

# 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.



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 las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Número de proyecto: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434

# Módulo 5: Buenas prácticas

## Resumen del módulo

*El módulo 5 ofrece ejemplos de buenas prácticas que puede aplicar en sus lecciones de eLearning.*

- *Nombrar las mejores prácticas de eLearning*
- *Comprender los principios de funcionamiento más allá de las mejores prácticas destacadas para eLearning*
- *Identificar los principios para diseñar con éxito actividades de eLearning para la enseñanza superior.*
- *Aplicar los principios más allá de las mejores prácticas presentadas a nuevas actividades de eLearning.*
- *Comparar y contrastar las actividades y comportamientos habituales de eLearning con las clasificadas como mejores prácticas.*

# Módulo 5: Buenas prácticas

## *Resumen de unidades*

- *Diseño pedagógico*
- *Buenas prácticas en materia de herramientas y programas digitales y en línea*
- *MOOC y REA*
- *Directrices para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación*

# Unidad 1: Diseño didáctico

## Pensemos...

¿Qué entiende usted por "buen curso de eLearning"?

Cuando tratamos de definir las características del curso, nos centramos inmediatamente en el desarrollo de la interactividad y la creatividad, la consecución de objetivos, las teorías del aprendizaje y la aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridos en un contexto real.

La mayoría de los diseñadores instruccionales utilizan el modelo ADDIE, que consta de 5 etapas. Las etapas son las siguientes: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación.



# Unidad 1: Diseño didáctico

## ¿Qué es el diseño pedagógico?

El diseño instruccional implica el desarrollo de métodos, enfoques y sistemas de enseñanza más eficaces y fáciles de utilizar, y su aplicación en la práctica profesional.

El objetivo del diseñador instruccional es aplicar teorías e investigaciones sobre el aprendizaje para diseñar, desarrollar y aplicar un material didáctico eficaz que mejore los resultados y la eficacia del aprendizaje.

Los elementos clave que definen los métodos de diseño instruccional y guían las mejores prácticas son: análisis, desarrollo y evaluación.

En el curso basado en el modelo ADDIE, animamos a los alumnos a **aprender y actuar** o a explorar, descubrir, interpretar y colaborar.



## Unidad 1: Diseño didáctico

### ¿Qué es el diseño pedagógico?

Tenga cuidado. No existe una receta para el curso de eLearning perfecto.



# Unidad 1: Diseño didáctico

## Análisis y planificación - Fase de fijación de objetivos

- **Destinatarios.** Identificamos el perfil de los participantes en el curso: quiénes son, qué conocimientos y habilidades tienen, qué motiva a los alumnos... Nos centramos en lo que los alumnos necesitan explorar y aprender.
- **Objetivos y resultados del estudio.** Definimos claramente los objetivos del curso: qué se pretende conseguir con él y qué resultados se esperan. La descripción del curso sirve de guía. Solemos utilizar la Taxonomía de Bloom para formular los objetivos y resultados del aprendizaje (*ver más* <https://bloomstaxonomy.net/>)
- **Recursos:** recursos humanos, recursos técnicos, tiempo, conocimientos y competencias, financiación, apoyo. Pensamos en los retos a los que nos enfrentamos.
- **Tecnologías.** Se trata de la infraestructura necesaria para implantar con éxito los cursos.
- **Material del curso:** ¿cuál es la estructura del curso, qué recursos didácticos se utilizarán?
- **Evaluación:** ¿cuáles serán los criterios y métodos de evaluación?



# Unidad 1: Diseño didáctico

## Diseño (1)

- Trazamos una estrategia de curso. Establecemos herramientas y objetivos para lograr resultados de aprendizaje.
- Esbozamos la metodología de evaluación del alumno.
- Esbozamos métodos de reflexión.
- Diseñamos el curso (objetivos de aprendizaje, contenido, métodos, herramientas, tiempo, evaluación, retroalimentación).

*Recuerde que el curso debe ser sistemático, lógico y coherente con los objetivos definidos al principio.*

*Crear un entorno educativo en el que los alumnos practiquen lo que han aprendido.*



# Unidad 1: Diseño didáctico

## Diseño (2)

Planificamos los elementos esenciales:

### Objetivos

Describe el objetivo principal del curso: \_\_\_\_\_

Describe las capacidades de los alumnos: 1) \_\_\_\_\_ 2) \_\_\_\_\_ 3).....

