doi: 10.3390/su13094751
- Kabassi, K., dragonas, ioannis, Ntouzevits, A., Pomonis, T., Papastathopoulos, G., & Vozaitis, Y. (2016). Evaluación de un sistema de gestión del aprendizaje para el aprendizaje combinado en la educación superior. SpringerPlus, 5. doi: 10.1186/s40064-016-1705-8
- Kalogerou, V. (2020). El desarrollo de cursos de inglés de negocios utilizando la tecnología en línea para abordar las necesidades emergentes en el contexto

chipriota. *Editorial Universitat Politècnica de València*. 269-277. doi:
10.4995/INN2019.2019.10144

- Karachristos, C., Kouvara, T., Orphanoudakis, T., Stavropoulos, E., Batsi, Z., & Chronopoulou, M. (2020). Defining e-learning facilitation -the greek case study. doi: 10.21125/iceri.2020.1353
- Karalis, T. (2020). PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DURANTE LA INTERRUPCIÓN DE LA EDUCACIÓN: LECCIONES APRENDIDAS DE LA PANDEMIA DE COVID-19 PARA EL TRATAMIENTO DE LAS EMERGENCIAS EN LA EDUCACIÓN. *European Journal of Education Studies*. doi: 10.46827/ejes.v0i0.3047
- Karalis, T., & Raikou, N. (2020). Teaching at the Times of COVID-19: Inferencias e implicaciones para la pedagogía de la educación superior. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(5), Páginas 479-493. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v10-i5/7219>
- Karvounidis, T., Chimos, K., Bersimis, S., & Douligeris, C. (2018). Factores, problemas e interdependencias en la incorporación de un entorno de aprendizaje basado en la Web 2.0 en la educación superior. *Education and Information Technologies*, 23(2), 935-955. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9644-8>
- Katsarou, E. (2021). The effects of computer anxiety and self-efficacy on L2 learners' self-perceived digital competence and satisfaction in higher education. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8 (2), 158-172. Scopus. <https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2021.82.158.172>
- Kazanidis, I., Pellas, N., Fotaris, P., & Tsinakos, A. (2018). Integración de Facebook y Moodle en cursos de diseño de medios de instrucción: Un análisis comparativo de las experiencias de aprendizaje de los estudiantes utilizando el modelo de comunidad de investigación (CoI). *International Journal of Human-Computer Interaction*, 34 (10), 932-942. doi: 10.1080/10447318.2018.1471574
- Kebritchi, M., Lipschuetz, A., & Santiago, L. (2017). Problemas y desafíos para la enseñanza de cursos en línea exitosos en la educación superior: Una revisión de la

literatura. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(1), 4-29. doi:

10.1177/0047239516661713

- Klašnja-Milićević, A., Ivanović, M., & Stantić, B. (2020). Designing Personalized Learning Environments - The Role of Learning Analytics. *Vietnam Journal of Computer Science*, 7(3), 231-250. doi:10.1142/S219688882050013X
- Knoster, K. C., (2021). Pedagogía de la pandemia: Un Experimento de Enseñanza con Zoom Utilizando la Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia Principios de Diseño Multimedia. *Tesis de grado, disertaciones e informes de problemas*. 8322. Disponible en: <https://researchrepository.wvu.edu/etd/8322>
- Kolaković, S., Doroslovački, R., Dumnić, B., Stefanović, D. & Kupusinac, A. (2021). Iskustva i prednosti korišćenja platforme CANVAS na međunarodnim Erasmus projektima i u.
- Könings, K.D., de Jong, N., Lohrmann, C. et al. ¿Es el diseño del curso de aprendizaje combinado y basado en problemas adecuado para desarrollar futuros líderes de la salud pública? An explorative European study. *Public Health Rev*, 39 (13). doi: 10.1186/s40985-018-0090-y
- Koukis, N., & Jimoyiannis, A. (2019). MOOCS para el desarrollo profesional docente: Explorando las percepciones y logros de los profesores. *Tecnología interactiva y educación inteligente*, 16 (1), 74-91. doi: 10.1108/ITSE-10-2018-0081
- Koutselini, M. (2018). El aseguramiento de la calidad del e-learning dentro de la educación superior: El marco filosófico y operativo. *Academia*. doi: 10.26220/aca.3214
- Krathwohl, D. R. (2002) Una revisión de la taxonomía de Bloom: Una visión general, *Theory Into Practice*, 41:4, 212-218, DOI: 10.1207/s15430421tip4104_2
- Krouska, A., Troussas, C., & Virvou, M. (2017). Comparación de las plataformas LMS y CMS que soportan el e-learning social en la educación superior. 2017 8th International Conference on Information, Intelligence, Systems Applications (IISA), 1-6. doi: 10.1109/IISA.2017.8316408
- nastavnom procesu. *Trendovi razvoja: Online nastava na univerzitetima*, Novi Sad.

