

OnlineHE project

Un conjunto de herramientas prácticas para integrar el eLearning en los planes de estudio de la educación superior

Identificar los elementos de diseño adecuados para el desarrollo de cursos eLearning



Dr. Mihalis Vitoulis PhD
Polihronis (Paul) Nikolaidis MSc

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



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Project Number: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Mejorar la enseñanza en línea como instructor

Abraza el poder de la comunicación:

La Comunicación es la clave para una educación en línea exitosa.

- Canales de redes sociales
- Correos electrónicos
- Grupos de chat de estudiantes
- ...

Objetivo: participación de los estudiantes a través de la discusión, las dudas e incluso la comparación de los puntajes que han adquirido de sus evaluaciones, el espíritu competitivo

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Mejorar la enseñanza en línea como instructor

Capacidad de respuesta y disponibilidad del instructor

Los instructores se convierten en un "ingrediente" aún más importante para ayudar a involucrar, retener y graduar a los estudiantes en línea.

- Estar presente con frecuencia, y los estudiantes pueden comunicarse con usted
- Motivar a los estudiantes
- Animar a los estudiantes a través de comentarios/mensajes
- Proporcionar comentarios que inviten a la reflexión
- Comunícate de manera efectiva
- Administrar la tecnología
- **Los instructores son a menudo la "cara" de un curso en línea**

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Elementos de diseño adecuados

Enfoque efectivo: La idea aquí es formular un enfoque efectivo donde se puedan aumentar tanto la productividad como la eficiencia. Este enfoque debe dirigirse a todos los aspectos de la educación en línea: currículo, teoría, práctica, enseñanza, administración, tecnología y cultura institucional para dejar un impacto positivo en el método general de aprendizaje.

Establecimiento transparente de objetivos: Crear expectativas claras para los estudiantes. Pedir a los alumnos que expliquen los objetivos de la unidad desde el comienzo de la experiencia en línea. Los profesores explicarán qué habilidades y resultados de aprendizaje desarrollarán los estudiantes y cómo serán evaluados. Al final del módulo, los estudiantes considerarán y proporcionarán evidencia de su progreso hacia el dominio de cada una de estas competencias y establecerán algunas metas para las próximas semanas.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Elementos de diseño adecuados

Comunicación proactiva y planificada:

- Formar grupos y coordinar el tiempo de la llamada de compañeros de clase (zoom, garabato, etc.)
- Establecer un terreno común (p. ej., tener un contrato de aprendizaje)
- Personalizar página de perfil (existe en la mayoría de los LMS)
- Establecer la regularidad de la conexión (iniciar sesión en la plataforma de aprendizaje en línea)
- Monitorizar y realizar un seguimiento de la presencia de los estudiantes a través de la analítica de las herramientas digitales

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Elementos de diseño adecuados

Orientación amigable para los estudiantes: El objetivo del diseño de orientación es reducir la carga cognitiva de los estudiantes. Los elementos de diseño confusos, complejos o impresionantes impiden que los estudiantes se centren en lo que es importante: aprender.

Estrategias básicas de orientación para el aprendizaje en línea: Etiquetar las asignaciones claramente, crear tutoriales de video, usar calendarios y diagramas de Gantt. Hacer anuncios, enviar mensajes privados o correos electrónicos para asegurarse de que los estudiantes estén en el camino correcto y al tanto de todos los plazos, responsabilidades, cambios en el programa.

Desarrollar la competencia digital de los estudiantes, con el fin de utilizar la tecnología para resolver problemas, comunicarse, crear mientras se comportan de manera segura y responsable en el mundo digital.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Elementos de diseño adecuados

Andamiaje: organizar incrementalmente las tareas (o una serie de tareas)

Tareas poco exigentes: formas valiosas de generar confianza

Planes de clases flexibles: (si es posible)

Evaluaciones orientadas a resultados: analizar los campos donde los estudiantes no pudieron puntuar y luego proporcionar programas de aprendizaje simples paso a paso seguidos de pruebas para ayudarlos a mejorar.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Rúbricas y Directrices para el diseño de cursos en línea:

Hay una serie de sistemas que se han desarrollado para guiar y evaluar el diseño de calidad en los cursos en línea. Por ejemplo :

La rúbrica Quality Online Course Initiative (QOCI) de la red en línea de Illinois (www.ion.uillinois.edu/initiatives/qoci/index.asp) comprende siete áreas principales: Diseño Instruccional; Comunicación, interacción y colaboración; Evaluación y Evaluación de Estudiantes; Apoyo y recursos para el alumno; Material y tecnologías de instrucción; Accesibilidad; y Evaluación del curso.