### Métodos y enfoques pedagógicos

Describe las actividades de aprendizaje: \_\_\_\_\_

Describe los métodos de evaluación (formativa, sumativa): \_\_\_\_\_

Describe las plataformas y herramientas que utilizaremos: \_\_\_\_\_

**Esquema del curso:** Se describen los objetivos de aprendizaje, la evaluación y el contenido.



# Unidad 1: Diseño didáctico

## Desarrollo

1. Ponemos en práctica la estructura del curso diseñado, las ideas de contenido (escenarios). (DISEÑO)
2. Desarrollamos o adaptamos los recursos del curso. 3. Seleccionamos los contenidos que el alumno utilizará para alcanzar los resultados del aprendizaje. (PRODUCCIÓN)
3. Integramos los recursos de enseñanza y aprendizaje en las actividades del curso. (PRODUCCIÓN)
4. Probamos (EVALUACIÓN). Si queremos estar seguros de que el escenario que hemos desarrollado funciona, tenemos que probarlo. La revisión por pares garantiza que funcione sin problemas. Durante la revisión por pares, probamos la estructura y la funcionalidad del curso.

*Recuerde: 1) Los temas deben estar secuenciados. 2) ¡Menos es mejor! Evite la sobrecarga de contenidos, divida el material didáctico en partes. A menudo intentamos utilizar tantos contenidos y tan variados como sea posible, pero nos olvidamos de los objetivos de aprendizaje originales.*

# Unidad 1: Diseño didáctico

## Aplicación

**Instrucciones.** Nos aseguramos de que todos los participantes en el curso (alumnos e instructor) sepan cómo utilizar el contenido del curso y cuáles son los objetivos y resultados esperados.

**Preparación del entorno.** Los alumnos tienen que saber cómo utilizar el material didáctico, las herramientas, qué apoyo pueden esperar, cuáles son los objetivos de aprendizaje y los resultados esperados, y cómo se evaluarán sus logros.

**Impartimos el curso a los alumnos.** El papel del instructor como moderador del curso en línea es clave en esta fase.

*Recuerde que la preparación adecuada del entorno de aprendizaje involucra a los alumnos en un aprendizaje más profundo.*



# Unidad 1: Diseño didáctico

## Evaluación

El propósito de la evaluación es identificar las áreas de mejora del curso y determinar si se han alcanzado los objetivos.

- La evaluación formativa se utiliza para promover el progreso individual de cada alumno. Se capacita al alumno para que siga y comprenda su progreso en el aprendizaje. A lo largo del proceso de aprendizaje, se recoge información sobre lo que el alumno ya ha aprendido y en qué aspectos aún necesita ayuda.
- Evaluación sumativa. Solemos hacerla al final del curso.



