

# Desarrollo profesional continuo en educación digital para FP

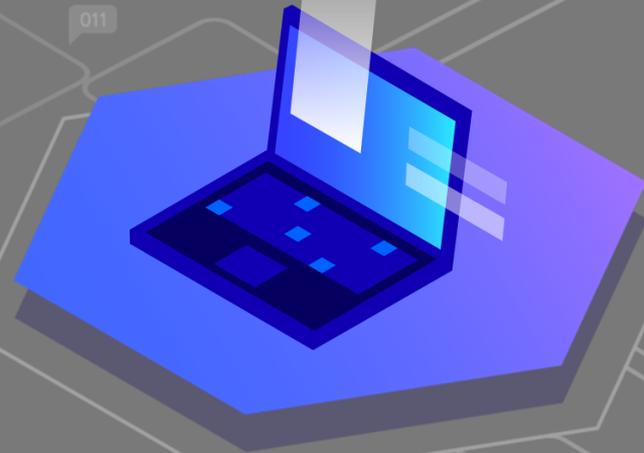


## Módulo 2: E-Learning para profesores de FP Unidad 2.1: Exploración del entorno de aprendizaje digital



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

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



Este material de formación forma parte del  
Programa de capacitación de Desarrollo Profesional Continuo (CPD):  
Impartición de Formación Digital en Educación y Formación Profesional.

El programa de formación completo está disponible en: <https://www.covet-project.eu/>

# Módulo 2: E-learning para profesores de FP

## Unidad 2.1: Exploración del entorno de e-learning



# Al final de esta Unidad usted será capaz de:

...entender lo que es el e-learning.

...explorar diferentes posibilidades de e-learning.

## Aprendiendo resultados

...analizar los diferentes elementos de los cursos de e-learning.

...adaptar los contenidos proporcionados a tus necesidades.





La segunda parte representa una profundización en el tema, recopilando sugerencias, ideas y más detalles para explorar.



La tercera parte es una colección de videos, testimonios, documentos escritos, caricaturas, etc. para explorar el tema enfocado navegando por Internet.



La primera parte se centra en el asunto central, a través de un análisis de las palabras clave de la Unidad y un breve texto expositivo.

## Cada unidad esta compuesto de 4 partes



La cuarta parte es una sección de prueba a través de la cual puedes probarte a ti mismo y reflexionar sobre lo que aprendiste.



# Contenido de la Unidad

- ¿Qué es el e-learning?
- Diferentes elementos de los cursos de e-learning.
- Explora las diferentes formas de e-learning para encontrar la más apropiada para su entorno profesional.



# ¿Qué es el e-learning?

El e-learning, también conocido como aprendizaje a distancia, se refiere al uso de la tecnología y la web con fines de aprendizaje, con el objetivo de mejorar el uso de los recursos y servicios, y el intercambio y la colaboración a distancia entre individuos.

Nuestra cultura tiende a estar centrada en la información. Comúnmente pensamos que si hay más información sobre un tema determinado, las cosas podrían ir mejor. Obviamente, la información es importante para el aprendizaje, pero es sólo una parte del proceso de aprendizaje.

Así, cuando hablamos de e-learning nos referimos a una serie de caminos de formación que se basan en el conocimiento pero que también involucran la interacción entre los participantes en el proceso de aprendizaje en un camino instruccional mediado por tecnología. Es un error pensar en el e-learning como simplemente una plataforma en línea que contiene una serie de información.



001

011

010



COVET

# ¿Qué es el e-learning?

En los últimos tiempos, debido al Covid 19, todos nos hemos familiarizado más con el aprendizaje a distancia. Todos hemos estado involucrados, directamente o no, en una experiencia de aprendizaje a distancia.

La transición de la emergencia a la innovación es corta, y muchas veces es a partir de las situaciones más difíciles cuando se abren oportunidades antes inexploradas.



# ¿Qué es el e-learning?

Pero, ¿qué es exactamente el e-learning y cuáles son las ventajas de utilizar este método para la formación?

