



Co-funded by
the European Union



Archilab

Currículo de educación no formal para Formación Profesional

ARQUITECTOS DE ELEARNNING

2025

DATOS DE PUBLICACIÓN

PROYECTO:

E-LEARNING ARCHITECTS: DESIGNING THE FUTURE OF THE LABOR MARKET

2024-2-ES01-KA210-VET-000288697

AUTORES:

España:

Gilberto Martínez

María Cruz

Croacia:

Josip Brozovic

Ivana Riđanec

Serbia:

Danijela Maljević

Vladimir Stojanovski

EDITADO POR:

Backslash



www.archilab-project.eu



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, responsabilidad exclusiva del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.

Índice

<u>Introducción al programa</u>	4
<u>Módulo 1: Fundamentos de la arquitectura del e-learning</u>	13
<u>Módulo 2: Creación y adaptación de contenidos para e-learning</u>	26
<u>Módulo 3: Herramientas digitales y tecnología en e-learning</u>	46
<u>Módulo 4: Gestión e implementación de programas de e-learning</u>	68
<u>Instrucciones metodológicas</u>	91
<u>Métodos recomendados de control de calidad</u>	92

1.Introducción al programa – currículum



El programa formativo de e-learning Architects está pensado para personas que desean desarrollarse profesionalmente en el campo del aprendizaje digital. Su objetivo es ofrecer las competencias necesarias para diseñar, crear y gestionar entornos educativos en línea que sean accesibles, interactivos y actualizados con las tendencias tecnológicas y pedagógicas más recientes.

Se presta especial atención a jóvenes que buscan mejorar sus competencias digitales y ampliar sus oportunidades laborales en el creciente sector del e-learning. También está dirigido a quienes desean dar el salto desde la enseñanza presencial hacia entornos virtuales, o emprender proyectos propios de creación y gestión de contenidos digitales.

A lo largo del programa, las personas participantes vivirán una experiencia práctica que combina el diseño de contenidos, la adaptación de materiales tradicionales al entorno digital y el uso de herramientas de autor y plataformas de aprendizaje (LMS, Learning Management System o Sistema de Gestión del Aprendizaje). De esta forma, al finalizar la formación contarán con una base sólida para incorporarse al mercado laboral con un perfil actualizado y versátil.

Además, el programa se alinea con la normativa y los estándares europeos de calidad educativa. Según el Marco Europeo de Cualificaciones (EQF, European Qualifications Framework), las personas participantes desarrollarán las competencias necesarias para integrar herramientas digitales en entornos de aprendizaje estructurados, garantizando calidad, accesibilidad y coherencia pedagógica.

En definitiva, el programa busca que cada participante comprenda los aspectos pedagógicos, tecnológicos y de gestión del e-learning, y pueda aplicarlos para ofrecer experiencias formativas digitales de calidad en contextos profesionales o académicos diversos.

2. Comprensión de la andragogía en la arquitectura del e-learning

El término andragogía proviene de las palabras griegas andros (hombre) y agogos (guía), y hace referencia a la práctica y los principios de la enseñanza de personas adultas. A diferencia de la pedagogía, centrada principalmente en los procesos de aprendizaje de niños y adolescentes, la andragogía reconoce las características y necesidades específicas de quienes aprenden en la edad adulta. Cuando se trabaja con este público, los métodos educativos tradicionales suelen ser insuficientes, por lo que se requiere un enfoque más adaptado que favorezca la implicación y el aprendizaje significativo.

El concepto de andragogía fue introducido por primera vez en 1833 por el educador alemán Alexander Kapp y más tarde ampliado por el filósofo Johan Friedrich Herbart. Aunque el término cayó en desuso durante casi un siglo, volvió a aparecer en Europa después de la Primera Guerra Mundial. En las últimas décadas, la andragogía ha ganado reconocimiento en países como Francia, Inglaterra, Suiza, Canadá y los de la antigua Yugoslavia. A finales de la década de 1960, el concepto se popularizó en Estados Unidos gracias a las contribuciones de Edward Lindeman y Malcolm Knowles, figuras clave en la educación de personas adultas.

Knowles identificó seis principios esenciales que caracterizan el aprendizaje en la edad adulta:

- Las personas adultas son autodirigidas y están motivadas de manera intrínseca.
- Aportan una gran riqueza de experiencias personales y profesionales al entorno de aprendizaje.
- Su aprendizaje está orientado a metas y busca conocimientos prácticos y aplicables.
- Valoran especialmente los aprendizajes relevantes para su vida personal o profesional.
- Prefieren métodos prácticos y basados en la experiencia.
- Esperan ser tratadas con respeto y en condiciones de igualdad.

Para que las personas adultas asimilen los contenidos de forma efectiva, el currículum debe centrarse en el conocimiento práctico y en el desarrollo de habilidades aplicadas. Este programa se ha diseñado con metodologías interactivas que aprovechan las herramientas de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) para enriquecer la experiencia formativa.

Dado que las personas adultas proceden de contextos muy diversos, es fundamental reconocer diferencias en edad, conocimientos previos y nivel de competencia digital. El programa está estructurado para combinar sesiones presenciales, que integran herramientas digitales adaptables, y entornos virtuales de aprendizaje, garantizando así la accesibilidad para todo tipo de participantes, incluidas aquellas personas con estilos de trabajo itinerantes.

Al diseñar e impartir formación para personas adultas, conviene tener presentes las siguientes buenas prácticas:

1. Definir con claridad los objetivos de aprendizaje.

Establecer metas y resultados alineados con la práctica profesional. Involucrar al grupo preguntando cómo aplican ciertos conceptos, como los principios de sostenibilidad, en su trabajo cotidiano.

2. Reconocer los conocimientos y la experiencia previos.

Como este programa está dirigido a profesionales que están haciendo la transición hacia la arquitectura e-learning, es recomendable comenzar con una breve evaluación diagnóstica o con dinámicas que permitan compartir experiencias.

3. Fomentar la participación y la colaboración.

Promover el diálogo y el intercambio de ideas, invitando al grupo a compartir opiniones y experiencias vinculadas con su campo profesional.

4. Integrar aplicaciones del mundo real.

Al inicio de cada módulo, identificar las expectativas y necesidades de las personas participantes. Utilizar casos práctico, simulaciones y actividades de resolución de problemas que conecten el aprendizaje con situaciones prácticas.

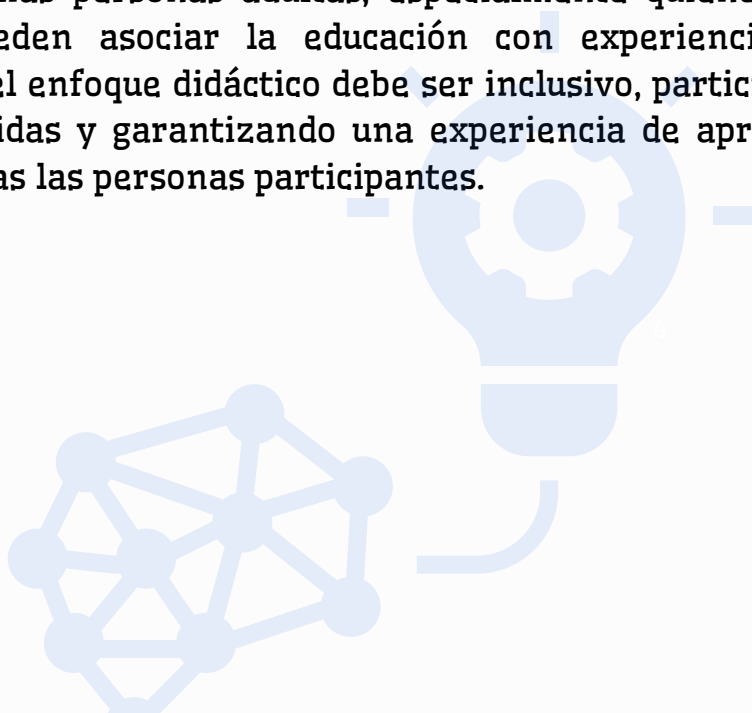
5. Tener en cuenta la diversidad de trayectorias y experiencias.

Analizar los conocimientos previos, la experiencia laboral y las habilidades técnicas del grupo. Evitar limitar la formación a la transmisión pasiva de información, priorizando dinámicas activas y trabajo colaborativo.

6. Mantener un entorno de aprendizaje respetuoso y de apoyo.

Las personas adultas no desean ser tratadas como estudiantes sin experiencia. Antes y durante la formación, es importante identificar posibles barreras y adaptar las estrategias pedagógicas. Explicar con claridad los métodos de evaluación, asegurando que esta se perciba como una herramienta de apoyo y no como una fuente de presión.

Es importante recordar que muchas personas adultas, especialmente quienes llevan años en el ámbito laboral, pueden asociar la educación con experiencias poco motivadoras del pasado. Por eso, el enfoque didáctico debe ser inclusivo, participativo y flexible, evitando estructuras rígidas y garantizando una experiencia de aprendizaje positiva y enriquecedora para todas las personas participantes.



3. Duración y métodos de enseñanza

El programa está formado por cuatro módulos que combinan distintos tipos de aprendizaje. El objetivo es ofrecer una experiencia completa que integre teoría, práctica y reflexión personal. Cada módulo está diseñado para que las personas participantes comprendan los fundamentos del aprendizaje digital y sean capaces de aplicarlos de manera autónoma en contextos reales.