# Unidad 1: Diseño didáctico

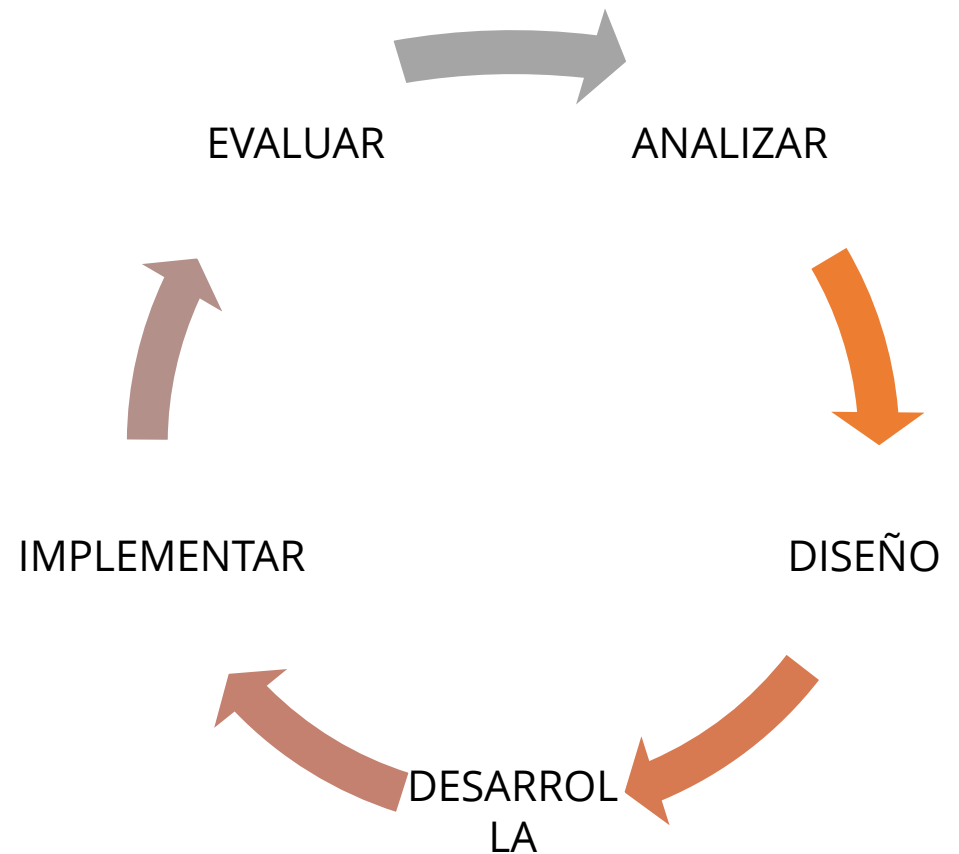
## • Modelo ADDIE

La creación del curso es un proceso iterativo y el paso de una etapa a otra es flexible, pero estrictamente circular.

Características principales: flexibilidad y desarrollo de enfoques y estrategias sistemáticos.

Ejemplos de herramientas utilizadas para implementar el curso basado en el modelo ADDIE: [Trello](#), sistemas de gestión del aprendizaje, como [Moodle](#), [ATutor](#).

Vea el vídeo que explica con más detalle el Diseño Instruccional: <https://youtu.be/brhOnv0a4VQ>



# Unidad 1: Diseño didáctico

## Diseño del curso

Lea el estudio sobre la eficacia del modelo ADDIE en la educación a distancia:

Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information*, 13(9), 402. <http://dx.doi.org/10.3390/info13090402>

# Unidad 1: Diseño didáctico

## Ejemplos de buenas prácticas docentes. Multimedia

La presentación multimedia incluye una combinación de textos, gráficos, animaciones, audio y vídeo. Una variedad de multimedia atrae al alumno con diferentes tipos de estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico).

*Nos centramos en la sustancia del contenido más que en la cantidad (sobrecarga), los objetivos pedagógicos, la coherencia, la claridad, la calidad del contenido, la inclusividad. Creamos elementos de contenido significativos.*

Obtenga más información en este [vídeo](#) en el que se explica cómo combinar elementos de diseño para crear presentaciones y en este [artículo](#) en el que se explica cómo diseñar y poner en práctica vídeos educativos.

En este [artículo](#) encontrará consejos para crear vídeos de eLearning eficaces y atractivos.

# Unidad 1: Diseño didáctico

## Ejemplos de buenas prácticas docentes. Multimedia

"...el objetivo de los elementos multimedia debe ser transmitir el contenido y los métodos de instrucción, no hacer que un programa parezca meramente atractivo. El atractivo visual, por lo tanto, es simplemente un subproducto de un buen diseño instruccional. Un curso de eLearning realmente excelente es aquel que resulta atractivo, vibrante, fomenta la participación e incorpora actividades que apoyan los objetivos de aprendizaje y los diversos estilos de aprendizaje de sus participantes."

[\(Edelhauser & Lupu-Dima, 2020\)](#)



# Unidad 1: Diseño didáctico

## Ejemplos de buenas prácticas docentes. Multimedia

Explore la plantilla para la creación del vídeo de aprendizaje: TU Graz (2021). [Lienzo de vídeo de aprendizaje: Colección de ideas para el vídeo de aprendizaje](#). Graz: TU Graz. Publicado bajo CC BY 4.0

Internacional. URL:

# Unidad 1: Diseño didáctico

## Ejemplos de buenas prácticas docentes. Feedback

El feedback del instructor o de los compañeros ayuda a conseguir y mejorar los resultados del aprendizaje, proporciona una visión más crítica y fomenta la reflexión y la autorregulación. Un buen sistema de feedback implica a los alumnos en el proceso de aprendizaje, les anima y les motiva.

