

Proyecto OnlineHE

Herramientas prácticas para integrar eLearning en los planes de estudios de la enseñanza superior

Desarrollar la capacidad del personal docente, los académicos y los diseñadores de aprendizaje de la ES para integrar el aprendizaje electrónico en sus programas educativos.



Módulo 3: Diseñar cursos y actividades - colección de herramientas

Resultados del aprendizaje

Este módulo está dirigido a todos aquellos que tengan la necesidad de crear sus propios cursos en línea, independientemente de la materia de que se trate. El objetivo de este módulo es capacitar a los profesores de ES y a los conferenciantes para idear su propia manera de enseñar su materia particular en un entorno en línea recurriendo a las herramientas y plataformas en línea más adecuadas, así como a los mejores enfoques pedagógicos posibles para impartir sus contenidos en el entorno virtual.

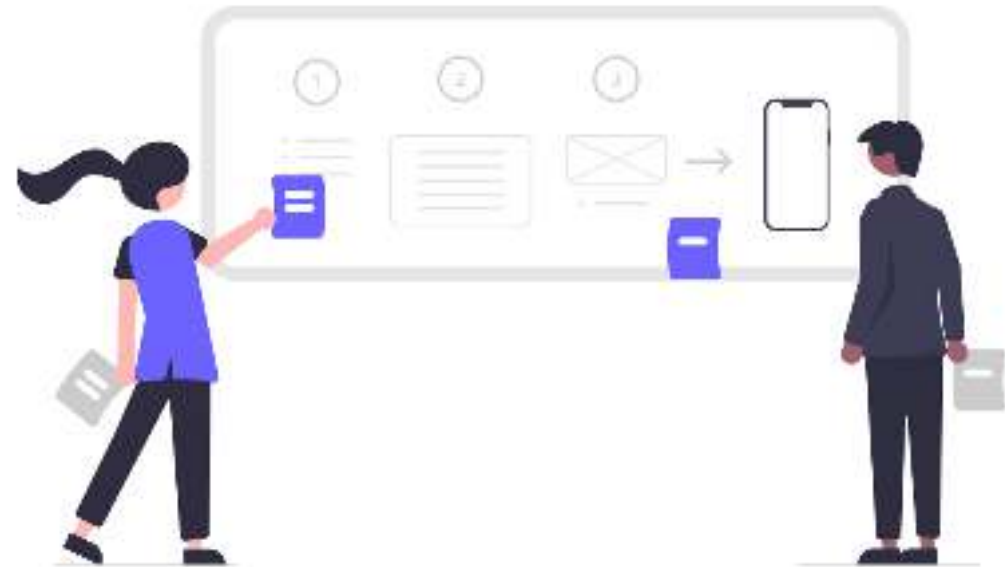
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Módulo	Conocimientos	Habilidades	Actitudes
<i>Cursos y actividades de diseño - colección de herramientas</i>	<ul style="list-style-type: none">• Conocimiento de herramientas digitales para diseñar clases de eLearning para la ES• Comprender la utilidad de una amplia colección de herramientas para el diseño de actividades y clases de eLearning.	<ul style="list-style-type: none">• Analizar las diferentes herramientas digitales y su aportación al eLearning• Realizar observaciones sobre las peculiaridades de las distintas herramientas.• Identificar la herramienta adecuada para el diseño de un curso	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar herramientas digitales para diseñar clases de eLearning para la enseñanza superior

Módulo 3: Diseñar cursos y actividades - colección de herramientas

Resumen de unidades

- *UNIDAD 1: Introducción al Módulo 3*
- *UNIDAD 2: Herramientas digitales para e.*
- *UNIDAD 3: La elección de las herramientas.*
- *UNIDAD 4: El uso de herramientas*
- *Resumen*



Unidad 1

• Introducción al módulo 3

Este módulo pretende apoyar al personal docente de las instituciones de enseñanza superior en el proceso de diseño de cursos y actividades de eLearning mediante:

- Desarrollar las capacidades del personal para identificar y seleccionar las herramientas digitales adecuadas.*
- Apoyar al personal en el proceso de utilización de las herramientas seleccionadas para crear e impartir cursos de eLearning eficaces y funcionales.*



Unidad 1:

• Introducción al módulo 3

¿Qué necesitamos saber?