El mundo del e-learning ofrece una gran cantidad de herramientas para el aprendizaje a distancia: plataformas de sistemas de gestión de aprendizaje (LMS), seminarios web, herramientas de evaluación en línea, gestión de la formación, herramientas de socialización e intercambio de información entre profesores/alumnos y alumnos/alumnos, dispositivos móviles y micro e-learning, e incluso realidad virtual con fines de aprendizaje.

El e-learning se caracteriza por la ausencia de limitaciones de tiempo y asistencia para los alumnos, típicas de los cursos de formación dirigidos por profesores.

Esto supone un ahorro de cerca de la mitad del tiempo dedicado a la formación, gracias a la posibilidad de utilizar los contenidos en cualquier momento y desde cualquier lugar, cuando el alumno lo necesite. Además, como el contenido está siempre disponible online, el usuario puede utilizarlo en múltiples sesiones de estudio, adaptando el tiempo necesario para el aprendizaje.



# ¿Qué es el e-learning?

Otros puntos a favor del e-learning son:

- Seguimiento de la formación facilitada: el LMS recopila toda la información que necesitamos.
- Actualización de contenidos más inmediata: si quieres cambiar un contenido, solo tienes que actualizar el curso con unos pocos clics. Además, el contenido es altamente personalizable.
- Cobertura más amplia: cualquier persona con conexión a Internet puede entrenar.
- Posibilidad de personalización del aprendizaje por parte del usuario: Si hay algo que no entiendo, puedo decidir repasar la lección, rehacer un ejercicio, profundizar con el material que tengo a mi disposición.

El e-learning también tiene desventajas, por supuesto, por ejemplo, la falta de una relación física con el profesor y otros estudiantes, lo que puede afectar la motivación para aprender.

# Diferentes tipos de e-learning.

Computer Managed Learning (CML) opera a través de bases de datos de información. Estas bases de datos contienen fragmentos de información que el alumno necesita aprender, junto con unos criterios de calificación que permiten individualizar el sistema según las preferencias de cada alumno.

Computer Assisted Instruction (CAI) es otro tipo de e-learning que utiliza computadoras junto con la enseñanza tradicional. Utiliza una combinación de multimedia como texto, gráficos, sonido y vídeo para mejorar el aprendizaje.

Synchronous Online Learning permite que grupos de estudiantes participen todos juntos en una actividad de aprendizaje, al mismo tiempo, desde cualquier lugar del mundo.

En el Asynchronous Online Learning, los grupos de estudiantes estudian de forma independiente, en diferentes momentos y lugares, sin que se produzca una comunicación en tiempo real.



# Diferentes tipos de e-learning.

Adaptive E-Learning. Teniendo en cuenta una serie de parámetros, como el rendimiento, los objetivos, las habilidades, las destrezas y las características de los estudiantes, las herramientas de e-learning adaptativo permiten que la educación se vuelva más individualizada y centrada en el estudiante que nunca.

Adaptive E-Learning. El envío de material de formación a los alumnos a través de programas de televisión y radio son ejemplos clásicos de e-learning lineal.

El Interactive Online Learning permite que los remitentes se conviertan en receptores y viceversa

El Individual Online Learning se refiere a la cantidad de estudiantes que participan en el logro de los objetivos de aprendizaje, en lugar de que el material esté centrado en el estudiante.

Collaborative Online Learning. Los estudiantes deben trabajar juntos y practicar el trabajo en equipo para lograr sus objetivos de aprendizaje comunes.

Obtén más información en este [enlace](#)





“

Necesitamos llevar el aprendizaje a las personas en lugar de las personas al aprendizaje”.

-Elliot Masie



# Fuentes interesantes



El aprendizaje en línea podría cambiar la academia, para siempre. [Tyler DeWitt](#)



Lista de sistemas de gestión del aprendizaje. [Wikipedia](#)



[Las 10 mayores desventajas del e-learning \(¡con soluciones!\)](#)



[Cómo las empresas de aprendizaje On line están utilizando la pandemia para hacerse cargo de la enseñanza en el aula.](#)



[Las mejores tendencias y predicciones de eLearning para 2022](#)



[Estableciendo un nuevo estándar para la educación superior en línea](#)



“

“El aprendizaje On line no es la próxima gran cosa, es la gran cosa ahora”.