*El feedback debe ser constructivo, educativo, claro, valioso, coherente y continuo, sincrónico y/o asincrónico.*

Más información sobre la experiencia de feedback: [Mejora de la experiencia de enseñanza y aprendizaje mediante la retroalimentación de los profesores durante el semestre: El caso de la Universidad de Vilnius](#)

[Leer estrategias para proporcionar feedback en cursos en línea](#)

Obtenga más información sobre la importancia de la retroalimentación en este [vídeo](#).



# Unidad 1: Diseño didáctico

## Ejemplos de buenas prácticas docentes. Actividades para un aprendizaje activo

Diseñamos actividades que animan a los alumnos a aplicar los conocimientos que han aprendido en el material del curso. Diferentes actividades hacen que el alumno pasivo se convierta en activo. Nuestro objetivo es [promover el aprendizaje activo](#) mediante estrategias como el aprendizaje basado en juegos, el aprendizaje basado en la investigación, el aprendizaje potenciado por la tecnología o el aprendizaje basado en proyectos. Además, tenemos que apoyar el compromiso social tradicional, por lo que debemos utilizar actividades que contribuyan al desarrollo social y conductual del alumno, como el estudio en grupo o el aprendizaje conjunto. Cuando diseñamos actividades de aprendizaje, recordamos que el aprendizaje activo se describe precisamente con este proverbio: "**Lo que oigo, lo olvido. Lo que veo, lo recuerdo. Lo que hago, lo entiendo**". (Xunzi, 340 - 245 a.C.)

**Más información:** Sukackè, V., Guerra, A. O. P. de C., Ellinger, D., Carlos, V., Petronienè, S., Gaižiūnienè, L., Blanch, S., et al. (2022). Hacia un aprendizaje activo basado en la evidencia en la enseñanza de la ingeniería: A Systematic Literature Review of PBL, PjBL, and CBL. *Sustainability*, 14(21), 13955. <http://dx.doi.org/10.3390/su142113955>

# Unidad 1: Diseño didáctico

## Ejemplos de buenas prácticas docentes. Actividades para un aprendizaje activo

Se recomienda combinar actividades de **aprendizaje asíncronas y síncronas**. Por ejemplo, el trabajo en parejas, las tareas colaborativas y la retroalimentación son más eficaces cuando se realizan de forma sincrónica.

La **combinación de estrategias de aprendizaje** aumenta la motivación del alumno:

- Ejemplos de actividades de **aprendizaje individual**: minuta/reflexión, estudio de casos.
- Ejemplos de actividades de **aprendizaje colaborativo**: trabajo en equipo, proyecto en equipo, debates revisión entre iguales, estudio de casos, pensar-parejas-compartir/escribir-parejas-compartir, juegos, etc.



**Lecturas complementarias:** [Centro de Investigación, Política y Práctica de la Educación Superior](#) (2019).

Estrategias de aprendizaje activo para la educación superior. CHERPP, p.1-175p. ISBN:1900454661

# Unidad 1: Diseño didáctico

## Ejemplos de buenas prácticas docentes. Actividades para un aprendizaje activo

**Realidad Aumentada.** Representación interactiva, directa o indirecta, del mundo real con contenidos generados por ordenador mediante el uso de información virtual adicional.

**Realidad virtual.** Entorno artificial creado por hardware y software informático que se renderiza para que los humanos se sientan como si estuvieran en el entorno real.

### Más información:

*Gudoniene, D., Blazauskas, T., Staneviciene, E., Motiejunas, L. (2022) CASE STUDY ON THE EFFECTIVENESS OF THE MENTAL AND PHYSICAL ACTIVITIES IN VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY, Actas de EDULEARN22, pp. 296-305.*

# Unidad 1: Diseño didáctico

## eLearning eficaz

Lee el artículo sobre estrategias de aprendizaje eficaces:

Khazanchi, D. et al. (2022). Strategies and best practices for effective eLearning: lessons from theory and experience en *Journal of Information Technology Case and Application Research*, 24(3)

<https://doi.org/10.1080/15228053.2022.2118992>

# Unidad 1: Diseño didáctico

## Lecciones aprendidas...

Vea este vídeo sobre las lecciones aprendidas en la enseñanza en línea (aún de actualidad):

<https://youtu.be/Bp4BG4Me7TU>

Vea este [vídeo sobre cómo atraer a los alumnos](#) mediante el diseño.