La duración total del programa es de 83 horas, distribuidas de la siguiente forma:

- 23 horas de aprendizaje guiado, formación teórica, demostraciones y debates.
- 30 horas de aprendizaje basado en la práctica, con ejercicios aplicados, uso de herramientas y trabajo colaborativo.
- 30 horas de aprendizaje autónomo, destinadas a la exploración individual, el autoestudio y la elaboración de materiales o proyectos.

Esta estructura favorece un aprendizaje equilibrado que combina la orientación del equipo formador con la práctica independiente y la reflexión. El enfoque está pensado para que las personas participantes desarrollen tanto conocimientos técnicos como habilidades prácticas, fortaleciendo su capacidad para diseñar y gestionar experiencias de aprendizaje digital efectivas.

4. Requisitos para participar en el programa

- Tener al menos 18 años de edad

Para inscribirse en este programa orientado a niveles de educación y formación profesional (EFP), las personas participantes deben cumplir unos requisitos de calificación específicos alineados con el Marco Europeo de Cualificaciones (MEC), que establece una base común de conocimientos, destrezas y competencias.

El requisito mínimo para ingresar al programa es haber completado el Nivel 1 del MEC, que corresponde a la educación básica y que generalmente se obtiene al finalizar la educación primaria. En este nivel, las personas han desarrollado competencias fundamentales de lectoescritura y aritmética, lo que les proporciona una base para futuros aprendizajes.

Quienes hayan completado el Nivel 2 del MEC, equivalente a la educación secundaria inferior, se espera que posean conocimientos esenciales de las distintas materias y la capacidad para realizar tareas sencillas con orientación. Las personas que hayan alcanzado el Nivel 3 del MEC, correspondiente a la educación secundaria superior o a una cualificación profesional inicial, ya dispondrán de habilidades prácticas y conocimientos en un campo específico, lo que les permitirá trabajar bajo supervisión general. Además, quienes cuenten con una cualificación de Nivel 4 del MEC, que representa una educación secundaria completa o una formación profesional avanzada, habrán desarrollado competencias tanto técnicas como teóricas, que les permitirán trabajar con mayor independencia y resolver problemas dentro de su área de especialidad.

5. Condiciones para la obtención del programa (finalización del programa)



Una evaluación final medirá la competencia de las personas participantes en la creación de contenidos de e-learning, la aplicación de herramientas digitales y los principios de diseño instruccional, basándose en criterios de logro previamente establecidos. Esta evaluación incluirá componentes tanto teóricos como prácticos, garantizando que las personas participantes puedan aplicar eficazmente sus habilidades en entornos reales de e-learning.

Al completar con éxito la evaluación final, cada persona participante recibirá un Certificado de Finalización, que reconocerá sus competencias en Arquitectura de e-learning y su capacidad para desarrollar e implementar soluciones de aprendizaje digital.

6. Condiciones materiales y entorno de aprendizaje para la ejecución del programa



Enseñanza teórica

- Proyector, ordenador del profesorado con acceso a Internet.

Enseñanza práctica

En la parte práctica, el alumnado aplicará los conceptos teóricos mediante experiencias directas en la creación de contenidos digitales, la estructuración de cursos y la integración multimedia utilizando herramientas reconocidas en el sector.

- Herramientas de creación de e-learning (Articulate Storyline, Adobe Captivate, etc.)
- Edición multimedia y de vídeo (Canva)

Evaluación previa al curso

Para establecer un entorno de aprendizaje adecuado y conocer el punto de partida del grupo participante, deberá enviarse un formulario de autoevaluación antes del inicio del curso.

En función de los resultados de esta evaluación de necesidades, se ajustará el rol del formador o formadora. Si el grupo está compuesto por personas con poca o ninguna experiencia previa en e-learning, será responsabilidad de la persona facilitadora proporcionar más contenidos teóricos y explicativos. Por el contrario, si el grupo cuenta con más experiencia, el enfoque deberá centrarse en facilitar el aprendizaje de manera participativa.

Esta evaluación también permitirá una mejor gestión del tiempo, ampliando la dedicación a determinadas tareas cuando sea necesario o reduciéndola en aquellas partes del módulo que requieran menos atención, redistribuyendo así el tiempo hacia los aspectos que precisen mayor profundización.

La persona que facilite la formación podrá utilizar este formulario de autoevaluación (enviado como documento o mediante un enlace en una herramienta online de encuestas):



Arquitectos de e-learning: Formulario de autoevaluación

Propósito: Este formulario ayuda a valorar los conocimientos y la experiencia previa en e-learning para adaptar el programa a tus necesidades.

1. ¿Qué nivel de familiaridad tienes con la terminología básica del e-learning (por ejemplo, LMS, SCORM, diseño instruccional)?

- ☐ Ninguno
- ☐ Comprensión básica
- ☐ Conocimientos intermedios
- ☐ Conocimientos avanzados

2. ¿Alguna vez has diseñado o desarrollado contenido digital de aprendizaje?

- ☐ Nunca
- ☐ Una o dos veces (de manera informal)
- ☐ Ocasionalmente (por ejemplo, formaciones en el trabajo)
- ☐ Regularmente (experiencia profesional)

3. Evalúa tu experiencia con plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) como Moodle, Canvas o Blackboard:

- ☐ Nunca las he usado
- ☐ Uso limitado (como persona usuaria)
- ☐ Navegación básica / subir contenidos
- ☐ Usuario/a avanzado/a (por ejemplo, administración de cursos)

4. ¿Qué nivel de comodidad tienes usando herramientas de autoría digital (por ejemplo, Articulate Storyline, Adobe Captivate)?

- ☐ Sin experiencia
- ☐ Conocimientos básicos (por ejemplo, ediciones simples)
- ☐ Habilidades intermedias (por ejemplo, creación de módulos)
- ☐ Competencia avanzada (por ejemplo, proyectos complejos)

5. ¿Conoces los modelos de diseño instruccional (por ejemplo, ADDIE, SAM)?

- ☐ Nunca he oído hablar de ellos
- ☐ Reconozco los nombres
- ☐ Entiendo los principios básicos
- ☐ Los he aplicado en la práctica

6. ¿Has participado en la creación o adaptación de materiales tradicionales a formatos digitales?

- ☐ No
- ☐ Sí, mínimamente (por ejemplo, convertir documentos a PDF)
- ☐ Sí, moderadamente (por ejemplo, agregar interactividad)
- ☐ Sí, ampliamente (por ejemplo, adaptaciones de cursos completos)

7. ¿Cómo calificarías tu comprensión de los principios del aprendizaje de personas adultas (andragogía)?

- ☐ Sin conocimientos
- ☐ Conocimientos básicos
- ☐ Aplicación práctica en experiencias anteriores
- ☐ Formación/experiencia formal

8. ¿Has trabajado en proyectos colaborativos de e-learning (por ejemplo, con desarrolladores, pymes)?

- ☐ Nunca
- ☐ Rara vez
- ☐ Ocasionalmente
- ☐ Frecuentemente

9. ¿Qué nivel de confianza tienes para evaluar la efectividad de programas e-learning?

- ☐ Ninguna confianza
- ☐ Algo de confianza
- ☐ Con confianza
- ☐ Mucha confianza

10. ¿Cuál es tu objetivo principal al inscribirte en este programa?