Universidad Estatal de California, Chico (www.csuchico.edu/eoi/rubric.shtml) que está diseñado para ser utilizado como una guía para el diseño del curso, así como un conjunto de criterios de evaluación. Está organizado en seis categorías: Apoyo y Recursos para el alumno; Organización y Diseño en Línea; Diseño Instruccional y Entrega; Evaluación y evaluación del aprendizaje de los estudiantes; Enseñanza innovadora con tecnología; y el uso de los comentarios de los estudiantes por parte de los profesores. Las tareas poco exigentes son formas valiosas de generar confianza

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Proporcionar comentarios continuos

Plan de comentarios: feedback, feedback múltiple

- entre profesores y alumnos,
- entre estudiantes y estudiantes,
- y entre alumnos y profesores.

¿Cómo y cuándo proporciona a los estudiantes información formativa y útil?

por ejemplo, ¿es posible en un entorno privado uno a uno (en la categoría de la tarea enviada) o en más de un foro público (por ejemplo, interacciones en un foro de discusión)? ¿Cómo y cuándo los estudiantes darán retroalimentación?

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Utilidad del contenido de E-learning

Diseño universal y accesibilidad: Los términos "diseño universal en el aprendizaje (UDL)" están diseñados para que el contenido del curso y las actividades de enseñanza sean accesibles a tantos estudiantes como sea posible sin necesidad de modificaciones especiales. Explore la idea de proporcionar más vías, conocimientos y métodos de aprendizaje.

Consejos básicos: Fuentes grandes (p.ej. 12pt), Estilos para garantizar la coherencia, Descripciones de texto (alt-text) para todas las imágenes, Subtítulos o transcripciones para archivos de vídeo y audio, Títulos o descripciones significativas para todos los hipervínculos, Probar todos los sitios y herramientas externos para garantizar que sean accesibles.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Contenido de E-learning

Cursos potenciados con videos: Tener videos conduce a

- a) Participar en una experiencia sensorial para escuchar y ver los diversos conceptos que se están aprendiendo. Ayuda al proceso de aprendizaje, especialmente con temas complejos que requieren un buen nivel de comprensión.
- b) Con Recursos de Referencia (en línea), los videos se pueden ver en cualquier momento y en cualquier lugar desde una variedad de dispositivos, como teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras portátiles.
- c) Mejorar las competencias digitales. Cuando los estudiantes adoptan videos para el aprendizaje en línea, amplían sus habilidades digitales.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Contenido de E-learning

Hacer que el contenido de eLearning sea móvil: Hacer que el contenido de eLearning sea fácilmente accesible a través de teléfonos inteligentes, computadoras portátiles y tabletas para mejorar sus métodos de aprendizaje. También para mostrar a los estudiantes que usted es relevante para las necesidades del personal moderno y la tecnología relacionada.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Contenido de E-learning

Diapositivas narradas, grabación de audio o video, screencasting: La narración debe extenderse sobre una serie de diapositivas en lugar de detenerse durante cinco o más minutos en una diapositiva. Usa una narración casual con mucho color en la voz. Usar gráficos, flechas, fragmentos de vídeo u otros medios visuales para animar la presentación.

Diapositivas de PowerPoint: En línea, las diapositivas deben llevar toda la presentación. Por lo tanto, el diseño, las imágenes y los gráficos son esenciales para el éxito de tales presentaciones. Tenga en cuenta, también, que las presentaciones de diapositivas, cuando implican una gran cantidad de diapositivas y clics, pueden ser muy tediosas para los espectadores..