- Lazarinis, F., Karachristos, C. V., Stavropoulos, E. C., & Verykios, V. S. (2019). Un curso de aprendizaje combinado para enseñar lúdicamente conceptos de programación a los maestros de la escuela. *Educación y tecnologías de la información*, 24 (2), 1237-1249. doi: 10.1007/s10639-018-9823-2
- Lytridis, C., & Tsinakos, A. (2018). Evaluación de la plataforma educativa de realidad aumentada ARTutor en la educación terciaria. *Smart Learning Environments*, 5 (1), 6. doi: 10.1186/s40561-018-0058-x
- Malinauskas, R. K., Požerienė J. (2020). Academic Motivation Among Traditional and Online University Students. *European Journal of contemporary education*, 9(3), 584-591. <https://doi.org/10.13187/ejced.2020.3.584>
- Marinoni, G., van't Land H., Jensen T. (2020). El impacto de COVID-19 en la educación superior en todo el mundo. [Informe]. Disponible en: https://www.iau-aiu.net/IMG/pdf/iau_covid19_and_he_survey_report_final_may_2020.pdf
- Marjanović, U., Komlenov-Mudrinski, Ž., Kerac, M., Omorjan, R., Žikić, D., Žunić, I. & Gojić, D. (2021). E-učenje na univerzitetu u Novom Sadu u vreme COVID-19. *Trendovi razvoja: Online nastava na univerzitetima*, Novi Sad.
- Marković, M., Sudarić, T., Ravlić, M. y Barac, Ž. (2021). Desafíos en la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior durante la crisis COVID-19, estudio de caso. *Trendovi razvoja: Online nastava na univerzitetima*, Novi Sad.
- Martín-Lara, M., y Rico, N. (2020). Educación para la energía sostenible: Comparación de diferentes tipos de actividades de aprendizaje electrónico. *Energies*, 13 (15), 4022. doi: 10.3390/en13154022
- Matijašević, J., Carić, M. & Škorić, S. (2021). Online nastava u visokom obrazovanju - prednosti, nedostaci i izazovi. *Trendovi razvoja: Online nastava na univerzitetima*, Novi Sad.
- Martzoukou, K., Fulton, C., Kostagiolas, P., & Lavranos, C. (2020). Un estudio de las competencias digitales autopercebidas por los estudiantes de educación superior para el aprendizaje y la participación en línea de la vida cotidiana. *Journal of Documentation*, 76 (6), 1413-1458. Scopus. doi: 10.1108/JD-03-2020-0041