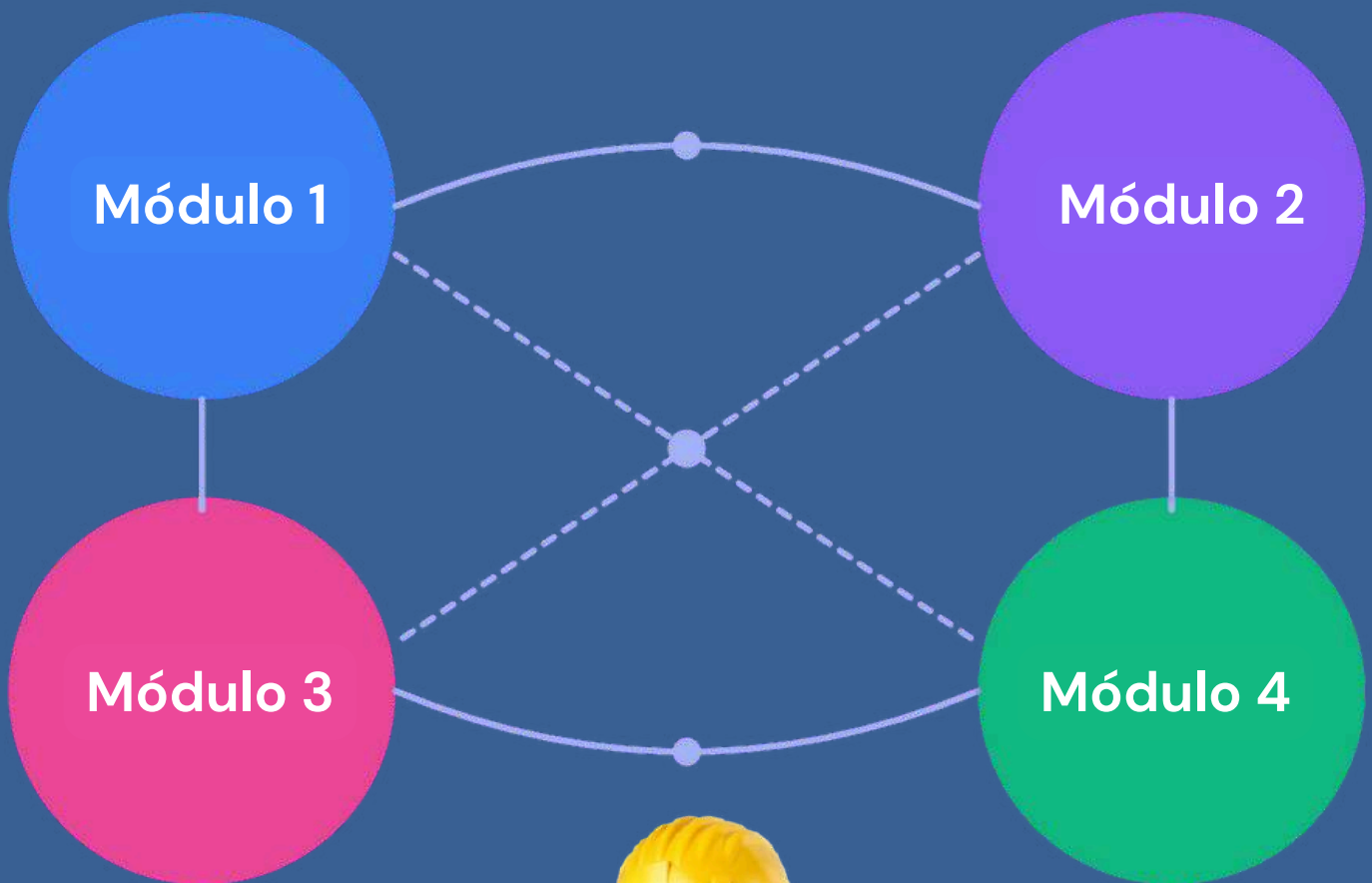
- ☐ Cambio de carrera hacia e-learning
- ☐ Mejorar habilidades para el puesto actual
- ☐ Iniciar un proyecto de e-learning propio
- ☐ Explorar un interés personal

¡Gracias! Tus respuestas nos ayudarán a personalizar tu experiencia de aprendizaje.

7. Currículum Arquitectos de e-learning

Este plan de estudios está compuesto por 4 módulos:

- MÓDULO 1: Fundamentos de la Arquitectura del e-learning
- MÓDULO 2: Creación y adaptación de contenidos para e-learning
- MÓDULO 3: Herramientas digitales y tecnología en e-learning
- MÓDULO 4: Gestión e implementación de programas de e-learning



MÓDULO 1.



Fundamentos de la
arquitectura del e-learning

Fundamentos de la arquitectura del e-learning



Objetivos:

- Comprender los principios fundamentales del e-learning y su evolución.
- Identificar y aplicar las principales teorías pedagógicas en la educación digital.
- Diferenciar los distintos modelos de e-learning y sus aplicaciones.
- Reconocer las tendencias y tecnologías emergentes que están dando forma al futuro de la educación online.
- Evaluar la eficacia de las estrategias de aprendizaje digital en diferentes contextos.



Resultados de aprendizaje previstos

- Comprender los fundamentos del e-learning
 - Definir la arquitectura del e-learning y su papel en la educación moderna.
 - Explicar la evolución histórica del e-learning desde los formatos tradicionales hasta los digitales.
 - Identificar los componentes clave de un entorno de aprendizaje digital eficaz.
- Aplicar teorías pedagógicas al e-learning
 - Diferenciar entre las teorías del aprendizaje conductista, constructivista y conectivista.
 - Aplicar modelos de diseño instruccional (ADDIE, SAM, Taxonomía de Bloom) al aprendizaje digital.
 - Reconocer la importancia de la motivación y la implicación del alumnado en la educación online.
- Analizar y comparar modelos de aprendizaje digital
 - Distinguir entre métodos de aprendizaje sincrónicos y asincrónicos.
 - Evaluar diferentes formatos de entrega de aprendizaje electrónico, incluido el aprendizaje combinado, el microaprendizaje y los modelos híbridos.

- Evaluar la eficacia de las tecnologías de aprendizaje adaptativo y la gamificación para mejorar los resultados de los estudiantes.
 - Explorar tendencias y tecnologías emergentes en e-learning
- Describir el impacto de la IA, la RA/RV y el análisis del aprendizaje en la educación digital.
- Comprender el papel de las plataformas LMS y las soluciones de aprendizaje en la nube.

Estos resultados de aprendizaje garantizan que las personas participantes adquieran tanto conocimientos teóricos como competencias prácticas, preparándolas para continuar aprendiendo sobre creación de contenidos, herramientas digitales y gestión de programas e-learning.



Duración:

Fundamentos teóricos	Horas			
	Aprendizaje guiado	Aprendizaje basado en el trabajo	Aprendizaje independiente	TOTAL
Capítulo 1	2	/	3	5
Capítulo 2	3	/	3	6
TOTAL				11



Literatura:

Materiales y recursos específicos necesarios para la realización del módulo:

- Arola, T. y Aaltonen, S. (2023). Manual para el diseño de e-learning Descripción general: Orientación completa para crear cursos e-learning, con foco en pedagogía digital, m-learning y uso de LMS.
https://www.gtk.uni-pannon.hu/wp-content/uploads/2023/10/EN_Manual-for-e-learning-design_Raport-min.pdf

- Sangrà, A., Vlachopoulos, D. y Cabrera, N. (2012). Construyendo una definición inclusiva de e-learning

Descripción general: Explora el marco conceptual del e-learning y sus definiciones en relación con la tecnología, la comunicación y los paradigmas educativos.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ983277.pdf>

- Comparación de cinco modelos populares de diseño instruccional para e-learning (Neovation)

Descripción general: Este artículo explica los marcos de diseño instruccional como ADDIE y SAM, que son fundamentales para el Módulo 3: Herramientas y tecnología digitales en el aprendizaje electrónico.

<https://www.neovation.com/learn/83-comparing-5-popular-instructional-design-models-for-e-learning>

- Baker, N., Kearney, D. B. y Zaza, C. (2021). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): Introducción y visión general

Descripción general: Introducción a los principios DUA, esenciales para crear entornos de aprendizaje digitales inclusivos y accesibles.

<https://ecampusontario.pressbooks.pub/universaldesignvls/part/main-content/>

- ¿Qué es el e-learning? (Smowltech)

Descripción general: Video breve que explica los fundamentos del e-learning, sus componentes y su evolución.

<https://www.youtube.com/watch?v=z5Jf56W5HR0>

- ¿Qué es el Modelo ADDIE? Guía para el diseño instruccional (Training Industry)

Descripción general: Visión detallada y práctica de cada fase del modelo ADDIE, con ejemplos prácticos y listas de comprobación.

<https://trainingindustry.com/wiki/entries/addie-model/>

- Equipo de Thinkific. (2024) Aprendizaje sincrónico vs. asincrónico: ¿cuál es el adecuado para ti?

Descripción general: analiza la diferencia entre estos dos métodos.

<https://www.thinkific.com/blog/synchronous-vs-asynchronous-learning/>

- iSpring Solutions (2023). Qué es el eLearning: definición, ejemplos y ventajas.

Descripción breve: Explica de manera clara qué es el eLearning, sus principales modalidades (síncrona, asíncrona, mixta), sus beneficios y ejemplos de aplicación en la formación profesional y corporativa. .

<https://www.ispring.es/blog/what-is-elearning>

7.1.1. Capítulo 1: Introducción a la arquitectura del e-learning y las teorías pedagógicas



Contenido

APRENDIZAJE GUIADO (2 HORAS)

Paso 1: Bienvenida y rompehielos (15 min)

- Actividad: "Viaje de aprendizaje digital"

- Pide a las personas participantes que piensen en su primera experiencia con el aprendizaje digital.
- En parejas o pequeños grupos, pídeles que compartan sus historias.
- Cada grupo presenta una idea o aprendizaje interesante.
- Conecta las experiencias de las participantes con la evolución de la arquitectura del e-learning.

