

## OnlineHE project

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

Desarrollar la capacidad del personal docente de HE, académicos y diseñadores de aprendizaje para integrar eLearning en sus programas educativos



## *Módulo 5: Diseñar y desarrollar actividades para e-Learning*

### **Descripción general del Módulo 5**

Introducción a un proceso de diseño y desarrollo de actividades de aprendizaje para cursos online

- **Parte teórica:** 3 Temas – alrededor de 45'
- **Parte práctica:** Actividad del escenario en grupos: alrededor de 45'



## Resultados del aprendizaje

### Conocimiento

- definir el proceso de diseño de actividades de eLearning
- identificar los tipos más comunes de actividades de eLearning utilizadas en HE
- explicar los criterios utilizados para seleccionar herramientas tecnológicas para actividades de eLearning

### Habilidades

- diseñar actividades de eLearning, siguiendo un proceso consistente
- seleccionar herramientas tecnológicas adecuadas para desarrollar actividades de eLearning
- crear actividades de eLearning utilizando herramientas tecnológicas seleccionadas

### Actitudes

- planificar el desarrollo de actividades de eLearning
- compartir ideas sobre la creación de actividades de eLearning
- colaborar con colegas para crear actividades de eLearning

## *Descripción general de los temas*

- **Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación**
- Tema 2: Tipos de actividades de eLearning
- Tema 3: Selección de herramientas tecnológicas para actividades de eLearning

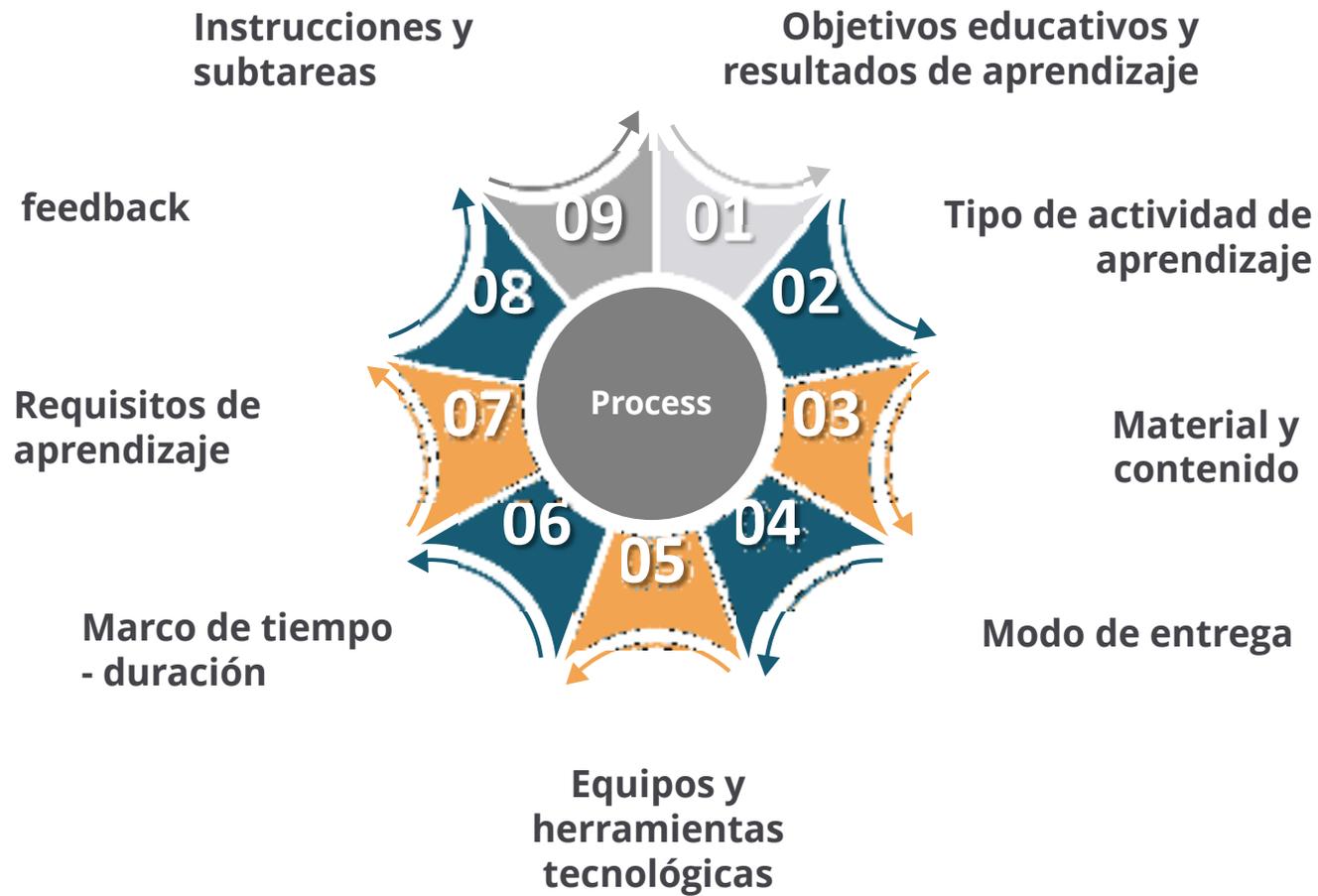
## *Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación*