- Mavropoulos, A. A., Sipitanou, A., & Pampouri, A. (2019). Formación de formadores de adultos: Implementación y evaluación de un programa de educación superior en Grecia. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 20 (1). doi: 10.7202/1057984ar
- Mercado, C.A. (2008). Readiness Assessment Tool for An eLearning Environment Implementation. *Fifth International Conference on eLearning for Knowledge-Based Society*, 11-12 de diciembre de 2008, Bangkok, Tailandia
- MofERA (Ministerio de Educación y Asuntos Religiosos) (2020) DPIA_YΠAIΘ_sign.pdf. (n.d.). Recuperado el 12 de junio de 2021, de https://www.minedu.gov.gr/publications/docs2020/DPIA_%CE%A5%CE%A0%CE%91%CE%99%CE%98_sign.pdf
- Molea, R., & Năstasă, A. (2020). How Romanian Higher Education Institutions Have Adapted to Online Learning Process in the COVID-19 Context through a Student's Eye. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 12, 175-181. doi: 10.18662/rrem/12.2Sup1/304
- Universidad Nacional y Kapodistria de Atenas, (2021). UOA: Instrucciones generales para los programas de educación a distancia ofrecidos por la UOA. (n.d.). Recuperado el 10 de julio de 2021, de <http://www.primeredu.uoa.gr/proptyxiakes-spoydes/genikes-odhgies-gia-programmata-e3-apostasews-ekpaideyshs-poy-prosferontai-apo-to-ekpa.html>
- Naujokaitienė, J., Tamoliūnė, G., Volungevičienė, A. (2020). Uso de la analítica del aprendizaje para involucrar a los estudiantes: Mejorando las prácticas de enseñanza a través de interacciones informadas. *Journal of new approaches in educational research*, 9(2), 231-244. doi: 10.7821/naer.2020.7.561
- Naujoks, N., Bedenlier S., Gläser-Zikuda M., Kammerl R., Kopp B., Ziegler A., Händel M. (2021). Gestión de recursos autorregulados en la educación superior a distancia de emergencia: Status Quo and Predictors. *Front Psychol.* 12. doi: 10.3389/fpsyg.2021.672741

- Navickiene, V., Dagiene, V., Jasute, E., Butkiene, R., & Gudoniene, D. (2021). Cambios cualitativos inducidos por la pandemia en el proceso de estudios universitarios desde la perspectiva de las autoridades universitarias. *Sustainability*, 13 (17), 9887. doi:10.3390/su13179887
- Nikolić, D., Lolić, T., Havzi, S., Spasojević, I. & Stefanović, D. (2021). Primena softverskih alata baziranih na igri u online okruženju učenja. *Trendovi razvoja: Online nastava na univerzitetima*, Novi Sad.
- Novaković, B. & Carić, B. (2021). On-line učenje: mogućnosti i ograničenja. *Trendovi razvoja: Online nastava na univerzitetima*, Novi Sad.
- OCDE (2020), Education Policy Outlook, "Et-Monitor-Report-2019-Greece_en.Pdf". Consultado el 13 de julio de 2021. https://ec.europa.eu/education/sites/default/files/document-library-docs/et-monitor-report-2019-greece_en.pdf.
- OCDE (2020b), Country-profile-Greece-2020.pdf. (sin fecha). Recuperado el 14 de julio de 2021, de <https://www.oecd.org/education/policy-outlook/country-profile-Greece-2020.pdf>
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., Sifaki, E., & Vidakis, N. (2018). Acceso a Moodle usando teléfonos móviles inteligentes. Un estudio de caso en una universidad griega. En A. L. Brooks, E. Brooks, & N. Vidakis (Eds.), *Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation* (pp. 376-385). Springer International Publishing. doi: 10.1007/978-3-319-76908-0_36
- Passey D., Dagiene V., Atieno L. V., & Baumann W. (2018). Prácticas computacionales, teorías educativas y desarrollo del aprendizaje. *Problemos*, 24-38. doi: 10.15388/Problemos.2018.0.12346
- Patsios, H. (2021). Investigation of the Views and Attitudes of Greek Adult Learners in Formal and Non formal Forms of Education for the e-learning Method in Greece (Tesis de posgrado). Extraído de: <http://dspace.lib.uom.gr/handle/2159/25236>