-Donna J. Abernathy



# Analizar los diferentes elementos de los cursos de e-learning;

Crear un entorno de aprendizaje en línea no significa transformar contenidos en contenidos digitales y publicarlos en un espacio tecnológico en la red. Por el contrario, es necesario diseñar todos los macro elementos que componen un entorno de enseñanza-aprendizaje en red, teniendo en cuenta también los entornos de enseñanza tradicionales, integrándolos de manera eficiente y eficaz. Es necesario entonces utilizar herramientas software específicas, adecuadas a las situaciones de enseñanza que se quieren promover en la red, sobre sistemas de autoría válidos que soporten estándares de e-learning, que cuenten con una comunidad de soporte detrás y que se actualicen constantemente.



# ¿Cuáles son las características de un curso e-learning?

## Grupo destinatario y objetivos

Identifica quién está tomando el curso, ¿en qué situaciones necesitará el alumno el contenido del curso? Después del curso, ¿qué debe ser capaz de hacer el estudiante? ¿Puede el alumno poner en práctica las actividades realizadas durante el curso? Esto te ayudará a crear contenido que sea relevante para las necesidades del alumno y significativo para los tipos de decisiones que enfrentará en el futuro.

## Navegación fácil e inmediata

Un curso de e-learning debe tener una interfaz sencilla para ayudar a los usuarios a navegar cómodamente por el contenido del curso. Las ideas y los contenidos deben organizarse de forma lógica, pero es importante que los iconos de navegación estén bien colocados y visibles para los usuarios. La navegación debe permitir a los estudiantes ver su progreso, permitiéndoles cambiar entre módulos pasados, presentes y futuros.



# ¿Cuáles son las características de un curso e-learning?

**Lenguaje positivo y no demasiado formal.**

También es importante utilizar un lenguaje de apoyo que ayude al participante a sentirse cómodo durante la capacitación y satisfecho con lo que están aprendiendo los estudiantes.

## **Interactividad**

La interactividad es esencial en un curso de e-learning. La interactividad brinda a los usuarios la oportunidad de poner en práctica lo que han aprendido en posibles escenarios de trabajo reales. Esto se puede hacer dando a los estudiantes cuestionarios o simulaciones a intervalos regulares durante el curso. Una vez finalizada la actividad es posible evaluar las respuestas de los usuarios y retroalimentar lo realizado. Si el alumno ha tomado una decisión equivocada, el formador puede intervenir indicando el motivo del error y guiando al alumno hacia la acción correcta.



# ¿Cuáles son las características de un curso e-learning?

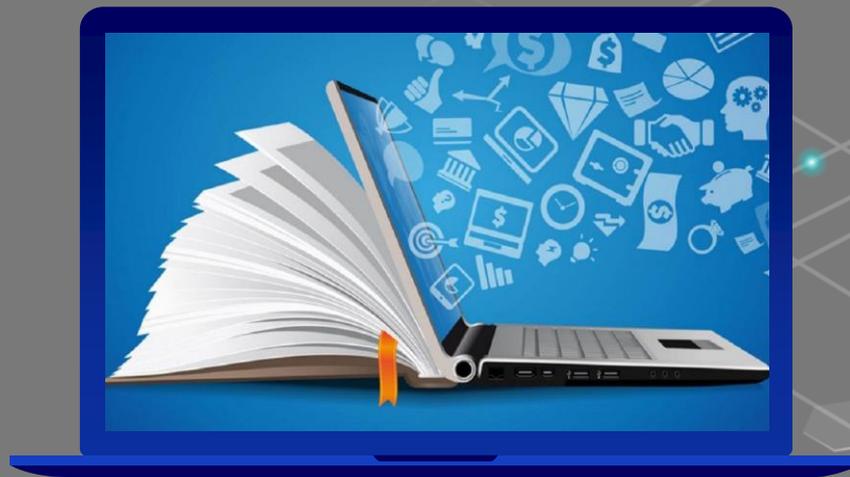


## Diseño

No importa cuán bueno sea el contenido, sus estudiantes se aburrirán y se desinteresarán si el diseño no es bueno. Un buen diseño significa el uso de elementos visuales correctos como imágenes, colores y tablas. Use un estilo uniforme de gráficos, fuentes y colores en todas partes.