Los tres elementos inevitables de la creación de un curso eLearning son los siguientes:

- *el contenido (QUÉ)*
- *la herramienta (CÓMO)*
- *el LMS (DONDE)*



Unidad 2:



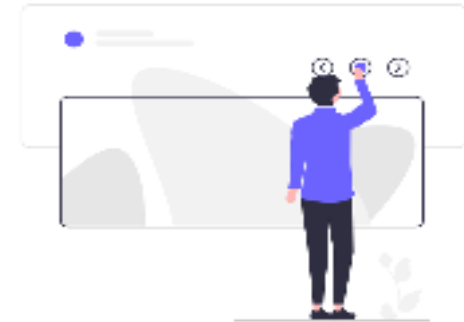
Herramientas digitales para el diseño de cursos

¿Qué herramientas se necesitan?

Una herramienta de autoría de eLearning: un programa informático para crear contenidos de eLearning.

¿Por qué una herramienta de creación de eLearning?

- Fácil de usar
- No son necesarios conocimientos técnicos de programación
- Normalmente preprogramado
- Interfaz lista para usar con plantillas, medios, herramientas, interacciones, pruebas y cuestionarios.



Unidad 2



Herramientas digitales para el diseño de cursos

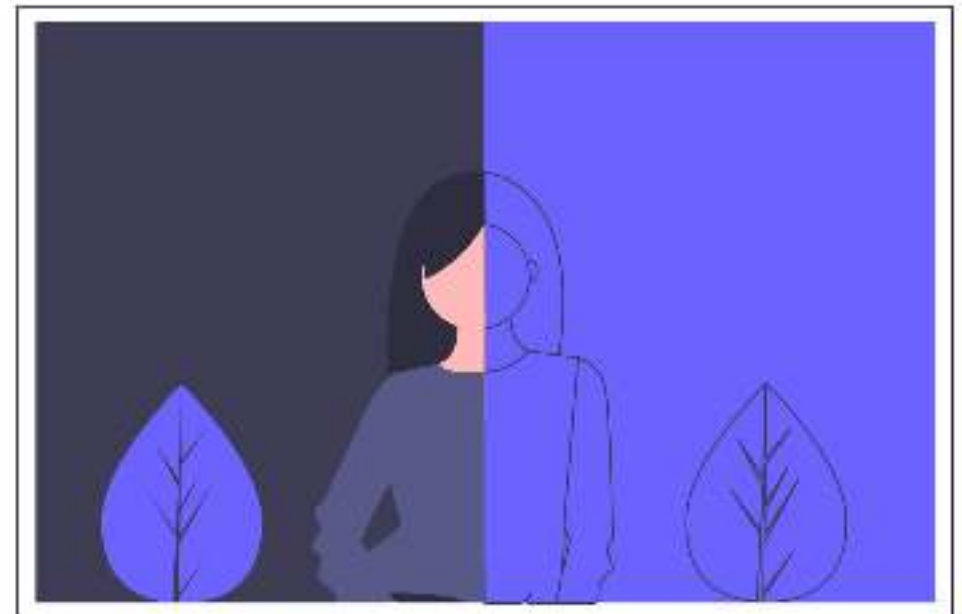
¿Cómo funcionan las herramientas de creación?