- Pavlović, A., Ivanišević, A., Radišić, M., & Lošonc, A. (2021). Uticaj COVID-19 i on-line učenja na visoko obrazovanje u Srbiji. *Trendovi razvoja: Online nastava na univerzitetima*, Novi Sad
- Pedrotti M., Nistor N. (2019) Cómo los estudiantes no logran autorregular su experiencia de aprendizaje en línea. En: Scheffel M., Broisin J., Pammer-Schindler V., Ioannou A., Schneider J. (eds) *Transforming Learning with Meaningful Technologies*. EC-TEL 2019. Lecture Notes in Computer Science, 11722. Springer, Cham. doi: 10.1007/978-3-030-29736-7_28
- Pellas, N., y Kazanidis, I. (2015). Sobre el valor de Second Life para el compromiso de los estudiantes en cursos mixtos y en línea: Un estudio comparativo de la Educación Superior en Grecia. *Education and Information Technologies*, 20 (3), 445-466. doi: 10.1007/s10639-013-9294-4
- Peters, M.A. y Jandric, P. (2018). *La universidad digital: un diálogo y un manifiesto*. Peter Lang Publishing, citado en MacNeill (2018). *Práctica y praxis abierta en el contexto de la universidad digital*. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/sheilamac/open-practice-and-praxisin-the-context-of-the-digital-university>
- Pliakoura, A., Mpeligiannis, G., & Kontogeorgios, A. (2019). Uso y satisfacción por los sistemas integrados de gestión del aprendizaje: El caso de la eClass de la Universidad de Patras. *Educación, aprendizaje permanente, investigación y desarrollo tecnológico, innovación y economía*, 2 (0), 847-864. doi: 10.12681/elrie.1514
- Universidad Politehnica de Timisoara-Campus Virtual. Disponible en línea: <https://elearning.upt.ro/ro/campusvirtual/>
- Romero Martínez, S.J., Ordóñez Camacho, X.G., Guillén-Gamez, F.D., & Bravo Agapito, J. (2020). Actitudes hacia la tecnología en estudiantes de educación a distancia: Validación de un modelo explicativo. *Online Learning*, 24 (2), 59-75. doi: 10.24059/olj.v24i2.2028

- Rutkauskienė, D., Ostreika, A., Monastyresckiene, V. (2019). Razonamiento de la implementación de los cursos masivos abiertos en línea en las instituciones superiores. Entorno rural. Educación. Personalidad, 12.
<https://doi.org/10.22616/REEP.2019.016>
- Rutkauskiene, D., Jansen, D., Ukvalbergiene, K., Gudoniene, D., Bartkute, R. (2018). Estrategias MOOC de las instituciones de educación superior en Lituania. Informe de estado basado en la encuesta de mapeo realizada en noviembre de 2016-febrero de 2017. Países Bajos. Recuperado el 9 de agosto de 2021, de https://www.oerknowledgecloud.org/archive/MOOC_Strategies_of_HEIs_in_Lithuania.pdf
- Savidou, C. (2018). Explorando la pedagogía de la retroalimentación en línea para apoyar a los estudiantes a distancia. En N. Llevot-Calvet y O. Bernad-Cavero (Eds.), *Entornos avanzados de aprendizaje y enseñanza: Innovación, contenidos y métodos*. doi: 10.5772/intechopen.74028.
- Sereti y Giosos (2018). Desarrollo de una escala de autonomía del alumno. *The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology*, 14(1). doi: 10.12681/jode.18212
- Serrate-González, S., Torrijos-Fincias, P., González Sánchez M., Caballero Franco D. (2021). Perfilando al profesorado que utiliza la enseñanza semipresencial en sus prácticas en la educación superior, Documentos de Investigación en Educación. doi: 10.1080/02671522.2020.1864759
- Shivangi, D. (2020). El aprendizaje en línea: Una panacea en tiempos de crisis COVID-19. *Journal of Educational Technology Systems*, 49 (1), 5-22.
- Šidlauskas, A., Limba, T. (2019). Implementación del Reglamento General de Protección de Datos en las instituciones de educación superior. EDULEARN19 Proceedings 11th International Conference on Education and New Learning Technologies, España, 2040-2047.
- Sistemul Educațional Informatizat (n.d.). Disponible en: <https://www.simavi.ro/ro/sistemul-educationa-informatizat-sei>