Encuesta en [Mentimeter](#)

¿Sigues un proceso específico cuando tienes que crear actividades de eLearning?



# Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación



## *Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación*

### **1. Objetivos educativos y resultados del aprendizaje**

Objetivo educativo = finalidad de una actividad

- ✓ Calentamiento/Pre Instructivo
- ✓ Presentación del contenido de aprendizaje
- ✓ practicar



## *Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación*

### 1. Objetivos educativos y resultados del aprendizaje

Resultados de aprendizaje = conocimientos/habilidades específicas que los estudiantes adquirirán

**A Audiencia:** quién

**B Comportamiento:** qué

**C Condiciones:** en qué condiciones/cómo

**D Grado:** en qué medida

**Ejemplo:** Cuando **los estudiantes** terminen este tutorial, deberán ser **perfectamente capaces** de encontrar material relevante en la biblioteca electrónica de la universidad, **por su cuenta**.

## *Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación*

### 2. Tipo de actividad de aprendizaje

**Por ejemplo:** Estudio de caso, blogs o presentaciones interactivas.



[People vector created by storyset - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/people)

# Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación

## 3. Material y contenido

✓ desde cero

✓ adaptado

🔍 Licencias Creative Commons, material libre de derechos de autor



<https://www.freepik.com/vectors/tiny> Tiny vector created by pch.vector - www.freepik.com

## *Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación*

### **4. Modo de entrega**

#### ***Asíncrono***

Trabaje individualmente,  
a su propio tiempo  
(por ejemplo, ver  
conferencias grabadas,  
comunicación por correo  
electrónico / foro)



#### ***Síncrono***

trabajar juntos, al mismo  
tiempo  
(por ejemplo,  
conferencias web, chat).

## Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación

### 5. Equipos y herramientas tecnológicas

- ✓ Dispositivos
- ✓ Software y aplicaciones (por ejemplo, sistema de gestión de aprendizaje, una herramienta de creación de contenido, etc.)



[Technology vector created by storyset - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/technology)

## Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación

### 6. Marco de tiempo - longitud

- ✓ ¿Cuánto tiempo?
- ✓ ¿Factible?
- ✓ ¿Flexible, con plazos, específico en minutos/horas?