# Unidad 1: Diseño didáctico

## Reflexiones...

A menudo pensamos que los beneficios del eLearning no son tan importantes como los del aprendizaje presencial.

Pero todo depende de la eficacia con que planifiquemos e impartamos los contenidos y moderemos el aprendizaje en el entorno de aprendizaje.

Vea [este vídeo](#) sobre la presentación de contenidos a un público. Este vídeo no trata sobre eLearning, pero ¿qué notas? (Escribe *en tus notas lo que piensas sobre la enseñanza y el aprendizaje (¿qué es importante?)*)





## Unidad 2: Buenas prácticas para herramientas/software digital y en línea

### Entorno virtual de aprendizaje

El entorno virtual de aprendizaje (EVA) nos permite aplicar y utilizar diversos escenarios de aprendizaje. Todos los EVA están diseñados para mejorar el aprendizaje y la calidad del mismo, pero difieren entre sí en cuanto a sus funciones. Casi todos los EVA son mantenidos de forma centralizada por las universidades y disponen de todos los recursos que se ajustan a las teorías y prácticas pedagógicas. Los EVE ofrecen herramientas de comunicación, productividad, participación del alumno, administración de cursos, impartición de cursos y diseño de planes de estudios. La mayoría de los EVE disponen de **herramientas analíticas y de elaboración de informes** que permiten al instructor seguir el progreso del alumno y evaluar las áreas que requieren apoyo.

*Los EVE más populares:* [Moodle](#), [Blackboard](#), [Canvas](#), [D2L](#).

*El aspecto más importante de los EVE:* [la pedagogía constructorista social](#). Por ejemplo, *Moodle* ofrece un conjunto de herramientas centradas en el alumno y entornos de aprendizaje colaborativos.

Obtenga más consejos en este [artículo](#) que explica cómo crear un EVE de éxito.

## Unidad 2: Buenas prácticas para herramientas/software digital y en línea

### Videoconferencias

Las videoconferencias pueden sustituir a la interacción física con los participantes en el curso. Utilizamos videoconferencias para la enseñanza, reuniones, pruebas, exámenes, conferencias, seminarios, etc.

La herramienta más popular, [Zoom](#), se utiliza para organizar videoconferencias y audioconferencias, colaboración y comunicación. Las principales funciones de Zoom son las siguientes: videoconferencias en grupo, reuniones individuales, pantalla compartida, grabaciones.

Otras herramientas: [Microsoft Teams](#), [Skype](#), [Google Chat](#), [Google Meet](#).

*Analizar las directrices para el desarrollo de videoconferencias (p. 95-102):*

Ubachs, George, Meuleman, Stefan, & Antonaci, Alessandra. (2022, 17 de noviembre). Digital Reset: European Universities Transforming for a Changing World. Actas de la Innovating Higher Education Conference 2022 (I-HE2022). Zenodo. doi:10.5281/zenodo.7330857

## Unidad 2: Buenas prácticas para herramientas/software digital y en línea

### Plataforma de comunicación

Las plataformas de comunicación, como [Microsoft Teams](#) (MS Teams), apoyan las ideas de la teoría constructivista social y el proceso de aprendizaje colaborativo asistido por ordenador. Las plataformas ayudan al grupo de personas a organizar eficazmente su eLearning, el trabajo a distancia y la comunicación en un solo lugar, contienen herramientas para la comunicación, la recopilación y actualización de documentos, ofrecen la posibilidad de intercambiar información, realizar un seguimiento y coordinar el progreso de todo el trabajo.

En comparación con otras plataformas de colaboración y comunicación, como [Zoom](#), se prefiere [MS teams por](#) su funcionalidad.

*Lea el artículo sobre la comunicación eficaz en línea:* <https://pressbooks.pub/humanmooc/chapter/lets-talk-effectively-communicating-with-your-online-students/>

## Unidad 2: Buenas prácticas para herramientas/software digital y en línea

### Herramientas para los contenidos interactivos

En eLearning utilizamos herramientas para crear contenidos didácticos de alta calidad: vídeos, clases, cuestionarios, exámenes, tareas, etc. Nuestro objetivo es fomentar el interés y la creatividad de los alumnos. Cuando elegimos la herramienta, tenemos que saber: qué contenido vamos a crear, su finalidad, quién lo va a crear y cuánto tiempo podemos invertir en crearlo. Podemos utilizar aplicaciones web (por ejemplo, [H5P](#), [Canva](#)) o de escritorio (por ejemplo, [Articulate 360](#), [Lumi](#)). Por supuesto, podemos utilizar herramientas integradas en nuestro EVE. Ejemplos de contenidos interactivos son los siguientes: encuestas, sondeos, cuestionarios y evaluaciones personalizados, infografías interactivas, libros electrónicos, informes.