## Seguir el progreso

Un curso será inútil sin poder seguir el progreso de sus alumnos. Un Sistema de gestión de aprendizaje (LMS) lo ayudará a realizar un seguimiento del progreso de los participantes de su curso.





## Entre bastidores en el diseño de e-learning: las figuras profesionales

El diseño de cursos es una disciplina muy específica, el diseño instruccional, y lo llevan a cabo profesionales específicos del e-learning. Estos son diseñadores de capacitación que trabajan junto con expertos en la materia y desarrolladores de plataformas para crear cursos de capacitación ad-hoc. A menudo, quienes crean cursos de e-learning no son formadores ni profesores.

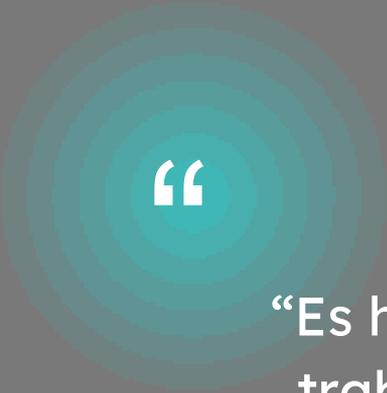
En realidad, pueden haber muchas otras figuras profesionales involucradas en un proceso de E-learning, además de las ya mencionadas, por ejemplo:

- Gerentes de proyecto
- Desarrolladores de contenido
- Desarrolladores multimedia
- Expertos en experiencia de usuario
- Operadores Helpdesk

Todos estos profesionales trabajan juntos para crear cursos de aprendizaje a distancia que sean lo más atractivos y estimulantes posibles para el usuario.

Obtenga más información en este [enlace](#).





“

“Es hora de dar un paso al frente y apasionarse por su trabajo. Comprométase a crear cursos de e-learning que no aburran a las personas hasta las lágrimas, sino que las inspiren y motiven a aprender una nueva habilidad, cambiar un comportamiento determinado o mejorar su desempeño. .”

- Cammy Bean



# Fuentes interesantes



Elegir los métodos correctos de e-learning: factores y elementos



Elementos básicos de un curso de e-learning de Héroes del e-learning



La era del aprendizaje on line|Niema Moshiri| TEDxUCSD



4 cosas que debes saber sobre diseño instruccional para e-learning.Tim Slade

Biblioteca de contenido 360

Una fuente en constante expansión de más de 9 millones de magníficos activos de cursos





“

“¡El eLearning no solo “sucede”! Requiere una cuidadosa planificación e implementación”.

- Anónimo

# Explora las diferentes formas de e-learning para encontrar la más adecuada para su contexto profesional.

Como ya se mencionó, el e-learning no se trata solo de ofrecer un curso o contenido a través de una plataforma de entrega.

El elemento clave para comenzar es el concepto de aprendizaje centrado en el alumno, es decir, la idea es transformar a los alumnos de meros 'usuarios' a creadores de su propio viaje de aprendizaje.

Se debe alentar a los alumnos a administrar los cursos de acuerdo con sus necesidades y mejorar su propio aprendizaje, respetando los diferentes tiempos de aprendizaje.