Uso de contenido externo: libro de texto y libro electrónico, versión de lecturas de recursos educativos abiertos (REA)

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Contenido de E-learning

Simulaciones por ordenador y serious games:

"*Serious games*" son juegos que tienen un elemento lúdico, pero también tienen un propósito educativo o de entrenamiento. Los juegos, a diferencia de las simulaciones, tienen reglas, un elemento de competencia, premios o puntos u otra medida de éxito, y a menudo ganadores reales, y pueden ser colaborativos.

"*Simulaciones por ordenador*" intentar recrear un proceso o actividad real o, en una escala más amplia, modelar circunstancias complejas de la vida real.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Interacción con los estudiantes/profesores

- Iniciar discusiones a través de foros, desde el principio hasta el final del curso.
- Utilizar foros de "cibercafé" y salas de chat para mejorar la comunicación entre los estudiantes

Establecer un sentido de comunidad en la clase en línea.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Interacción con los estudiantes/profesores

Utilizar las redes sociales. Herramientas gratuitas de *marcadores sociales* como Diigo (www.diigo.com) o Evernote (www.evernote.com)

Discusión/Interacción/Comunicaciones: *debates guiados en grupos pequeños, sesiones de preguntas y respuestas, laboratorios y exámenes, modelos de seminarios* en el que la presentación y el debate del formador a menudo se combinan

La interacción humana y las conversaciones continuas dan vida a la clase para los estudiantes. Exaltación de rostros y voces: la prioridad a la hora de facilitar el aprendizaje online son las relaciones. El profesor, interpreta al facilitador en cada uno de esos espacios. La interacción humana y las conversaciones continuas dan vida a la clase para los estudiantes.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Actividades en el entorno online

Debate: *debate online* que puede tener lugar en un foro de discusión. Resumir las discusiones para identificar los conceptos enseñados.

Trabajo orientado al grupo y presentación de los estudiantes: (Sin embargo, las actividades grupales deben estar bien organizadas y tener un ritmo adecuado.)

Asignar moderadores en discusiones/actividades grupales (Facilitar la comunicación: inician la discusión, sostienen el diálogo, promueven la reflexión, sintetizan y resumen los puntos discutidos)

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Actividades grupales, consejos para promover la colaboración :

La mezcla de actividades individuales y grupales puede ayudar a proporcionar una variedad de contextos.

Grupos reducidos (Incluye tres o cuatro estudiantes, o incluso solo un par)

Actividades en grupo:

- proporcionar pautas para la colaboración de cada grupo,
- establecer metas y objetivos razonables,
- proporcionar a ambos un lugar para que el grupo trabaje
- y proporcionar un lugar o método para presentar su trabajo.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Actividades grupales, consejos para promover la colaboración :

Estos temas dependen en cierta medida del sistema de gestión de aprendizaje (LMS) u otro software colaborativo que se esté utilizando.

Se deben proporcionar pautas detalladas sobre las responsabilidades de cada miembro de un grupo, así como explicaciones de cómo los grupos deben proceder con su tarea.

Se deben roles tales como:

- registrador de grupo de las actividades,
- gerente o líder de grupo,
- y portavoz del grupo.

Se debe definir claramente el producto final, lo que debe incluir y los plazos.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Actividades Grupales

Dividir a los estudiantes en grupos: Es mejor que el instructor desempeñe un papel en la división de los estudiantes en grupos. Dependiendo de la naturaleza de la tarea grupal, es posible que desee un *mezcla de estudiantes de diferentes características o habilidades en cada grupo*.

Tamaño y duración de los grupos: No haga que los grupos sean demasiado grandes, variando según la tarea, por ejemplo, la discusión puede acomodar fácilmente a diez o más, pero cuando los miembros del grupo deben colaborar, entonces un grupo de solo cuatro o cinco.

Roles de grupo: Asigne a un miembro del grupo para resumir, a otro para que registre las conclusiones del grupo y a otro para dirigir el debate o asignar partes del trabajo, haga que la rotación sea lo suficientemente frecuente como para dar a cada miembro la oportunidad de desempeñar varios roles.