Compare los contenidos de aprendizaje creados con *Articulate 360* y *H5P*.

[Ejemplo de contenido eLearning interactivo con Articulate 360](#)

[Ejemplos de contenidos interactivos con H5P](#)



## Unidad 2: Buenas prácticas para herramientas/software digital y en línea

### Herramientas de diseño

Se hace especial hincapié en las herramientas con elementos de gamificación y contenidos interactivos.

Los siguientes son ejemplos de herramientas de diseño populares:

- ¡La plataforma de aprendizaje *Kahoot!* (<https://kahoot.com/>) hace que el aprendizaje sea increíble. Se utiliza para crear una participación activa combinando de forma divertida y social. *Kahoot!* se utiliza en el 87 % de las mejores universidades del mundo. Podemos crear juegos de aprendizaje, pruebas, cuestionarios y obtener comentarios, seguir el progreso del aprendizaje, colaborar con otros educadores y creadores de contenidos. *Kahoot!* está disponible en versiones de pago y abiertas.
- *Mentimeter* (<https://www.mentimeter.com/>) es una plataforma utilizada para crear presentaciones más eficaces y dinámicas, realizar encuestas. Dispone de plantillas y ejemplos de presentaciones, cuestionarios, ejercicios para romper el hielo, sondeos, encuestas, juegos y nubes de palabras.
- [Moodle](#)

## Unidad 3: MOOC y REA

### MOOC

M - Masivo - el curso se imparte a un número ilimitado de alumnos

O - Abierto - el curso es gratuito

O - En línea - el curso se imparte a través de Internet

C - Curso - contenido didáctico

Aprende consejos en este artículo que explica cómo integrar los MOOC en nuestra enseñanza:

Peter G. M. de Jong, James D. Pickering, Renée A. Hendriks, Bronwen J. Swinnerton, Fereshte Goshtasbpour & Marlies E. J. Reinders (2020) Doce consejos para integrar contenidos de cursos masivos abiertos en línea en la enseñanza presencial, *Medical Teacher*, 42:4, 393-397, DOI: 10.1080/0142159X.2019.1571569

¿Por qué las instituciones de educación superior deberían implantar MOOCs? Más información sobre [las experiencias de las instituciones de enseñanza superior lituanas con los MOOC](#).

## Unidad 3: MOOC y REA

### REA

Los Recursos Educativos Abiertos (REA) son materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación que son de dominio público o se han publicado bajo una licencia abierta que permite su libre uso y reutilización por otros.

Vea este vídeo sobre los REA:



## Unidad 3: MOOC y REA

### REA

Obtenga más consejos en este [vídeo](#) que explica cómo crear recursos educativos abiertos.

Lecturas complementarias: Blaschke, L. M. (2016) [Recursos educativos abiertos \(REA\): Guidance for Institutional Decision Makers in Developing an OER Strategy.](#)