Características comunes:

- todos ellos se utilizan para el diseño de cursos
- cumplimiento de las normas exigidas (SCORM)

Diferencias:

- Diferentes funciones
- Interfaz diferente
- Diferentes opciones y posibilidades



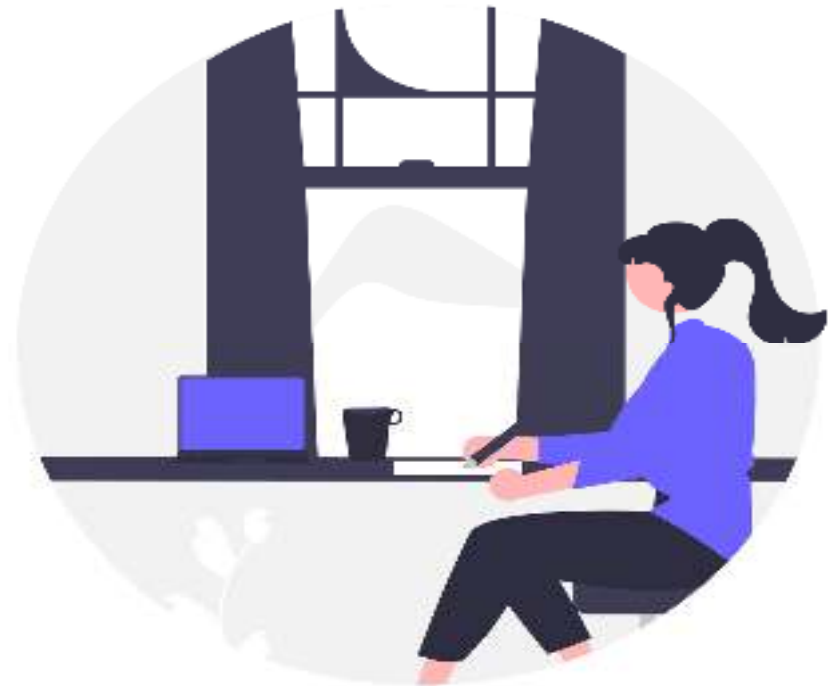
Unidad 2:



Herramientas digitales para el diseño de cursos

Herramienta de creación: funciones y capacidades

- Capacidad para crear lecciones
- Interactividad
- Plantillas y temas
- Gestión de contenidos
- Funciones de colaboración
- Características de la evaluación
- Accesibilidad
- Publicación
- Administración
- Apoyo y formación



Unidad 3:



La elección de las herramientas

¿Cómo elegir una herramienta?

- Comprender las necesidades y los requisitos del contenido del curso
- Establecer los resultados del aprendizaje y las expectativas
- Sea consciente de su nivel de experiencia (un completo novato; tiene algo de experiencia; un profesional)



Unidad 3:



La elección de las herramientas

¿Qué tipo de curso eLearning desea crear?

- Un curso rápido basado en plantillas con texto e imágenes
- Curso eLearning en vídeo
- Curso eLearning basado en animaciones
- Curso eLearning personalizado basado en escenarios
- eLearning personalizado con interacciones complejas y diseño gráfico



Unidad 3:

La elección de las herramientas

¿De qué herramientas disponemos?

En la nube:

- utilizar servidores remotos para almacenar datos
- solicitud/contenido accesible en línea
- sin necesidad de instalar aplicaciones ni software
- no hay que preocuparse por las actualizaciones
- la elección de la colaboración

En el escritorio

- instalación necesaria
- el trabajo se guarda en el ordenador
- es necesario actualizar
- se necesita un dispositivo de almacenamiento de datos



Unidad 3:



La elección de las herramientas



Unidad 4:

El uso de herramientas

Para diseñar un curso eLearning eficaz hay que tener en cuenta las siguientes normas:

- Identificar el objetivo del curso
- Enmarcar los objetivos pedagógicos
- Alinear los contenidos con los objetivos
- Decidir estrategias para facilitar el aprendizaje
- Practicar con retroalimentación
- Incluir interactividades atractivas
- Evaluar el aprendizaje



Unidad 4:



El uso de herramientas

¿Por qué utilizar una herramienta de autor?