Supervisión y evaluación de grupos: No es necesario que participe en actividades grupales, pero su supervisión fomentará la participación de todos los miembros del grupo y garantizará que se reconozcan las contribuciones de un individuo al grupo.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Actividades grupales: Una rúbrica muy simple y simplificada para la evaluación por pares:

1 = el miembro participó en niveles mínimos.

2 = el trabajo individual del miembro, la participación en el debate, la organización, la edición o el rol de presentación fue significativo.

3 = el trabajo individual del miembro, la participación en el debate o el rol organizativo / edición / presentación influyeron en gran medida para mejor, la calidad de la interacción grupal y el producto.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Actividades

- Enfoque de aprendizaje basado en problemas
- Juego de roles y simulaciones
- Debates en línea

Oportunidades para la reflexión guiada

Determinar cuánto tiempo tendrán los estudiantes para participar en actividades de aprendizaje en línea

Module 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Actividades

Resúmenes, Grupos de Consenso: Pedir a los estudiantes que resuman algunos aspectos de las actividades, discusiones o conferencias del curso.

- Ayuda a los estudiantes a sintetizar la discusión y los temas
- Interactivo
- Promueve el análisis y luego la síntesis en una amplia variedad de materiales

Una variante de este enfoque es pedir a cada grupo pequeño que nomine a un orador que no solo presente un resumen de los resultados para toda la clase, sino que también dirija la discusión. O alguien en el grupo puede presentar un resumen mientras otro en el grupo responde preguntas y comentarios de la segunda clase. El grupo de consenso también puede crear audio o video para presentar sus ideas.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Actividades

Prácticas o Tareas de Laboratorio basadas en la experiencia: implica una práctica o actividad similar. El entorno en línea ofrece oportunidades para la revisión por pares y el intercambio con compañeros de clase para ayudar a las personas a reflexionar sobre sus experiencias. La retroalimentación del profesor, se da a través de publicaciones siempre que sea necesario.

P.ej. ... La observación del estudiante de la situación en el aula, la creación de un plan de lección, una situación de pasantía, la realización de una entrevista con un miembro de la facultad. Los informes de esta experiencia se pueden compartir con otros en la clase en línea y se les puede pedir a los compañeros de clase que critiquen o pregunten al profesor..

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Actividades

Actividades reflexivas: Como *escribir un diario*, fomenta la consideración reflexiva y enfocada y las críticas de un tema. Esto se puede lograr pidiendo a los estudiantes que *creen páginas web personales*, combinando texto, imágenes y enlaces a recursos de Internet para crear una pieza reflexiva. La llegada del software de blogs hizo del *blog* uno de los métodos más fáciles para lograr este tipo de diario reflexivo. Los estudiantes pueden mantener blogs individuales o se puede crear un blog de clase mediante el cual todos los estudiantes contribuyan con sus reflexiones.

Otra idea es conectar todos los blogs de los estudiantes mediante una página de índice para que los estudiantes tengan acceso potencial a todos los diarios de los compañeros de clase. (ej. Padlet)

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Actividades

Escenarios y casos prácticos: Se pueden utilizar para *estimular el análisis*, lo que requiere que los estudiantes imaginen cómo podrían responder a un conjunto particular de circunstancias, que generalmente involucran actividades prácticas.

Las *preguntas de escenario* pueden transformar una discusión abstracta o teórica en una en la que los estudiantes demuestran habilidades concretas para resolver problemas en un contexto particular, aportando múltiples perspectivas a un problema.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Actividades

Escenarios y casos prácticos:

Los *estudios de caso* pueden formar fácilmente la base de una tarea escrita, preguntas para un cuestionario o una serie de preguntas que uno puede plantear para un foro de discusión.

Beneficios: Involucra a los estudiantes en la investigación y la discusión reflexiva, fomenta el pensamiento de orden superior, les permite desarrollar soluciones realistas a problemas complejos, desarrolla la capacidad de los estudiantes para identificar y distinguir entre factores críticos y extraños, y generalmente crea una oportunidad para que los estudiantes aprendan unos de otros.