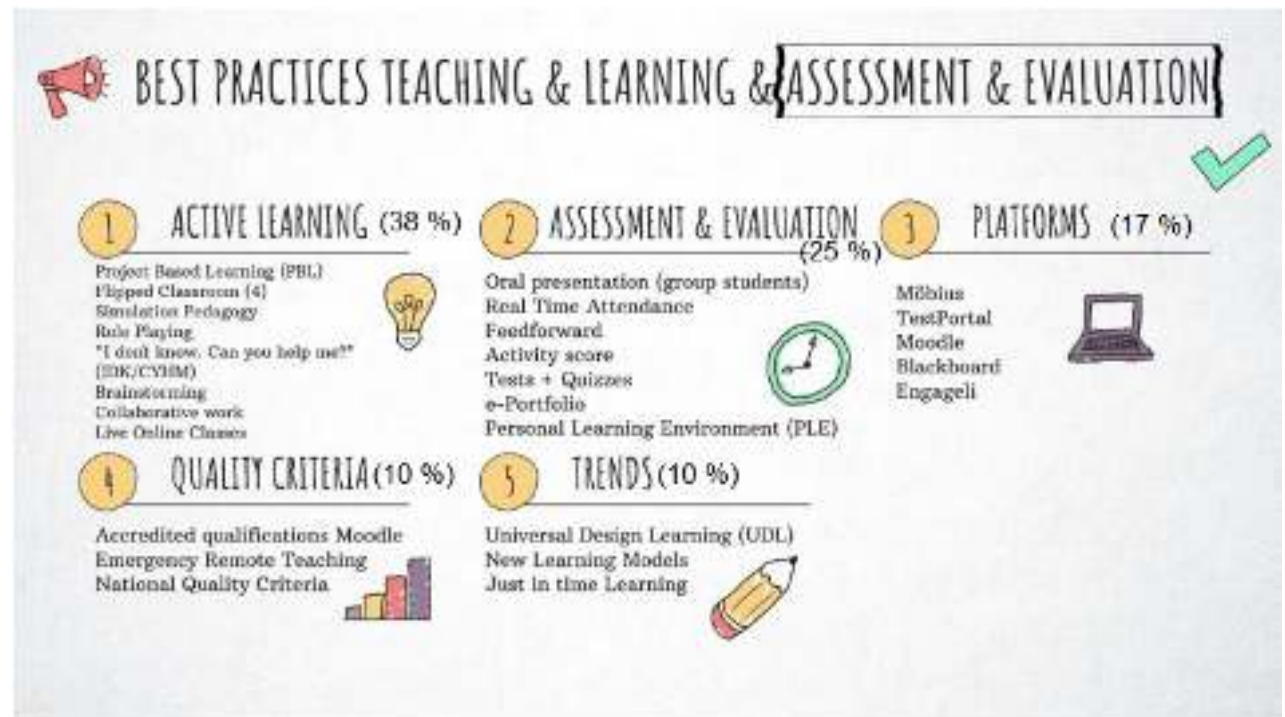




## Unidad 4: Orientaciones para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación

¿Sabía que el 63% de los ejemplos de buenas prácticas se refieren a la enseñanza y el aprendizaje y a la evaluación? (Según el [informe de análisis de métodos de enseñanza/aprendizaje y evaluación del EVE](#)).

Podemos encontrar numerosas fuentes recientes, informes de investigación, directrices y resultados de proyectos sobre cómo enseñar en la enseñanza superior y cómo evaluar a los alumnos en línea.



Fuente: [https://www.kaunokolegija.lt/kk\\_wp\\_content/uploads/sites/5/2022/03/Report-IO1.pdf](https://www.kaunokolegija.lt/kk_wp_content/uploads/sites/5/2022/03/Report-IO1.pdf)

## Unidad 4: Orientaciones para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación

### Ejemplo de proyecto (1)

El proyecto "Online training: the treasure within" (proyecto Erasmus+, duración: 2018 - 2020) desarrolló un material educativo dirigido a instructores, además de herramientas educativas en línea útiles para promover el aprendizaje social. Los principales resultados del proyecto son los siguientes: 1) la guía para el instructor online, que incluye contenidos tecno-pedagógicos para una adecuada enseñanza a través de plataformas online, 2) curso y actividades de aprendizaje online, con actividades sociales, colaborativas y de descubrimiento.

Más información sobre el proyecto:

<https://ontrain.eu/2020/04/28/educational-material-learning-units/>



## Unidad 4: Orientaciones para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación

### Ejemplo de proyecto (2)

ILDE 2 es una plataforma comunitaria para el diseño del aprendizaje. 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 instructores.

Vea este vídeo de presentación del proyecto: [https://youtu.be/2l\\_5W5NoXh4](https://youtu.be/2l_5W5NoXh4)



## Unidad 4: Orientaciones para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación

### Rúbrica

Explore el ejemplo de una rúbrica [QUALITY ONLINE COURSE INITIATIVE \(QOCI\) RUBRIC](#). Esta rúbrica tiene como objetivo ayudar al profesorado a desarrollar cursos en línea de calidad, proporcionando las mejores prácticas. La rúbrica incluye diseño instruccional, comunicación, interacción y colaboración, evaluación del alumno, apoyo y recursos para el alumno, material y tecnologías instruccionales, accesibilidad y evaluación del curso.