[Woman vector created by storyset - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/woman)

## Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación

### 7. Requisitos de aprendizaje/requisitos previos

- ✓ Habilidades / conocimientos previos de los estudiantes (por ejemplo, habilidades digitales, duras y blandas)



[Scrum vector created by vectorjuice - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/scrum)

## Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación

### 8. Feedback

- ✓ ¿Cómo? (por ejemplo, por el maestro, la tecnología, otros)
- ✓ A tiempo, con orientación significativa
- ✓ Positivo + recomendaciones de mejora



[Social media vector created by storyset - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/social-media)

## Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación

### 9. Instrucciones y subtareas

- ✓ ¿Qué necesitan saber los estudiantes para completar la actividad?
- ✓ Instrucciones específicas y claras
- ✓ Subtareas: pasos (abiertos para el enfoque basado en problemas)



## *Descripción general de los temas*

- Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación
- **Tema 2: Tipos de actividades de eLearning**
- Tema 3: Selección de herramientas tecnológicas para actividades de eLearning

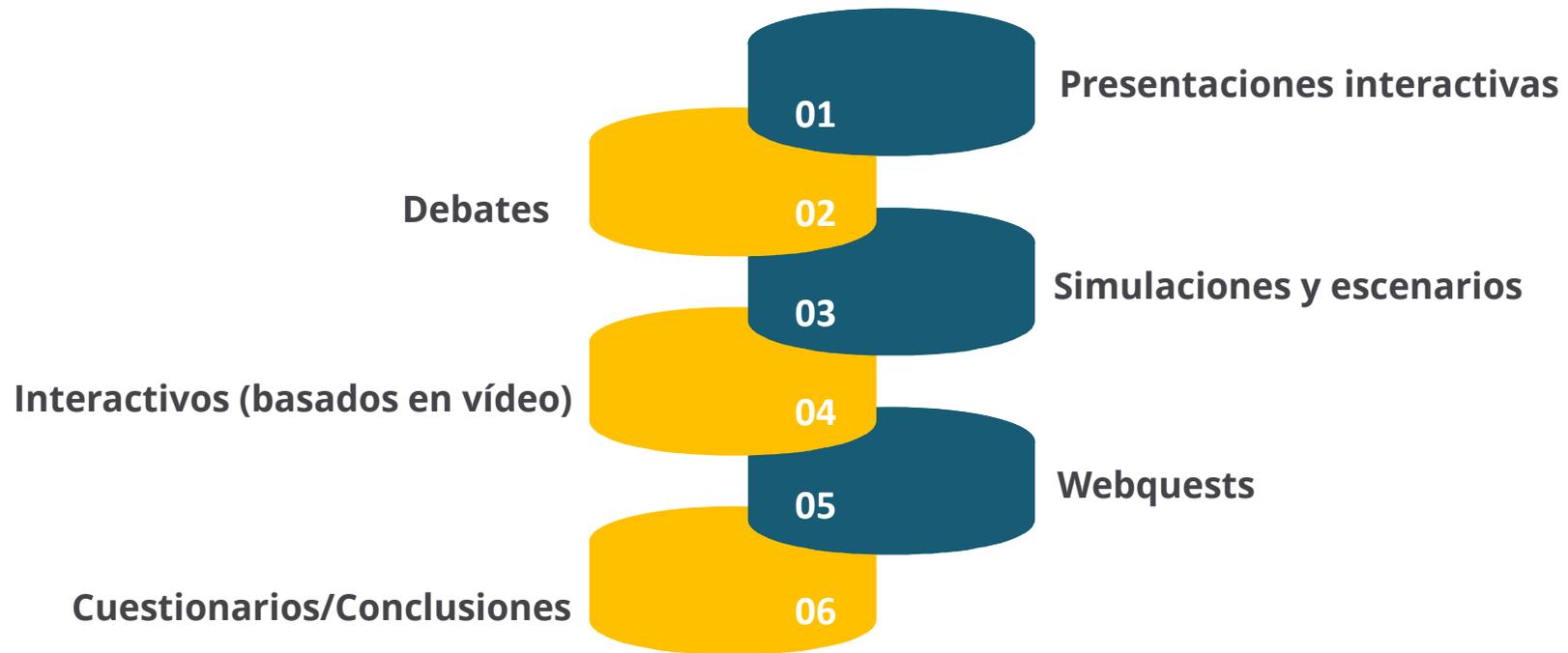
## *Tema 2: Tipos de actividades de eLearning*

### Encuesta en [Mentimeter](#)

Seleccione los tipos de actividades de eLearning que ha utilizado.