- Souleles, N., Laghos, A., & Savva, S. (2021). De lo presencial a lo online: evaluando la eficacia de la rápida transición de la educación superior debido al brote de coronavirus - la perspectiva del estudiante. *Actas de la Conferencia INTED2021 8-9 de marzo de 2021*. doi: 10.21125/inted.2021.2241
- Spajić, J., Mitrović, K. & Jakšić, A. (2021). Podsticanje interaktivnosti u onlajn nastavi. *Trendovi razvoja: Online nastava na univerzitetima*, Novi Sad.
- Normas y Directrices para la Garantía de Calidad en el Espacio Europeo de Educación Superior (ESG). (2015). Bruselas, Bélgica.
- Suresh, M., Priya, V.V., Gayathri, R. (2018). Efecto del aprendizaje electrónico en el rendimiento académico de los estudiantes de pregrado. *Drug Invent*, 10, 1797-1800.
- *Encuesta sobre el aprendizaje en línea y a distancia - Resultados*. (2020). Recuperado el 1 de noviembre de 2021, de:
<https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/viewpoints/surveys/survey-on-online-teaching.htm>
- Tartavulea, C.V., Albu, C.N., Albu, N, Dieaconescu, R.I., Petre, S. (2020). Prácticas de enseñanza en línea y la eficacia del proceso educativo a raíz de la pandemia de COVID-19. *Amfiteatru Economic*, 22 (55), 920-936. doi: 10.24818/EA/2020/55/920
- Universidad Técnica de Cluj-Campus Virtual. Disponible en:
<https://constructii.utcluj.ro/anunturi/campus-virtual-utcn-platforma-de-colaborare-si-comunicare-online.html>
- Toki, E., Syphas, A., Pagge, A., & Pagge, T. (2016). E-aprendizaje y seminarios web: Puntos de vista de profesores y estudiantes. *International Conference in Open & Distance Learning*, 7 (2A). doi: 10.12681/icodl.599
- Plataforma e-Learning de la Universidad de Transilvania de Brasov. Disponible en:
<https://elearning.unitbv.ro/login/index.php>
- Troussas, C., Krouska, A., & Sgouropoulou, C. (2020). Collaboration and fuzzy-modeled personalization for mobile game-based learning in higher education. *Computers & Education*, 144, 103698.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103698>

- Universidad "Lucian Blaga" de Sibiu-Portal de cursos. Disponible en:
<https://classroom.ulbsibiu.ro/ro/>
- Plataformas de la Universidad de Craiova en línea. Disponible en:
https://www.ucv.ro/it_fonduri_eur/servicii_web/ platforme_online.php
- Universidad de Oradea-Centro de Aprendizaje. Disponible en: <https://e.uoradea.ro/>
- Universidad de Ática Occidental, (2021). E-Learning Universidad de Ática Occidental. (n.d.). Recuperado el 10 de julio de 2021, de <https://www.uniwa.gr/e-learning/>
- Universidad POLITEHNICA de Bucarest-Portal de cursos. Disponible en línea en:
<https://fiir.curs.pub.ro/2019/>
- Tzafilkou, K., Perifanou, M., & Economides, A. A. (2021). Development and validation of a students' remote learning attitude scale (RLAS) in higher education. *Education and Information Technologies*. Scopus. doi: 10.1007/s10639-021-10586-0
- Tzifopoulos, M. (2020). A la sombra del Coronavirus. La educación a distancia y la alfabetización digital en Grecia. *International Journal of Social Science and Technology*, 5(2), 1-14.
- Vázquez-Cano, E., Urrutia, M. L., Parra-González, M.E., López Meneses E. (2020). Análisis de las competencias interpersonales en el uso de las TIC en el contexto universitario español. *Sostenibilidad*, 12, 476. doi: 10.3390/su12020476
- Vogel-Heuser, B., Bi, F., Land, K., Trunzer, E. (2020). Transiciones en la enseñanza de la ingeniería técnica durante la crisis de COVID-19. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, (47), 27-47.
- Volungevičienė, A., Teresevičienė, M., y Ehlers, U. (2020). Cuándo es relevante el aprendizaje abierto y en línea para el cambio curricular en la educación superior? Perspectiva de la sociedad digital y en red. *The Electronic Journal of e-Learning*, 18 (1), 88-101. doiL 10.34190/EJEL.20.18.1.007
- Yusuf, N., y Al-Banawi, N. (2013). El impacto de la tecnología cambiante: The Case Of E-Learning. *Contemporary Issues in Education Research (CIER)*, 6 (2), 173-180. doi: 10.19030/cier.v6i2.7726

- Zachos, G., Paraskevopoulou-Kollia, E.-A., & Anagnostopoulos, I. (2018). Uso de los medios sociales en la educación superior: A Review. *Education Sciences*,8 (4), 194. doi: 10.3390/educsci8040194
- Zorić, L., Pivac, T. & Pavkov-Hrvojević, M. (2021). Uticaj online nastave na parametre kvaliteta visokoškolskog obrazovanja u oblasti prirodnih nauka. *Trendovi razvoja: Online nastava na univerzitetima*, Novi Sad.