*Además de las populares plataformas de e-learning,*

*¿Cuáles son las tendencias hacia las que se dirige actualmente el e-learning?*

*Veamos algunos ejemplos*



001

011

010



COVE 23

## Aprendizaje móvil y microaprendizaje

No hace falta que te expliquemos el papel central que han jugado los dispositivos móviles en nuestras vidas durante la última década. Hablamos de Mobile Learning, o M-Learning. ¿Que es todo esto? Mobile Learning es una forma de acceder a contenidos formativos a través de dispositivos móviles (teléfonos inteligentes o tabletas). Debemos ser capaces de aprender en todas partes, no solo en la oficina o la escuela, sino también desde casa, tal vez desde el sofá, mientras viajamos, en momentos 'no canónicos', poco a poco, cuando nuestros días nos lo permitan. Con la aplicación móvil, los usuarios ya no están necesariamente atados al acceso a Internet, sino que también pueden entrenar fuera de línea, sin perder la capacidad de sincronizar el progreso y realizar un seguimiento del entrenamiento en el LMS, una vez que se ha restablecido la conexión.



Gracias a los móviles, la formación puede tener lugar en cualquier contexto, y esto va ligado a otra idea que ha surgido recientemente en el ámbito del e-learning: el micro-learning.

El microaprendizaje es una estrategia de enseñanza centrada en el alumno, donde el contenido se reduce y se resume en "píldoras" para reducir la sobrecarga cognitiva. Con el microaprendizaje es posible concentrar temas en bloques temáticos y entregarlos en forma de citas, cortometrajes, diagramas, pero también preguntas breves dirigidas a los alumnos en sus propios dispositivos.



# Gamificación: porque jugando aprendemos

La gamificación es el uso de mecánicas de juego en actividades que no son de juego para atraer y atraer a la audiencia. Un ejemplo es 'Pokemon Go': las personas han 'gamificado' sus caminatas usando una aplicación para atrapar Pokémon virtuales.

La gamificación tiene cuatro elementos clave:

- Un desafío o meta que establece lo que una persona debe lograr para ganar.
- Obstáculos o impedimentos que deben superarse para lograr el objetivo.
- Recompensas que reciben los usuarios cuando superan obstáculos y metas.
- Reglas del juego que definen la interacción del usuario con el juego.

Este concepto de tomar la esencia de los juegos (diversión, juego, creatividad y desafío) y aplicarla a objetivos educativos, en lugar de solo entretenimiento, hace que los objetivos en sí sean más divertidos. La gamificación no solo mejora el compromiso, sino que también promueve la retención del aprendizaje.



# Herramientas de gamificación para eLearning

Aquí hay algunas formas simples de implementar la gamificación en sus lecciones.

**Insignias.** Para ser considerados como los "mejores", los alumnos deberán ganar tantas insignias como sea posible mientras completan diferentes actividades.

**Puntuaciones y tablas de clasificación.** Puedes agregar más valor a las insignias otorgando cualquier cantidad de puntos que se le pueden dar al usuario junto con la insignia. Puedes usar estos puntos para establecer un programa de recompensas o tablas de clasificación que creen una competencia saludable. Las tablas de clasificación muestran a los usuarios con más puntos en la plataforma, ¡lo que facilita los concursos internos!

**Recompensas.** Para incentivar aún más a sus usuarios a acumular puntos e insignias, crea recompensas que se puedan desbloquear después de alcanzar ciertos objetivos.

**Concursos.** Para estimular a los usuarios e involucrarlos de forma eficaz en sus programas de formación, también puedes organizar competencias dentro de su plataforma, por ejemplo, estableciendo objetivos que deben alcanzarse en un determinado período de tiempo.





# Los mejores sistemas de gestión de aprendizaje de gamificación

La gamificación puede ayudar a todos a aceptar la gestión del cambio de una manera atractiva. La industria del e-learning realizó muchas investigaciones y pruebas para identificar el mejor software LMS de ludificación para ayudar.

Obtenga más información sobre los sistemas de gestión de aprendizaje de gamificación en este [enlace](#)





# Inteligencia Artificial (AI), Realidad Virtual (VR) en e-Learning: el futuro es ahora

En los últimos años, la realidad aumentada está demostrando al sector del e-learning que puede ser una excelente herramienta para la educación y la formación. La realidad aumentada mejora la experiencia humana a través de sonidos, imágenes, textos y videos accesibles a través de un dispositivo. De esta manera, potencia el aprendizaje y su retención en una amplia gama de áreas.