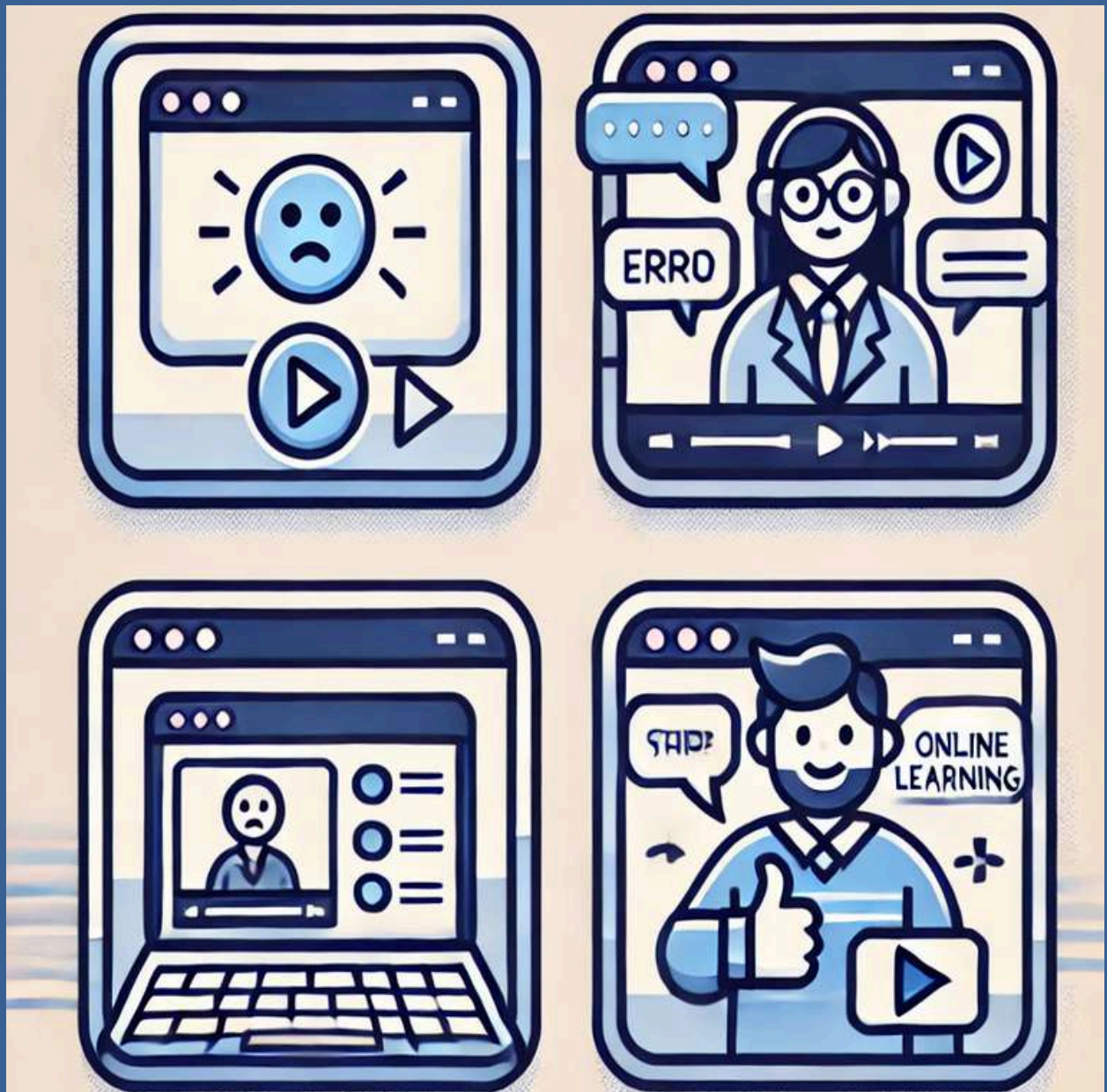
- Metodología: Intercambio entre pares, trabajo en grupo

Antes de la sesión, utiliza las Tarjetas de Aprendizaje Digital con diferentes preguntas relacionadas con experiencias de e-learning para formar los grupos. Usa el número de tarjetas necesario según el tamaño del grupo. También puedes emplear otros métodos para dividir al grupo. Una vez formados, comparten sus experiencias del mundo eLearnign durante 5 minutos.

Puedes usar las siguientes preguntas como guía:

- ¿Cómo fue tu primera experiencia con el e-learning?
- ¿Qué dificultades encontraste?
- ¿Qué funcionó bien para ti?

Después, cada grupo comparte una idea clave de su debate con el grupo completo.



Paso 2: Introducción a la arquitectura de e-learning (30 min)

- Actividad: "Construyendo el ecosistema de e-learning"

- Entrega a las personas participantes piezas de puzzle impresas que representen distintos elementos del e-learning (por ejemplo, LMS, diseño de contenidos, experiencia de usuario, evaluaciones).
- Pídeles que resuelvan el puzzle, colocando las piezas en el orden correcto para crear una arquitectura de e-learning coherente.
- Facilita una discusión sobre cómo interactúan los diferentes elementos.

- Metodología: Trabajo en grupo, gamificación, debate.

Para facilitar la sesión puedes utilizar algunas de estas preguntas:

- ¿Qué componentes consideras esenciales en un sistema de e-learning eficaz?
- ¿Qué desafíos suelen afrontar las personas que facilitan al diseñar entornos de aprendizaje digital?

- ¿Cómo crees que los distintos elementos (diseño de contenidos, experiencia de usuario, evaluación) funcionan en conjunto?
- ¿Has utilizado alguna vez un LMS (Sistema de Gestión del Aprendizaje)? ¿Qué características te resultaron más útiles?
- ¿Por qué crees que es importante estructurar adecuadamente un ecosistema de e-learning?



Paso 3: Comprensión de las teorías pedagógicas (30 min)

- Actividad: "Teorías del aprendizaje en acción"
 - Divide a las personas participantes en tres grupos, cada uno representando una teoría principal del aprendizaje:
 1. Conductismo (aprender a través del refuerzo)
 2. Constructivismo (aprender a través de la experiencia)
 3. Conectivismo (aprender a través de redes)
 - Asigna a cada grupo un caso práctico con un escenario de e-learning.
 - Deben analizar el escenario y aplicar su teoría para mejorar la experiencia de aprendizaje.
 - Cada grupo presenta sus conclusiones.
- Metodología: Debate grupal, aprendizaje experiencial.

Introducción (5 min) – Explicación dirigida por la persona facilitadora.

- Comienza presentando las tres teorías del aprendizaje principales :



Comenta brevemente cómo cada una influye en el diseño de entornos e-learning.

2. Trabajo en grupo (15 min) – Análisis de Caso práctico.

Divide a los participantes en tres grupos y asigna a cada uno una teoría de aprendizaje:

- Grupo 1: Conductismo
- Grupo 2: Constructivismo
- Grupo 3: Conectivismo

- Entrega a cada grupo un caso práctico común o distinto que describa un reto en e-learning (por ejemplo, baja participación, evaluación ineficaz o dificultad para retener conocimientos).
- Cada grupo analiza el caso desde la perspectiva de su teoría y desarrolla soluciones para mejorar la experiencia de aprendizaje.

- Preguntas para orientar el debate:

1. ¿Cómo explica tu teoría el proceso de aprendizaje en este escenario?
2. ¿Qué estrategias o técnicas serían más eficaces según esta teoría?
3. ¿Cómo estructurarías la experiencia de aprendizaje para mejorar la implicación y la retención del conocimiento?
4. ¿Qué papel tiene la persona que aprende y cuál tiene la persona que facilita?
5. ¿En qué se diferencia tu enfoque del de las otras teorías?

3. Presentaciones y debates en grupo (10 min): intercambio de ideas

- Cada grupo presenta sus conclusiones (2-3 minutos por equipo).
- Anima a las participantes a comparar enfoques y discutir qué teoría podría ser más efectiva para diferentes tipos de estudiantes y entornos de aprendizaje.
- Haz preguntas de reflexión para guiar la discusión:

1. ¿Qué enfoque resulta más natural para el aprendizaje digital?
2. ¿Hay elementos de varias teorías que puedan combinarse?
3. ¿Cómo se aplican estas teorías al diseño de programas de e-learning en el mundo real?

Paso 4: Debate: aprendizaje sincrónico vs. asincrónico (30 min)

- Actividad: "Aprender en la era digital"
- Divide al grupo: la mitad defenderá el aprendizaje sincrónico y la otra mitad, el asincrónico.
- Permite que usen internet para investigar ambos métodos.
- Cada equipo prepara sus argumentos y participa en un debate estructurado.
- La persona facilitadora resume los puntos clave y destaca los beneficios y desafíos de ambos enfoques.
- Metodología: Debate, pensamiento crítico.

Paso 5: Reflexión y cierre (15 min)

- Actividad: "Billete de vuelta"

- Pide a las participantes que escriban una idea clave que se llevan de la sesión y una pregunta que todavía tengan sobre la arquitectura del e-learning o las teorías pedagógicas.

- Recoge las respuestas y realiza un breve resumen.

- Metodología: Reflexión, aprendizaje participativo.

APRENDIZAJE INDEPENDIENTE (3 HORAS)

1. Investigación (1 hora): Lee o visualiza un recurso (por ejemplo, el vídeo "¿Qué es e-learning?") y toma notas sobre los componentes del e-learning y las tres teorías del aprendizaje (conductismo, constructivismo, conectivismo).

2. Caso práctico (1 hora): Elige una plataforma de e-learning (Coursera, Duolingo, Moodle) y analiza cómo aplica cada teoría del aprendizaje. Escribe una reflexión de 200 palabras.

3. Aplicación práctica (30 min): Crea un esquema sencillo de una lección (en viñetas o diapositiva) basada en una de las teorías del aprendizaje.

4. Reflexión (30 min): Responde: ¿Qué teoría prefieres y por qué? y ¿Cómo podría la plataforma mejorar usando estas teorías?