- personalizar sus experiencias de enseñanza/aprendizaje
- colaborar con varios autores con mayor facilidad
- Ser capaz de adaptar su curso a la evolución de la normativa en distintas situaciones
- ser capaz de recoger opiniones y proporcionar datos para su análisis
- para responder a las necesidades de aprendizaje, satisfacer nuevas demandas y actualizar sus contenidos de eLearning



Resumen

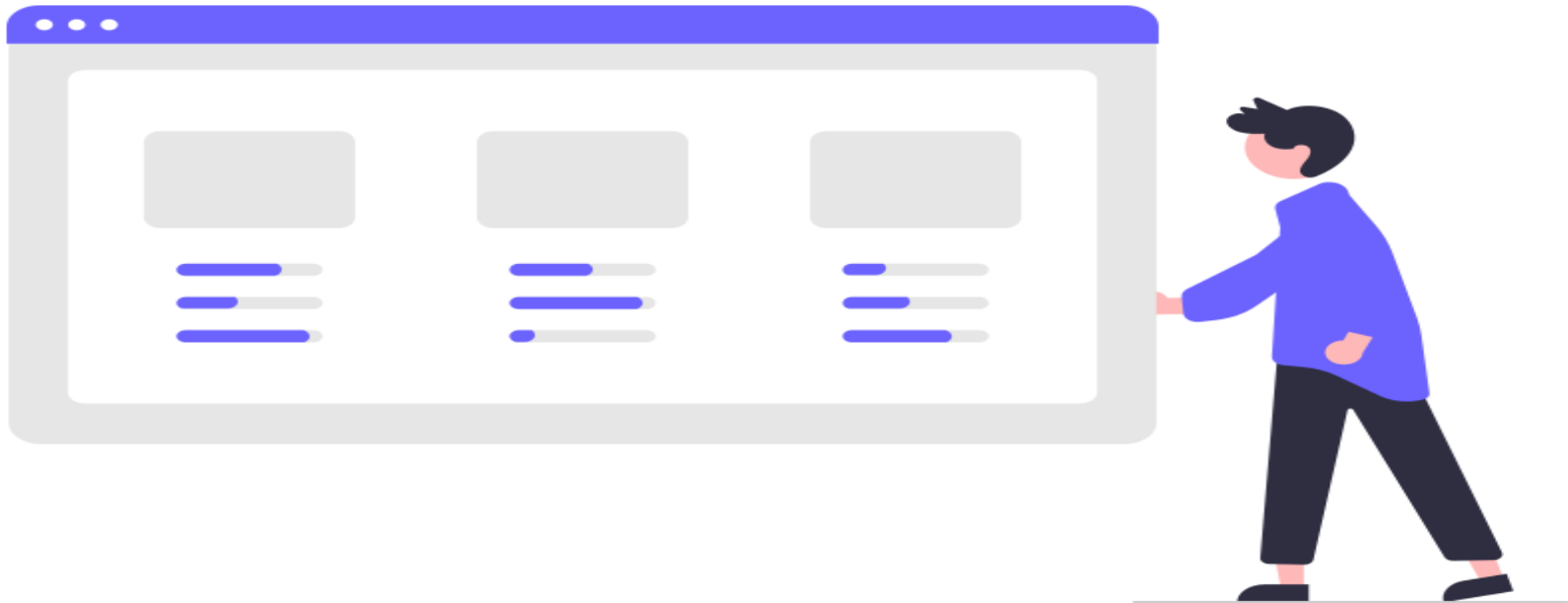


Puntos clave del Módulo 3

- *Adoptar las nuevas tecnologías de forma creativa e intrépida*
- *No tenga miedo de diseñar cursos de eLearning creativos, interactivos e innovadores*
- *Centrarse en el desarrollo de la perspectiva crítica y las capacidades de pensamiento de orden superior en los estudiantes.*
- *Buscar nuevas soluciones y posibilidades*
- *Sea un modelo para sus alumnos disipando el fantasma del eLearning*



Referencias



A continuación encontrará la lista de referencias