Recomendaciones: 1) Usar casos complejos que requieran múltiples perspectivas, 2) Evaluar el proceso de análisis, no solo el resultado 3) Usar una variedad de preguntas en el análisis de casos (por ejemplo, aclaración, análisis, conclusión, implementación, aplicación y reflexión)

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Actividades

Edición y revisión por pares: edición, revisión y evaluación por pares que permite a un instructor proporcionar a los estudiantes de una clase grande oportunidades adicionales para obtener comentarios. Esto podría lograrse aplicando rúbricas de evaluación de revisión por pares. Esto les ayuda a revisar críticamente su propio trabajo. También los estudiantes obtienen el beneficio de una perspectiva distinta a la del instructor.

Actividades estudiantiles que involucran oradores invitados: tiempo durante el cual el orador invitado publicará algún material y estará disponible para preguntas. *Invitados de transmisión en vivo*. Otra opción cada vez más atractiva para una actividad sincrónica es tener un invitado transmitiendo en vivo una presentación. La transmisión en vivo a través de Periscope (parte de Twitter) o Facebook Live permite a un orador ofrecer comentarios e incluso mostrar algo en su entorno al mismo tiempo. (zoom, Microsoft Teams...)

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Actividades

Uso de Internet como recurso: Este es el uso de Internet en sí como base para el trabajo asignado. Al preparar el camino, *examine* el material usted mismo antes de asignarlo a su clase. *Sugerir rutas* de enlaces para encontrar recursos. Aproveche las colecciones anotadas de enlaces, colecciones de podcasts y vodcast Podcasts educativos y vodcasts (podcasting de video) a través de iTunes, wikis.

Recuerde poner una rúbrica de calificación para cada actividad: Es extremadamente importante, definiendo claramente sus criterios de calificación al dar forma al programa de una clase en línea. Es posible que desee considerar la posibilidad de crear una rúbrica de calificación detallada para una o más de sus tareas. Una rúbrica efectiva debe ser lo suficientemente detallada como para cubrir toda la complejidad y los diferentes aspectos.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Estudiantes adultos (algunos principios clave del aprendizaje de adultos):

Los estudiantes adultos tienden a ser *autodirigidos* e *independientes*, incluso cuando necesitan orientación, ejemplos y comentarios del instructor y sus compañeros para progresar. Proporcione intervalos de retroalimentación adecuados, oportunidades para compartir con compañeros y facilite el descubrimiento de los estudiantes.

A los estudiantes adultos les gusta *aprovechar su experiencia* y relacionar lo que aprenden con aplicaciones del mundo real.

Guiar a los estudiantes durante su aprendizaje autorregulado.

Pida a los alumnos que *identifiquen su(s) objetivo(s) de aprendizaje* para el curso.

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Estudiantes adultos (algunos principios clave del aprendizaje de adultos):

Las teorías modernas cambian la atención al alumno, sus intereses (aprendizaje basado en intereses) y el aspecto social del aprendizaje (socioconstructivismo, aprendizaje social, comunidades de aprendizaje), cultivando las habilidades de pensamiento de orden superior de los estudiantes, como la creatividad, la investigación, el análisis, la síntesis, la evaluación y la producción.

Incluya ejemplos para consolidar la comprensión. Los ejemplos permiten a los estudiantes relacionar el contenido de aprendizaje con situaciones de la vida real. Proporcionar a los estudiantes amplias oportunidades para aplicar los conocimientos / habilidades adquiridos en situaciones que se asemejan a la vida real.

Práctica (se sugieren prácticas participativas): ejercicios de lluvia de ideas, estudios de casos, simulaciones, game-based learning, discusiones, mensajes, wikis, (micro)blogging, teleconferencias, escenas virtuales, cuestionarios, presentaciones interactivas, redes sociales, webquests, salas de escape digitales

Módulo 4: Elementos adecuados: mejorar la enseñanza y mejorar la interactividad del eLearning

Gracias por su atención