7.1.2. Capítulo 2: Modelos de diseño instruccional y buenas prácticas en e-learning



Contenido

Aprendizaje guiado (3 horas)

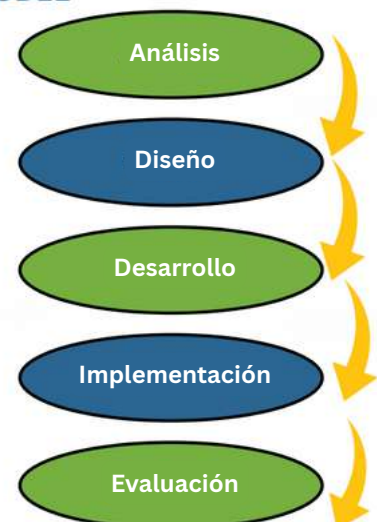
Paso 1: Introducción al diseño instruccional (30 min)

- Actividad: "¿Qué hace que un curso e-learning sea excelente?"
 - Presenta ejemplos de cursos de e-learning efectivos e ineficaces (capturas de pantalla, videos cortos).
 - Pide a cada grupo que analice y discuta qué cosas hacen que un curso sea atractivo o ineficaz.
 - Puntos clave de la discusión:
 1. Estructura y flujo
 2. Interactividad y participación
 3. Claridad de instrucciones y accesibilidad
- Metodología: Discusión grupal, presentación interactiva.

Paso 2: Explorando los modelos de diseño instruccional (60 min)

- Actividad: "Diseño instruccional en acción"
 - Presenta cuatro modelos de diseño instruccional:
 1. Modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación)
 2. Modelo SAM (Desarrollo ágil con ciclos iterativos)
 3. Taxonomía de Bloom (Objetivos de aprendizaje desde habilidades básicas hasta avanzadas)
 4. Los Nueve Eventos de Instrucción de Gagné (marco paso a paso para el diseño de lecciones)

ADDIE MODEL



- Divide a las personas participantes en cuatro grupos pequeños, cada uno asignado a un modelo.
 - Cada grupo explora su modelo asignado y prepara una breve explicación de 3 minutos utilizando un ejemplo real de e-learning.
 - Al acabar, pide a los grupos que presenten sus conclusiones.
- Metodología: Trabajo en grupo, aprendizaje colaborativo, presentaciones.

Paso 3: Buenas prácticas en el diseño de e-learning (45 min)

- Actividad: Qué hacer y qué no hacer en el e-learning
 - Comparte buenas prácticas para crear cursos e-learning atractivos teniendo en cuenta:
 - Uso de multimedia y gamificación
 - Elementos interactivos (cuestionarios, escenarios, opciones ramificadas)
 - Objetivos de aprendizaje claros
 - Inclusión y accesibilidad
 - Muestra ejemplos de cursos e-learning "antes y después" para ilustrar mejoras.
 - En parejas, pide a las participantes que identifiquen posibles mejoras para una lección de e-learning existente.
- Metodología: Análisis de caso práctico, discusión en pares

Paso 4: Garantizar el cumplimiento de los resultados de aprendizaje (30 min)

- Actividad: "Diseñando para el éxito"
 - Presenta estrategias de evaluación:
 1. Evaluaciones formativas vs. sumativas
 2. Uso de cuestionarios, debates y revisiones por pares
 3. Seguimiento del progreso de los alumnos mediante análisis
 - Pídele a las participantes que analicen una actividad de evaluación existente y sugieran mejoras para hacerla más atractiva.
- Metodología: Debate interactivo, evaluación práctica.

Paso 5: Resumen y reflexión (15 min)

- Actividad: "Billete de vuelta: Tu Plan de Curso de e-learning"
- Pídele a las participantes que escriban:
 1. Una idea nueva sobre el diseño instruccional.
 2. Una mejora que implementarían en un curso e-learning.

- Resume las ideas clave y responde a las preguntas finales.

- Metodología: reflexión individual, aprendizaje participativo.

APRENDIZAJE INDEPENDIENTE (3 HORAS)

1. Investigación (1h): explora un modelo de diseño instruccional (ADDIE, SAM o Taxonomía de Bloom) y resume sus pasos principales con tus propias palabras.
2. Análisis de lección (1h): elige un curso online que hayas completado previamente (por ejemplo, Duolingo, LinkedIn Learning) y desglosa una lección usando el modelo seleccionado. Identifica qué pasos están ausentes o bien implementados.
3. Crea una estructura de minicurso (45 min): diseña un módulo e-learning de 5 pasos sobre cualquier tema usando un modelo de diseño instruccional, indicando objetivos clave, actividades y evaluaciones.
4. Autorreflexión (15 min): reflexiona sobre:
 - ¿Cómo influye el diseño instruccional en la motivación y el compromiso?
 - ¿Qué desafíos surgen al aplicar estos modelos al aprendizaje digital?





MÓDULO 2.



Creación y adaptación de
contenidos para e-learning

Creación y adaptación de contenidos para e-learning



Objetivos:

- Diseñar materiales de aprendizaje digital bien estructurados y atractivos.
- Incorporar elementos multimedia de manera eficaz en los contenidos e-learning.
- Garantizar el cumplimiento de los estándares de accesibilidad para una educación inclusiva.
- Definir resultados de aprendizaje claros y medibles para los cursos e-learning.
- Seleccionar modos de entrega digital adecuados para lograr resultados de aprendizaje específicos.
- Adaptar los contenidos para maximizar la coherencia con las estrategias de entrega digital.



Resultados de aprendizaje previstos

- Identificar los principios de estructuración eficaz de contenidos y aplicarlos para crear materiales e-learning organizados.
- Reconocer la importancia de la secuencia lógica y la claridad en la creación de contenido digital.
- Utilizar herramientas como esquemas, plantillas o marcos de trabajo para organizar el contenido de forma sistemática.
- Evaluar opciones multimedia e integrar los elementos adecuados para mejorar los contenidos de aprendizaje.
- Diferenciar entre tipos de multimedia (vídeos, infografías, elementos interactivos) para adaptarse a distintos estilos de aprendizaje.
- Implementar elementos multimedia que se alineen con los objetivos del curso y aumenten la implicación de las personas usuarias.
- Desarrollar y adaptar materiales e-learning que cumplan los requisitos de accesibilidad, garantizando la inclusión de todo tipo de estudiantes.
- Aplicar directrices de accesibilidad, como textos alternativos a las imágenes y subtítulos a los vídeos.

- Aplicar los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para garantizar la accesibilidad y la inclusividad.
- Evaluar los contenidos e-learning usando estándares de accesibilidad para asegurar el cumplimiento y la inclusión.
- Crear resultados de aprendizaje precisos adaptados a los cursos e-learning usando buenas prácticas.
- Escribir resultados de aprendizaje específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con límite temporal (SMART) para módulos e-learning.
- Conectar los resultados de aprendizaje con los objetivos generales del curso para ofrecer experiencias educativas coherentes.
- Adaptar el contenido y los métodos de entrega para garantizar la alineación óptima con los resultados de aprendizaje establecidos.
- Ajustar los materiales y actividades de enseñanza para asegurar que apoyan directamente los resultados de aprendizaje deseados.
- Incorporar mecanismos de retroalimentación para medir la efectividad de la alineación entre contenido y métodos de entrega.



Duración: 24 horas

Fundamentos teóricos	Horas			
	Aprendizaje guiado	Aprendizaje basado en el trabajo	Aprendizaje independiente	TOTAL
Capítulo 1	4	6	4	14
Capítulo 2	3	6	3	12
TOTAL				26



Literatura:

Materiales y recursos específicos necesarios para la realización del módulo:

- "Diseño de contenidos de aprendizaje y adaptación del alumno para entornos de aprendizaje electrónico adaptativos" por K.R. Premlatha y T.V. Geetha:

Resumen: Revisión detallada del diseño de contenidos de aprendizaje y los niveles de adaptación en entornos de e-learning. Explora cómo adaptar el contenido a las necesidades de las personas usuarias y los componentes necesarios para una adaptación eficaz.

https://www.researchgate.net/publication/278033488_Learning_content_design_and_learner_adaptation_for_adaptive_e-Learning_environment_-_A_Survey

- "Uso de material de estudio adaptativo en educación en entornos e-learning" por Kateřina Kostolányová y Jana Šarmanová:

Resumen: Este artículo aborda la educación personalizada y la creación de materiales de estudio adaptativos, teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje individuales. Se hace hincapié en el análisis pedagógico necesario para el e-learning.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1034392.pdf>

- "Aprendizaje adaptativo mediante inteligencia artificial en e-learning: una revisión bibliográfica" de Ilie Gligorea et al.

Descripción general: Esta revisión destaca la integración de la IA y el aprendizaje automático en los sistemas de aprendizaje adaptativo, centrándose en la personalización y la eficacia en el e-learning.