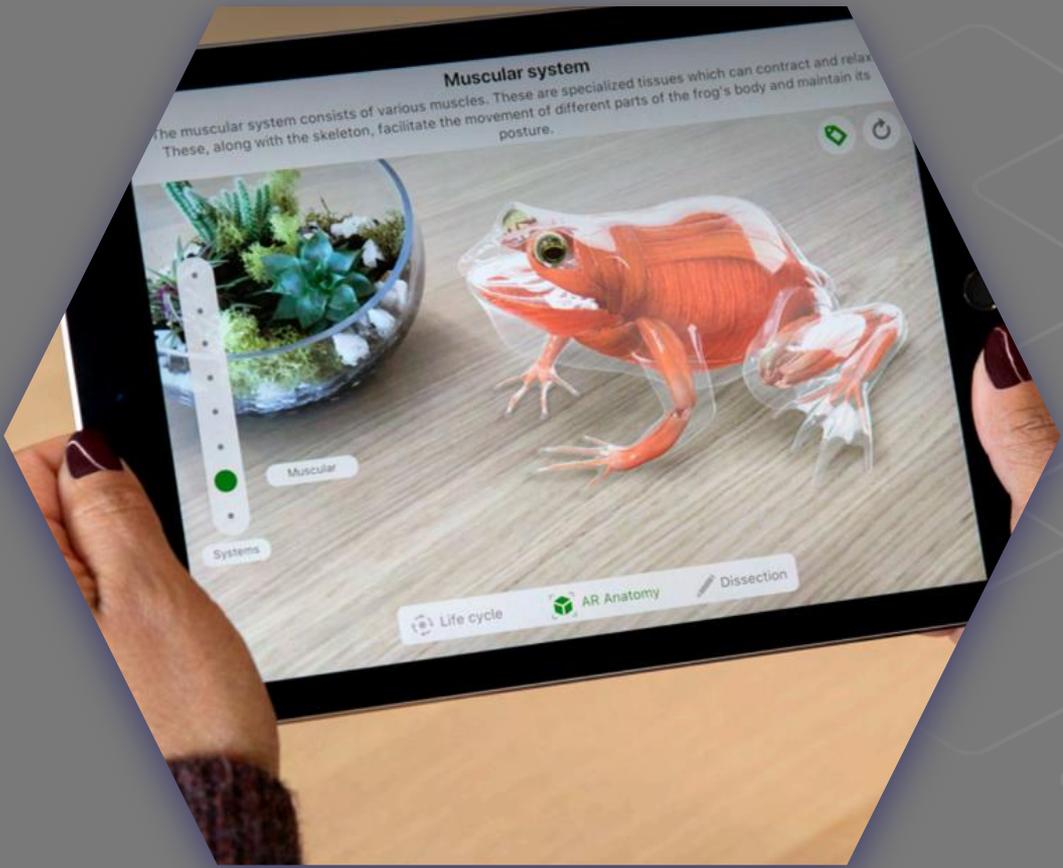
En e-Learning, la inteligencia artificial ofrece muchas posibilidades, y el sector de la educación a distancia puede beneficiarse de estas herramientas. Situarse en un entorno 3D en el que las personas interactúan mediante el uso de dispositivos (Realidad Virtual) puede ser de gran ayuda para determinados tipos de formación.

La fuerza de la realidad virtual es la simulación. La mayor inmersión e interactividad de la RV permite a los alumnos entrar en una 'escena' sin ningún tipo de riesgo. Imagine lo útil que podría ser llevar a nuestros estudiantes 'dentro' de una sala de emergencias, o en medio de una batalla en la Primera Guerra Mundial, o en Marte.





001



011

010





“

“Los estudiantes no aprenden mucho solo sentados en clases escuchando a los maestros, memorizando tareas preempaquetadas y escupiendo respuestas. Deben hablar sobre lo que están aprendiendo, escribir reflexivamente sobre ello, relacionarlo con experiencias pasadas y aplicarlo a su vida diaria. Deben hacer que lo que aprenden sea parte de sí mismos”.