## Tema 2: Tipos de actividades de eLearning



## Tema 2: Tipos de actividades de eLearning

### 1. Presentaciones interactivas

#### Cuando:

- presente
- revisar
- Realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes (p. ej., cuestionario)

#### Qué:

- ✓ Lenguaje sencillo
- ✓ Gráficos representativos
- ✓ Preguntas para verificar la comprensión / reflexión (por ejemplo, encuestas)
- ✓ Videos
- ✓ Enlaces/Recursos adicionales



## Tema 2: Tipos de actividades de eLearning

### 2. Debates

#### Cuando:

- Introducción/Práctica/Revisión
- desarrollar las habilidades de pensamiento de orden superior de los estudiantes
- reflexión
- Habilidades de colaboración y comunicación

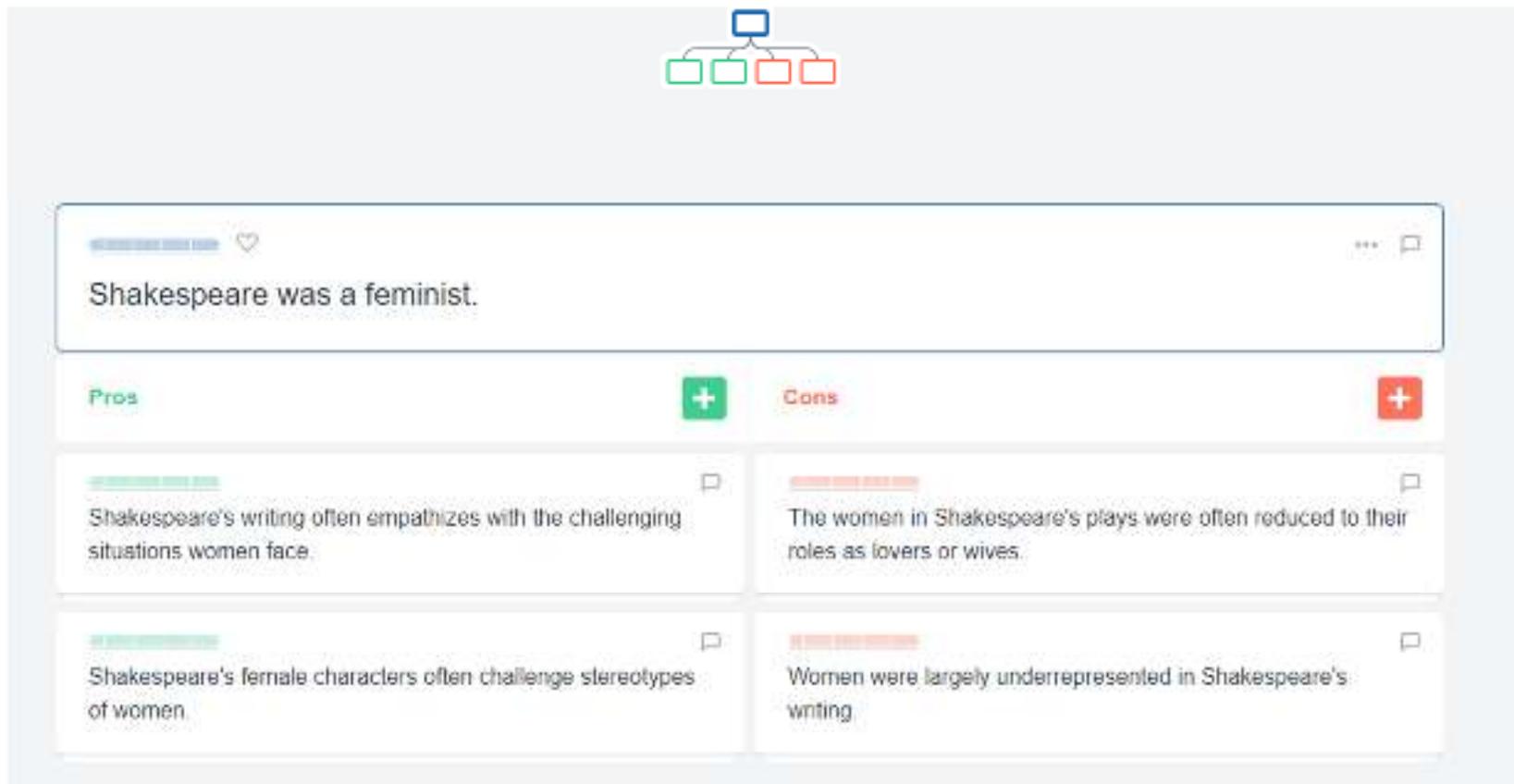
#### Qué:

- ✓ Preguntas abiertas
- ✓ Formato de debate



## Tema 2: Tipos de actividades de eLearning

Ejemplo: debate en la clase de Literatura con la herramienta [Kialo](#)



The screenshot displays the Kialo interface for a debate. At the top center, there is a small diagram with a blue box connected to three boxes below it (two green, one red). Below this is a large text box containing the statement: "Shakespeare was a feminist." To the right of this box are three dots and a speech bubble icon. Below the statement box are two columns of arguments. The left column is headed "Pros" with a green plus sign, and the right column is headed "Cons" with a red plus sign. Each argument is in a separate box with a speech bubble icon on the right.

Pros	Cons
Shakespeare's writing often empathizes with the challenging situations women face.	The women in Shakespeare's plays were often reduced to their roles as lovers or wives.
Shakespeare's female characters often challenge stereotypes of women.	Women were largely underrepresented in Shakespeare's writing.

## Tema 2: Tipos de actividades de eLearning

### 3. Simulaciones y escenarios: un enfoque de "mirar-probar-hacer"

#### Cuando:

- Practicar procesos complejos, para temas orientados a la práctica
- Aprendizaje experiencial
- Involucrar y motivar

#### Qué:

- ✓ Problemas/situaciones de la vida real
- ✓ Herramientas y comportamientos que se asemejan a la vida real
- ✓ Material audiovisual inmersivo (por ejemplo, gráficos, audio)



## Tema 2: Tipos de actividades de eLearning

### Ejemplos:

- Los estudiantes exploran las relaciones básicas de electricidad en [un laboratorio de simulación online](#).
- Estudio de caso en medicina (simulación sobre cómo diagnosticar a un paciente) con [Thinglink](#)



## Tema 2: Tipos de actividades de eLearning

### 4. Interactivos (actividad basada en video)

#### Cuando:

- presente
- revisar
- Seguimiento del progreso de los estudiantes
- estudiantes a sí mismos – reflexionar

#### Qué:

- ✓ Lenguaje sencillo y oraciones
- ✓ Menos texto, más explicación oral
- ✓ Gráficos representativos
- ✓ Preguntas reflexivas
- ✓ Voz y tono atractivos
- ✓ Vídeos cortos o secciones dentro de un vídeo



## *Tema 2: Tipos de actividades de eLearning*

*Ejemplo:*

un [video interactivo](#) para estudiantes de medicina sobre terminología médica desarrollada con EdPuzzle.