<https://www.mdpi.com/2227-7102/13/12/1216>

- "Actividades colaborativas en línea: una guía para un buen contenido", Open University

<https://www.open.ac.uk/blogs/learning-design/wp-content/uploads/2020/04/Collaborative-activities-booklet-V2.5.pdf>

- Pautas de "Contenido digital accesible" para educadores

<https://accessibledigitallearning.org/for-educators/>

- Herramientas de creación gratuitas con guías para educadores:

H5P <https://h5p.org/documentation>

Canva para Educación https://www.canva.com/es_es/educacion/

Plantillas de Rise 360 <https://community.articulate.com/kb/user-guides/rise-360-use-real-content-templates/1078687>

7.2.1. Capítulo 1: Estructuración de contenido, integración multimedia y accesibilidad



Contenido

APRENDIZAJE GUIADO (4 HORAS)

Paso 1: Comprender el proceso y los estilos de aprendizaje en e-learning (2 h)

- **Objetivos:**

- Las personas participantes adquirirán una comprensión del proceso de aprendizaje y sus componentes clave.
- Las participantes explorarán diferentes estilos de aprendizaje, centrándose en las preferencias auditivas y visuales.
- Las participantes compararán los métodos de aprendizaje tradicionales con los entornos digitales de e-learning, identificando consideraciones clave para el diseño del aprendizaje electrónico.

Flujo de la sesión:

I. INTRODUCCIÓN AL PROCESO DE APRENDIZAJE (45 MINUTOS)

- **Aportes de las personas facilitadoras:**
 - Visión general del proceso de aprendizaje: etapas desde la adquisición hasta la aplicación.
 - Explicación de los dominios cognitivo, afectivo y psicomotor.
 - Discusión sobre cómo los objetivos de aprendizaje se alinean con estos dominios.
- **Actividad individual:**
 - Reflexión sobre experiencias personales de aprendizaje e identificación de etapas del aprendizaje.
 - Compartir conclusiones en un breve debate.

II. EXPLORANDO LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE (45 MINUTOS)

- **Aportes de las personas facilitadoras:**
 - Introducción a los estilos de aprendizaje con foco en estudiantes auditivas y visuales.
 - Características de quienes aprenden de forma auditiva: preferencia por escuchar, las discusiones y las instrucciones verbales.

-Características de quienes aprenden de forma visual: preferencia por imágenes, diagramas e instrucciones escritas.

- Actividad grupal:

-En grupos pequeños, las personas participantes discuten e identifican sus propios estilos de aprendizaje.

-Después, la persona facilitadora les proporciona un conjunto de métodos que suelen encontrarse en varios entornos de aprendizaje; las personas participantes debaten en grupos qué método es apropiado para distintos estilos y cuáles pueden trasladarse a entornos de aprendizaje en línea.

Cada grupo presenta sus conclusiones al resto y la persona facilitadora cierra esta parte.

III. APRENDIZAJE TRADICIONAL VS. E-LEARNING (30 MINUTOS)

- Aportes de la persona facilitadora:

-Comparar el aprendizaje tradicional ex cathedra (basado en lecciones magistrales) con los entornos de e-learning.

-Destacar diferencias: interacción, flexibilidad, recursos y autonomía de la persona usuaria.

-Áreas clave de enfoque para arquitecturas de e-learning: interactividad, integración multimedia, implicación del alumnado y accesibilidad.

- Debate en grupo:

-El grupo debate los beneficios y desafíos de ambos entornos.

-¿Cómo pueden las y los arquitectos de e-learning mejorar la experiencia de aprendizaje?

- Recursos para la persona facilitadora:

- "El alumno adulto" de Malcolm Knowles – para comprender los principios de la educación de personas adultas.

- "Estilos y estrategias de aprendizaje" de Richard M. Felder y Barbara A. Soloman: para profundizar en estilos de aprendizaje.

- "E-Learning y la ciencia de la instrucción" de Ruth Colvin Clark y Richard E. Mayer – para diseñar un e-learning eficaz.

Resultado del aprendizaje:

Esta sesión sienta las bases para que las personas participantes no solo comprendan su proceso y estilo de aprendizaje, sino que también se involucren críticamente con la transición del aprendizaje tradicional al digital, permitiéndoles diseñar experiencias de e-learning con impacto.

Paso 2: Introducción a la estructuración de contenido (30 minutos)

- **Objetivo:**
 - Formar a las personas participantes para comprender los principios de la estructuración eficaz de contenidos y aplicar estos conceptos para mejorar materiales de e-learning.
- **Preparación:**
 - Seleccionar con antelación dos materiales didácticos de muestra:
 - 1.Un ejemplo bien estructurado con encabezados claros, flujo lógico y elementos visuales atractivos.
 - 2.Un ejemplo mal estructurado que carezca de claridad, organización y apoyos visuales.
 - Imprime o enseña estas muestras para analizarlas.
 - Prepara preguntas para guiar el debate (enumeradas más abajo).

Flujo de la sesión:

1. INTRODUCCIÓN (5 MINUTOS):

- Explica la importancia de estructurar el contenido en e-learning, vinculándolo con la implicación y la retención del aprendizaje.
- Destaca rasgos clave del contenido bien organizado (p. ej., secuenciación lógica, claridad visual y objetivos claros).

2. ANÁLISIS EN GRUPOS (20 MINUTOS):

Divide a las participantes en grupos pequeños (3 a 5 personas por grupo).

- **Actividad:**
 - Distribuye los dos materiales de aprendizaje de muestra a cada grupo.
 - Pídeles que analicen los materiales y anoten sus observaciones utilizando preguntas guía:
 - 1.¿Cuáles son las características clave de un contenido bien organizado en el ejemplo estructurado?
 - 2.¿Qué hace que el material mal estructurado sea menos efectivo?
 - 3.¿Cómo se puede mejorar el material mal estructurado?
 - Los grupos discuten sus hallazgos y proponen soluciones de manera colaborativa.

3. PRESENTACIONES GRUPALES Y RETROALIMENTACIÓN (5 MINUTOS):

- Cada grupo comparte una sugerencia de mejora para el material mal estructurado.
- La persona facilitadora resume temas comunes y estrategias eficaces, asegurando que todas las personas comprendan las ideas clave.

- Metodología:
 - Colaboración entre pares: fomenta la resolución colectiva de problemas y las perspectivas compartidas.
 - Análisis crítico: Promueve una comprensión más profunda de los principios y desafíos de la estructuración de contenidos.

- Preguntas clave para el debate:
 - ¿Cuáles son las características que definen un contenido bien organizado?
 - ¿Cómo mejora la estructura la implicación y la retención?
 - ¿Qué elementos se deben priorizar a la hora de organizar contenidos para e-learning?

Resumen tras la sesión:

La persona facilitadora debe anotar los puntos clave y conectarlos con la teoría. Añadir los aspectos que falten si los hubiera. Registrar las notas en un rotafolios (flipchart) o en una herramienta online adecuada (Canva, Padlet, etc.).

Paso 3: Exploración de la integración multimedia (45 minutos)

- Objetivo:
 - Formar a las personas participantes para evaluar distintos tipos de multimedia para e-learning y aplicar estas ideas para diseñar contenidos atractivos mejorados con multimedia.
- Preparación:
 - Selecciona una variedad de ejemplos de contenido de aprendizaje electrónico que utilicen diferentes elementos multimedia (por ejemplo, tutoriales en video, infografías, animaciones, grabaciones de audio).
 - Prepara plantillas de diapositivas para que las participantes las utilicen en su actividad de diseño multimedia.
 - Asegura el acceso a herramientas de diseño como PowerPoint, Canva o cualquier otro software multimedia.

Flujo de la sesión:

1. INTRODUCCIÓN (5 MINUTOS):

- Explica brevemente el papel de la multimedia en la mejora del e-learning, con foco en su capacidad para implicar y apoyar distintos estilos de aprendizaje.
- Destaca la importancia de elegir el tipo de multimedia en función de los objetivos y estilos de aprendizaje.

2. TRABAJO EN PAREJAS – EVALUACIÓN DE MULTIMEDIA (15 MINUTOS):

-Divide a las participantes en parejas y proporciónales ejemplos impresos o digitales de contenido de e-learning.

- Actividad:

-Pide a cada pareja que evalúe la efectividad de los elementos multimedia en los ejemplos.

-Preguntas guía para el análisis:

- 1.¿Qué elementos multimedia destacan y por qué?

- 2.¿Hasta qué punto apoyan los objetivos de aprendizaje?

- 3.¿Existen desafíos o distracciones ocasionadas por el contenido multimedia?

-Las parejas anotan sus observaciones y preparan sus conclusiones.

3. CREACIÓN PRÁCTICA (20 MINUTOS):

- Actividad: "Diseño de atractivo visual"

-Proporciona a cada pareja una plantilla de diapositiva y pídeles que diseñen una diapositiva mejorada con multimedia para una lección de e-learning de muestra.

-Anímalas a incorporar uno o más elementos multimedia, como imágenes, vídeos, animaciones o infografías, según el tema y los objetivos de la lección.

-Ofrece orientación sobre aspectos técnicos (por ejemplo, incorporar videos, elegir elementos visuales accesibles).

4. PRESENTACIÓN Y FEEDBACK (5 MINUTOS):

-Las parejas presentan sus diapositivas al resto del grupo, explicando su elección de elementos multimedia y cómo estos mejoran el contenido.

-El resto del grupo y la persona facilitadora dan feedback constructivo, centrándose en la alineación con los objetivos de aprendizaje y la eficacia general.

- Metodología:

-Trabajo en parejas: Promueve la colaboración y el aprendizaje compartido.

-Creación práctica: fomenta la aplicación práctica de conceptos de integración multimedia.

-Feedback: mejora la comprensión a través del aporte de pares y personas facilitadoras.