## Unidad 4: Orientaciones para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación

### Documentos que influyen en el eLearning

#### Internacional

[Plan de Acción de Educación Digital](#)

[Marco de competencias digitales para educadores](#)

[Reglamento general de protección de datos de la UE \(RGPD\)](#)

#### Nacional/Institucional

Ley de Educación Superior e Investigación, Evaluación Institucional, Reglamento de Estudios de la Universidad, Plan de Acción Estratégico

Código ético, Política de evaluación interna, Contratos de estudiantes



## Unidad 4: Orientaciones para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación

### Pensemos...

Recuerde [este vídeo](#) (véalo de nuevo)

*Piense en lo que deberíamos aplicar de este vídeo al eLearning. Compara las notas anteriores.*



# Resumen

## *Principales conclusiones*

- Utilice el modelo ADDIE para construir un curso en línea coherente y eficaz.
- Planificar y desarrollar el contenido eligiendo herramientas que promuevan que el alumno explore, descubra, interprete y colabore. Planificar cursos que promuevan el **aprendizaje activo**.
- Llevar la buena práctica docente presencial al entorno online eligiendo las herramientas digitales de las que disponemos y saber utilizarlas.



# Referencias

Butkienė, R., Gudonienė, D., Burbaitė, R., Venčkauskas, a., Grigaliūnas, Š. (2020) Nuotolinio mokymosi ir nuotolinio darbo organizavimo ir vykdymo modelis. La investigación cuenta con el apoyo del proyecto financiado por el Consejo Lituano de Investigación "Modelo de organización del trabajo y el aprendizaje a distancia y recomendaciones para el periodo extremo y de transición" (EKSTRE) (1 de junio de 2020-31 de diciembre de 2020). Acuerdo de subvención S-COV-20-20.

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(24), 10367.

<http://dx.doi.org/10.3390/su122410367>

Dagiene, V., Jasute, E., Navickiene, V., Butkiene, R., & Gudoniene, D. (2022). Opportunities, Quality Factors, and Required Changes during the Pandemic Based on Higher Education Leaders' Perspective. *Sustainability*, 14(3), 1933.

MDPI AG. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.3390/su14031933>

Edelhauser, E., & Lupu-Dima, L. (2020). ¿Está Rumanía preparada para el aprendizaje electrónico durante la pandemia de COVID-19? *Sostenibilidad*, 12(13), 5438. MDPI AG. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.3390/su12135438>



# Referencias

- Jurs, P. & Špehte, E. (2021). The Role of Feedback in the Distance Learning Process. *Journal of Teacher Education for Sustainability*, 23(2) 91-105. <https://doi.org/10.2478/jtes-2021-0019>
- Nuere-Salgado, J. Pérez-Miranda, A. Khün, S. Ryhänen, A. Savolainen, A. Hietanen, R. Tamuliene, L. Šarlauskienė, K. Bepalova, A. Juodeika, T. Grmuša, N. Šipić, Ž. Zavišić, S. Rocco, A. Manny, L. Ungureanu (2021). VLE teaching/learning and assessment methods analysis report. Proyecto Erasmus+ K2. Unión Europea.  
[https://www.kaunokolegija.lt/kk\\_wp\\_content/uploads/sites/5/2022/03/Report-IO1.pdf](https://www.kaunokolegija.lt/kk_wp_content/uploads/sites/5/2022/03/Report-IO1.pdf)
- OCDE/CE: Supporting Entrepreneurship and Innovation in Higher Education in Lithuania (2021).  
[https://heinnovate.eu/sites/default/files/shared\\_file/Final%20HEInnovate-Lithuania\\_12.11.21.pdf](https://heinnovate.eu/sites/default/files/shared_file/Final%20HEInnovate-Lithuania_12.11.21.pdf)
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education (Estudio comparativo del modelo de diseño didáctico ADDIE en la educación a distancia). *Information*, 13(9), 402. <http://dx.doi.org/10.3390/info13090402>
- Veluvali, P., & Suriseti, J. (2022). Learning Management System for Greater Learner Engagement in Higher Education-A Review. *Higher Education for the Future*, 9(1), 107-121. <https://doi.org/10.1177/23476311211049855>