## Tema 2: Tipos de actividades de eLearning

**5. WebQuests:** Actividades basadas en la indagación donde los estudiantes resuelven una tarea explorando una colección de recursos específicos basados en Internet

### Quando:

- Presentación/Práctica
- desarrollar las habilidades de pensamiento de orden superior de los estudiantes
- Los estudiantes reflexionan sobre sí mismos

### Qué:

- ✓ Tareas de la vida real
- ✓ innovador
- ✓ Instrucciones claras
- ✓ buenos recursos



Google Sites



Google Docs

## *Tema 2: Tipos de actividades de eLearning*

*Ejemplos:*

- [webquests sobre Educación Financiera](#)

## Tema 2: Tipos de actividades de eLearning

### 6. Cuestionarios/Actividades de conclusión

#### Cuando:

- práctica/revisión/evaluación
- autorreflexión de los alumnos
- habilidades de pensamiento de orden inferior (recordar)

#### Qué:

- ✓ opciones no demasiado fáciles de adivinar
- ✓ preguntas precisas
- ✓ respuestas automáticas precisas

# Kahoot!



## *Tema 2: Tipos de actividades de eLearning*

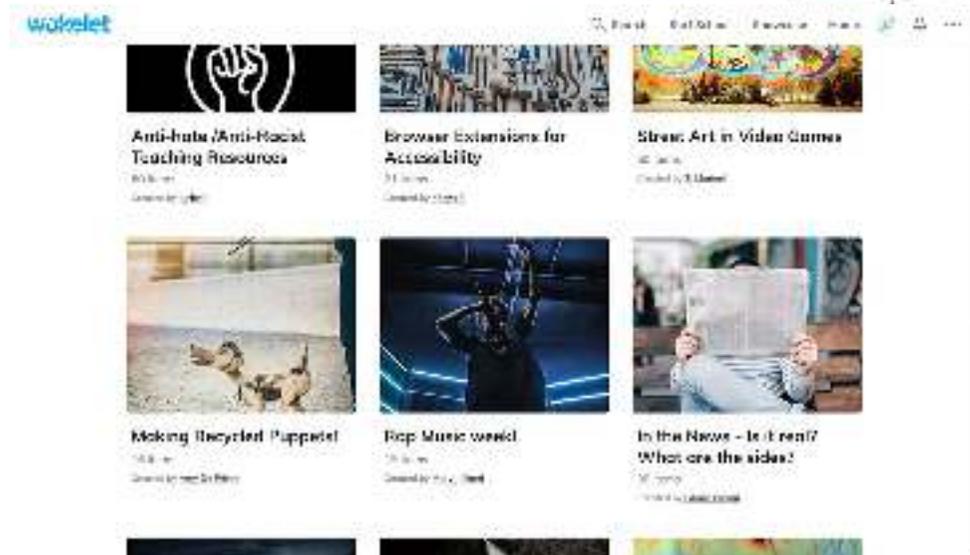
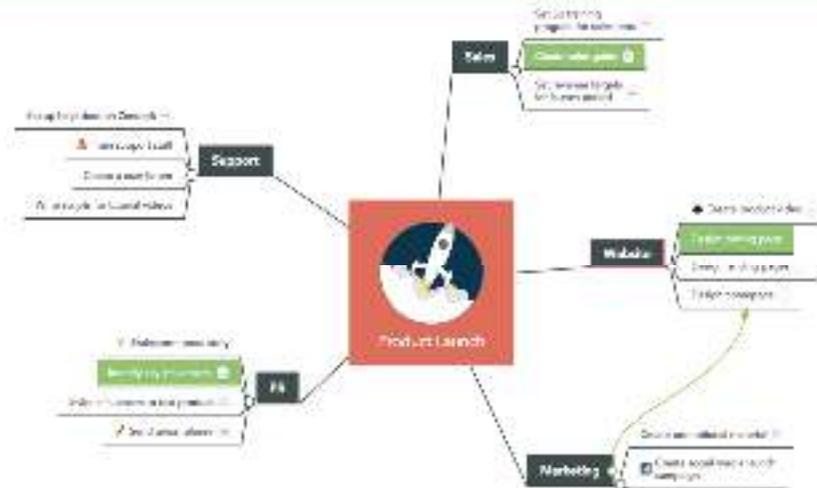
*Ejemplos:*