- Preguntas de reflexión para las participantes:

-¿Qué elementos multimedia resultan más atractivos y por qué?

-¿Qué desafíos aparecieron durante la integración?

-¿Cómo puede usarse la multimedia para atender distintos estilos de aprendizaje?

Paso 4: Comprender la accesibilidad en el e-learning (45 minutos)

- **Objetivo:**

- Dotar a las personas participantes de habilidades prácticas para evaluar y modificar el contenido de e-learning para cumplir con los estándares de accesibilidad, enfatizando al mismo tiempo la importancia de la inclusión y el cumplimiento normativo.

- **Preparación:**

- Selecciona un módulo de e-learning de muestra (por ejemplo, un plan de lección, una presentación o un video) que las participantes puedan modificar.
- Prepara pautas de accesibilidad y listas de verificación (por ejemplo, estándares WCAG 2.1) para consultarlas durante la actividad.
- Asegúrate de que las participantes tengan acceso a herramientas o plataformas (por ejemplo, PowerPoint, Canva) para implementar cambios.

Flujo de la sesión:

1. INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS):

- Explica el concepto de accesibilidad en el e-learning, centrándote en su papel en la creación de experiencias de aprendizaje inclusivas y equitativas.
- Discute principios clave de accesibilidad como:
 - Proporcionar texto alternativo (texto alt) para las imágenes.
 - Agregar subtítulos o leyendas a los vídeos.
 - Utilizar fuentes legibles y colores de alto contraste para textos y elementos visuales.
- Destaca las razones legales y éticas para garantizar la accesibilidad (por ejemplo, el cumplimiento de estándares como WCAG, la promoción de la igualdad de oportunidades).

2. COLABORACIÓN EN GRUPO: MODIFICACIONES DE ACCESIBILIDAD (25 MINUTOS):

- Divide a las participantes en grupos pequeños (4-5 miembros por grupo).

- **Actividad:**

- Proporciona a cada grupo el módulo e-learning de muestra.
- Pídeles que identifiquen las brechas de accesibilidad (por ejemplo, falta de subtítulos, formato de texto poco claro, falta de texto alternativo) y propongan soluciones utilizando la lista de verificación proporcionada.

- Los grupos colaboran para implementar modificaciones y mejorar la accesibilidad del contenido.
- Facilita las discusiones según sea necesario para garantizar que las participantes comprenden cómo sus cambios promueven la inclusión.

3. PRESENTACIONES GRUPALES Y FEEDBACK (10 MINUTOS):

- Cada grupo presenta una mejora clave de accesibilidad que realizó y explica su importancia para los estudiantes.
- Proporciona comentarios constructivos, enfatizando las mejores prácticas y consideraciones adicionales para la accesibilidad.

- Metodología:

- Trabajo en grupo: fomenta la colaboración y la resolución práctica de problemas.
- Aplicación práctica: Refuerza la importancia de aplicar los conocimientos teóricos a escenarios del mundo real.
- Feedback dirigido por el facilitador: garantiza la alineación con los estándares de accesibilidad y las mejores prácticas.

- Preguntas clave para el debate:

- ¿Por qué es fundamental la accesibilidad en el e-learning, tanto ética como legalmente?
- ¿Qué herramientas (por ejemplo, WAVE, Axe, Microsoft Accessibility Checker) pueden ayudar a garantizar el cumplimiento de los estándares de accesibilidad?
- ¿Cómo puede la mejora de la accesibilidad beneficiar tanto a estudiantes como educadores?

- Herramientas de enseñanza

- Cuadrícula de planificación multimedia: ayuda a vincular tipos de contenido con medios (p. ej., infografías para estadísticas, vídeos para procesos).
- Lista de verificación de accesibilidad: pautas WCAG simplificadas que se pueden usar al evaluar el contenido multimedia.
- Plantilla para mapear la alineación de contenido: ayuda a visualizar el vínculo entre los resultados de aprendizaje y los métodos de entrega (ideal para la práctica guiada).

APRENDIZAJE BASADO EN EL TRABAJO (6 HORAS)

Las personas participantes realizan tareas prácticas para profundizar su comprensión del diseño de contenido de e-learning, la integración multimedia y los estándares de accesibilidad. Esta actividad conecta la teoría con la práctica, garantizando la preparación para el mundo real.

Paso 1: Planificación del diseño del módulo e-learning (1 hora)

- **Objetivo:**

- Establecer un marco para el módulo que enfatice el contenido estructurado, la integración multimedia y la accesibilidad.

- **Pasos:**

1. **Revisión:** Los participantes repasan los conceptos aprendidos en las sesiones de aprendizaje guiado, centrándose en los principios de estructuración de contenido, el uso eficaz de multimedia y los estándares de accesibilidad.

2. **Creación del esquema:**

- Definir los objetivos de aprendizaje del módulo.

- Elaborar un esquema que organice el módulo en secciones o unidades.

3. **Orientación:** La persona facilitadora proporciona textos, plantillas y listas de verificación apropiados para estructurar el contenido de manera eficaz (por ejemplo, flujo lógico, encabezados claros).

Paso 2: Diseño de contenido e integración multimedia (2 horas)

- **Objetivo:**

- Crear contenido atractivo y bien estructurado utilizando elementos multimedia que se adapten a los objetivos del módulo.

Pasos:

1. **Desarrollo del contenido:**

- Redacta textos instructivos claros y materiales de aprendizaje basados en el esquema del módulo.

- Prioriza la claridad y la secuencia lógica.

2. **Creación multimedia:**

- Selecciona elementos multimedia apropiados, como imágenes, vídeos, animaciones o infografías.

-Utiliza herramientas de diseño como Canva, PowerPoint o Adobe Spark para crear contenido multimedia.

3. Revisión: Asegúrate de que todos los elementos multimedia sean relevantes, accesibles y respalden los objetivos de aprendizaje.

-Proporciona feedback sobre las estrategias de alineación y participación.

Paso 3: Implementación de la accesibilidad (2 horas)

- Objetivo:

-Modificar el módulo diseñado para cumplir con los estándares de accesibilidad y promover la inclusividad.

- Pasos:

1. Revisión de accesibilidad:

-Utiliza listas de verificación de accesibilidad para identificar brechas (por ejemplo, texto alternativo faltante en las imágenes, fuentes ilegibles, falta de subtítulos en los videos).

-La persona que ha facilitado la sesión explica herramientas clave como WAVE, Axe o Microsoft Accessibility Checker.

- 2.Modificación:

-Agrega funciones de accesibilidad como texto alternativo para imágenes, subtítulos para videos, colores de alto contraste y fuentes escalables.

-Garantiza que la navegación sea fácil de usar para estudiantes con diversas necesidades.

3. Prueba de accesibilidad:

-Utiliza una plataforma de accesibilidad para probar el módulo (por ejemplo, verificar las relaciones de contraste, verificar la compatibilidad del lector de pantalla).

-Documenta los hallazgos y ajustar el módulo en función de los resultados de las pruebas.

Paso 4: Revisión por pares y feedback (1 hora)

- Objetivo:

-Evaluar y perfeccionar el diseño del módulo a través de la colaboración entre pares y la orientación de la persona facilitadora.

Pasos:

- 1.Presentación:

-Cada participante (o grupo) presenta el módulo diseñado a sus compañeras, explicando cómo abordaron la estructura, la multimedia y la accesibilidad.

2. Feedback entre pares:

-El resto de participantes evalúan el módulo utilizando criterios estructurados proporcionados por la persona facilitadora (por ejemplo, alineación con los objetivos, eficacia del multimedia, cumplimiento de la accesibilidad).

3. Refinamiento:

-Las participantes incorporan el feedback recibido para finalizar el diseño de su módulo.

Resultado:

Al finalizar la actividad de aprendizaje basado en el trabajo, las participantes:

- Habrán desarrollado un módulo de e-learning funcional que demuestre una estructura adecuada, con elementos multimedia atractivos y funciones de accesibilidad sólidas.
- Habrán ganado confianza en el uso de herramientas y metodologías para probar y mejorar la accesibilidad en entornos de aprendizaje digital.

APRENDIZAJE INDEPENDIENTE (4 HORAS)

Las tareas incluyen:

- Investigación (1 hora): Explorar dos casos prácticos que muestran enfoques innovadores de uso y accesibilidad multimedia en e-learning. Redactar una reflexión sobre las lecciones aprendidas.
- Selecciona dos casos práctico o ejemplos de fuentes confiables (artículos académicos, informes de diseño de e-learning o sitios web de diseño instruccional).
- Céntrate en identificar técnicas únicas de integración multimedia (por ejemplo, videos interactivos, realidad aumentada, gamificación) y soluciones de accesibilidad (por ejemplo, uso de lectores de pantalla, herramientas de contraste de color, subtítulos).
- Toma notas sobre:
 - Las tecnologías y métodos utilizados.
 - Desafíos encontrados y soluciones desarrolladas.
 - El impacto en la participación y la inclusión de las personas estudiantes.
- Resultado de la reflexión: Escribe un resumen de 300 palabras comparando los dos casos práctico, destacando las lecciones más valiosas aprendidas y cómo se pueden aplicar a su propio diseño de e-learning.