- Arthur W. Chickering y Stephen C. Ehrmann



# Fuentes interesantes



Reinventar la educación para la era digital. David Middelbeck



Cómo construir mejores experiencias de aprendizaje con aprendizaje personalizado



La era del aprendizaje en línea | TEDxUCSD



Metodologías de e-learning y buenas prácticas. Una guía para diseñar y ofrecer soluciones de e-learning de la Academia de e-learning de la FAO





“

“El e-learning está cambiando. Y veremos surgir nuevos modelos, nuevas tecnologías y diseños. Entonces, dejemos la “e”, o al menos demos una definición nueva y más amplia”.

-Elliot Masie

# Pruébate

CAI es un tipo de e-learning.

Verdadero- FALSO

El e-learning se estructura en bloques predefinidos.

Verdadero -FALSO

La debilidad de la realidad virtual es la simulación porque distrae del contenido.

Verdadero -FALSO

El envío de materiales de capacitación a los estudiantes a través de programas de televisión y radio son ejemplos clásicos de e-learning lineal.

Verdadero- FALSO

# Pruébate

El progreso del estudiante dentro de una plataforma de e-learning solo debe ser visible para el profesor para no influir en el progreso del curso.

Verdadero -**FALSO**

Con la aplicación móvil, entonces, los usuarios ya no están necesariamente atados al acceso a Internet.

**Verdadero** - FALSO

La gamificación es el uso de la mecánica del juego en actividades que no son juegos para atraer y atraer a la audiencia.

**Verdadero** - FALSO

El microaprendizaje es una estrategia de enseñanza centrada en el alumno y proporciona nociones durante 10 minutos cada hora, lo que permite que el alumno se concentre en el contenido específico.

Verdadero -**FALSO**

# Pruébate

Tómete 20 minutos para pensar e investigar un poco sobre cómo puede usar los juegos en las actividades de enseñanza.

Luego enumera 3 formas de implementar la gamificación en sus lecciones.

- 1.....
- 2.....
- 3.....



“

“Enseñar en la era de Internet significa que debemos enseñar hoy las habilidades del mañana”.

-Jennifer Fleming





# Resumen: conclusiones clave

- La información es importante para el aprendizaje, pero es sólo una parte del proceso de aprendizaje.
- El e-learning se caracteriza por la ausencia de limitaciones de tiempo y asistencia para los alumnos, típica de los cursos de formación dirigidos por profesores.
- No importa qué tan bueno sea el contenido, sus estudiantes se aburrirán y se desinteresarán si el diseño no es bueno.
- Se debe alentar a los alumnos a gestionar los cursos de acuerdo con sus propias necesidades y mejorar su formación, respetando los diferentes tiempos de aprendizaje.

# Desarrollo profesional continuo en educación digital para VET

Este material de formación es uno de los resultados del proyecto

Erasmus+: “**Desarrollo profesional continuo en educación digital para VET**” y se ha creado para ayudar a los profesores de toda Europa a abordar la difícil situación de la impartición de formación en línea en VET.

El programa CPD consta de tres partes independientes:

- Módulos de formación
- Conjunto de instrucciones de lecciones en línea de muestra
- Guía del programa de formación CPD

Todos los resultados del proyecto han sido producidos por siete socios de siete países europeos trabajando juntos:

- ProEduca zs, República Checa
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Rumania
- Capacitación y consultoría basadas en soluciones (SBTC), Turquía
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), España
- TUS Medio Oeste, Irlanda
- Colegio Regional del Norte, Reino Unido

Todos los materiales están disponibles (descargables) de forma gratuita desde la página web del proyecto:  
<https://www.covet-project.eu/>





COVET

Erasmus+ 010

Continuando el desarrollo profesional  
en Educación y Formación Profesional  
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



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

© 2023 Desarrollo Profesional Continuo en Educación y Formación Profesional 100