- un [conjunto de cuestionarios con H5P](#), un [conjunto de preguntas con Kahoot! en Biología](#)

# Tema 2: Tipos de actividades de eLearning

## Actividades adicionales:

- ✓ Rompehielos/formación de equipos
- ✓ mapas mentales
- ✓ Hojas de trabajo interactivas
- ✓ Creación de infografías
- ✓ (micro)blogging



**BECOMING GREAT ENTREPRENEURS**  
Top Traits of the Greats

**HEART-DOMINANT PEOPLE**  
They are the ones who are the most likely to start a business. They are the ones who are the most likely to be successful. They are the ones who are the most likely to be happy. They are the ones who are the most likely to be healthy. They are the ones who are the most likely to be wealthy.

**SMARTS-DOMINANT PEOPLE**  
They are the ones who are the most likely to start a business. They are the ones who are the most likely to be successful. They are the ones who are the most likely to be happy. They are the ones who are the most likely to be healthy. They are the ones who are the most likely to be wealthy.

**GUTS-DOMINANT**

## *Descripción general de los temas*

- Tema 1: Descripción general del proceso de diseño y preparación
- Tema 2: Tipos de actividades de eLearning
- **Tema 3: Selección de herramientas tecnológicas para actividades de eLearning**

## *Tema 3: Selección de herramientas tecnológicas para actividades de eLearning*

¿Cómo eliges qué herramientas tecnológicas utilizar para tus actividades de eLearning?

Discuta y anote algunos criterios de selección en [este Padlet](#)



## *Tema 3: Selección de herramientas tecnológicas para actividades de eLearning*

Criterios para evaluar el software disponible y seleccionar cuidadosamente las herramientas

- **Objetivo**
- **Habilidades de pensamiento** (¿de nivel inferior o de orden superior?)
- **Habilidades de alfabetización** (escuchar, hablar, etc.)
- **Alfabetización digital** (investigación, creación de contenidos, etc.)
- **Interactividad con el contenido**
- **Accesibilidad** (gráficos / enlaces fáciles de usar, navegar, fáciles de leer, etc.)
- **Modo de entrega** (sincrónico/asíncrono, individual/colaborativo, dirigido por el profesor/dirigido por el estudiante)
- **Asistencia** (soporte de chat con técnicos, enlaces a sitios web externos, material adicional)

## *Tema 3: Selección de herramientas tecnológicas para actividades de eLearning*

Criterios para evaluar el software disponible y seleccionar cuidadosamente las herramientas

- **Seguimiento y monitoreo:** (por ejemplo, informes de lo que ven los estudiantes, cuánto tiempo pasan, etc.)
- **Comentarios** (en tiempo real o preparados de antemano)
- **Multimedia** (si la hay) **de alta calidad**
- **Adaptabilidad a las necesidades de aprendizaje de los alumnos** (velocidad, habilidades adquiridas, etc.)
- **Equipo requerido** (computadora, conexión a Internet, etc.)
- **Habilidades requeridas** (habilidades avanzadas, aprenderlo a través de tutoriales, experimentación simple, etc.)
- **Opciones para compartir e integración de LMS** (inserte la herramienta en el LMS / plataforma y / o opciones para compartir, como el enlace del contenido final)

## ***Tema 3: Selección de herramientas tecnológicas para actividades de eLearning***

### *Ejemplo:*

En su actividad, sus estudiantes co-escribirán un texto.

Elija herramientas donde:

- Los estudiantes pueden usar y desarrollar sus habilidades de escritura
- Los usuarios pueden colaborar/ en qué formato (por ejemplo, texto y voz)
- Otros usuarios pueden acceder al contenido y compartir comentarios (por ejemplo, profesor)
- Los usuarios pueden compartir el trabajo en curso o los resultados
- La accesibilidad es evidente (facilidad de uso, etc.)

## Fin del Módulo 5

*¿Alguna pregunta?*



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