Ejemplos de casos prácticos:

Caso práctico 1: E-learning accesible mediante diseño inclusivo

- Fuente: Harbinger Group
- Descripción general:
- Este caso práctico se centra en una institución educativa en Washington que buscó crear una experiencia en línea accesible e inmersiva para estudiantes de programas sanitarios.

- Tecnologías y métodos:

- Evaluaciones basadas en simulación para el aprendizaje práctico.
- Diseño basado en personas para adaptar las funciones de accesibilidad.
- Integración de sistemas de registro médico electrónico (EMR) para aplicaciones en el mundo real.

- Desafíos y soluciones:

- Garantizar la accesibilidad para estudiantes con discapacidades, lograda mediante un diseño centrado en UX y herramientas de aprendizaje adaptativas.
- Equilibrar la participación con el cumplimiento: se utilizaron elementos interactivos para mantener el interés de los alumnos.

- Impacto:

- Mejora de la participación y la inclusión de las personas estudiantes.
- Preparación profesional para estudiantes de atención médica a través de la exposición práctica.

Caso práctico 2: Modelo de accesibilidad de la Universidad Abierta

- Fuente: Industria del e-learning

- Descripción general:

- La Universidad Abierta del Reino Unido, conocida por sus programas de educación a distancia, implementó principios de diseño que priorizan la accesibilidad para apoyar a más de 31.000 estudiantes con discapacidad.

- Tecnologías y métodos:

- Descripciones de figuras integradas, transcripciones y formatos alternativos para todos los cursos.
- Entorno virtual de aprendizaje (VLE) personalizado y optimizado para la accesibilidad.
- Evaluaciones de escala de usabilidad del sistema para refinar la experiencia de usuario.

- Desafíos y soluciones:

- Barreras de navegación: abordadas mediante un diseño de interfaz de usuario intuitivo.
- Garantizar la participación en el aprendizaje asincrónico: se incorporaron debates interactivos y elementos multimedia.

- Impacto:

- Mejor accesibilidad para todos los estudiantes, no sólo para aquellos con discapacidades.
- Aumento de la satisfacción estudiantil y de las tasas de retención.

- Aplicación práctica (2 horas):

- Revisa un fragmento de contenido existente para mejorar la estructura y la accesibilidad.
- Elige un fragmento de contenido (por ejemplo, un plan de lección, una diapositiva de PowerPoint o un documento instructivo).

- Céntrate en:

- Mejorar su estructura organizándola en secciones claras o flujo lógico.
- Integrar elementos multimedia como vídeos, imágenes o elementos interactivos (utiliza herramientas de libre acceso como Canva o Vyond).
- Implementar funciones de accesibilidad (por ejemplo, usar texto alternativo para imágenes, agregar subtítulos a los videos, garantizar la legibilidad de las fuentes).

- Resultado práctico:

- Entrega el contenido revisado junto con una breve explicación (200-250 palabras) de los cambios realizados y cómo mejoran la experiencia del alumnado.

- Reflexión (1 hora): Escribir un análisis personal sobre cómo la estructuración, la multimedia y la accesibilidad tienen un impacto en el éxito de las personas usuarias.

Reflexiona sobre:

- Cómo la organización del contenido influye en la comprensión y retención del conocimiento.
- El papel del contenido multimedia a la hora de involucrar a estudiantes y adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje.
- La importancia de la accesibilidad para garantizar la inclusión de diversos grupos de estudiantes.

Considera ejemplos de las tareas de investigación y aplicación práctica como evidencia para respaldar tu análisis.

- Entrega de la reflexión: Escribe un análisis personal de 500 palabras que aborde:

- ¿Qué elementos (estructura, multimedia o accesibilidad) crees que tienen el mayor impacto en el éxito del alumnado y por qué?
- Sugerencias de mejora en las prácticas de diseño de e-learning basadas en tus conocimientos.

7.2.2. Capítulo 2: Alineación de los resultados de aprendizaje con los modos de enseñanza digitales



Contenido

APRENDIZAJE GUIADO (3 HORAS)

Paso 1: Introducción a los resultados de aprendizaje y las modalidades de entrega digital (30 minutos)

- Actividad: "Emparejamiento de resultados"
 - Proporciona a las personas participantes tarjetas con ejemplos de resultados de aprendizaje y métodos de entrega digital (por ejemplo, cuestionarios interactivos, aulas virtuales, tutoriales en vídeo).
 - En grupos pequeños, las participantes combinan los resultados del aprendizaje con los métodos de entrega más adecuados.
- Metodología: Trabajo en grupo, gamificación.
- Reflexión:
 - ¿Qué factores determinan la mejor correspondencia entre resultados y modalidades de entrega?
 - ¿Cómo influyen las necesidades de las personas usuarias en esta alineación?

Paso 2: Caso práctico: Adaptación del contenido a los modos de entrega (75 minutos)

- Actividad: "Del plan a la práctica"
 - Las participantes se dividen en grupos y se les presenta un caso práctico de un curso e-learning con resultados de aprendizaje específicos.
 - Cada grupo selecciona un modo de entrega apropiado y describe un plan para adaptar el contenido para que se ajuste a este modo de manera efectiva.
- Metodología: Trabajo en equipo, resolución de problemas, aplicación práctica.

Temas para el debate:

- ¿Cómo el modo de entrega mejora o limita el logro de los resultados?

-¿Cuáles son los posibles retos de adaptar el contenido a este método de entrega?

Ejemplos de casos prácticos

Caso práctico 1: Formación corporativa en cumplimiento normativo

- Escenario:

Una gran empresa implanta una formación obligatoria sobre ética en el lugar de trabajo.

El objetivo es asegurar que el personal comprenda las políticas y pueda aplicarlas en situaciones reales.

- Modo de entrega:

-e-learning con módulos interactivos y comprobaciones de conocimientos.

- Desafíos:

-¿Cómo puede la interactividad mejorar la participación y la retención?

-¿Cuáles son los riesgos de que el personal complete el curso a toda prisa sin asimilar los aprendizajes clave?

-¿Cómo se puede aprovechar la tecnología de aprendizaje adaptativo para reforzar los principios clave?

Caso práctico 2: Taller de habilidades técnicas

- Guión:

-Una empresa tecnológica necesita formar a ingenieros de software en un nuevo lenguaje de programación.

-Los resultados del aprendizaje incluyen el dominio de la sintaxis, la depuración y la escritura de código eficiente.

- Modo de entrega:

-Híbrido: tutoriales en video a su propio ritmo combinados con sesiones de codificación en vivo y revisión entre pares.

- Desafíos:

-¿Cómo puede el contenido a su propio ritmo equilibrar el conocimiento fundamental con la puesta en práctica?

-¿Cuáles son las ventajas de del feedback entre pares y los ejercicios de codificación en vivo?

-¿Cómo deben diseñarse las evaluaciones para verificar la competencia?

Caso práctico 3: Desarrollo de habilidades blandas para la atención al cliente

- Guión:

-Una empresa minorista quiere mejorar las habilidades de comunicación y resolución de conflictos de sus representantes de atención al cliente.

- Modo de entrega:

-Ejercicios de simulación y rol gamificados en realidad virtual.

- Desafíos:

-¿Qué elementos de la gamificación pueden mejorar los resultados del aprendizaje?

-¿Cómo pueden los escenarios inmersivos simular eficazmente las interacciones del mundo real?

-¿Qué estrategias se pueden utilizar para garantizar que las personas usuarias reflexionen sobre sus experiencias y mejoren su desempeño?

Caso práctico 4: Curso académico en línea para estudiantes de universidad

- Guión:

-Una universidad está haciendo la transición de un curso de economía a un formato completamente en línea.

-Los resultados del aprendizaje incluyen la comprensión de los principios económicos fundamentales y su aplicación a casos prácticos.

- Modo de entrega:

-Aprendizaje asincrónico con conferencias grabadas, foros de discusión y cuestionarios.

- Desafíos:

-¿Cómo pueden las discusiones asincrónicas promover una participación significativa?

-¿Qué estrategias se pueden utilizar para prevenir lagunas de conocimiento en un entorno de aprendizaje a su propio ritmo?

-¿Cómo se pueden diseñar las evaluaciones para garantizar la comprensión en lugar de la memorización mecánica?

Paso 3: Evaluación de la alineación – Ejercicio práctico (75 minutos)

- Actividad: "La auditoría de alineación"

Las personas participantes evalúan un curso de e-learning de muestra (o un fragmento) para valorar la adecuación de su contenido a los resultados y métodos de entrega establecidos. La persona que facilita la sesión los guía a través de una lista de verificación de alineación.

- Metodología: Evaluación práctica, pensamiento crítico.
- Preguntas para la evaluación:
 - ¿Los resultados del aprendizaje están claramente definidos y son mensurables?
 - ¿Los modos de prestación de servicios apoyan eficazmente el logro de estos resultados?
 - ¿Cómo se pueden corregir las desalineaciones?

APRENDIZAJE BASADO EN EL TRABAJO (6 HORAS)

Las personas participantes aplican lo aprendido mediante:

1. Diseño o revisión de un módulo corto de e-learning con resultados y modos de entrega claramente alineados.
2. Probar y perfeccionar su contenido utilizando feedback entre iguales para garantizar la alineación y la eficacia.

APRENDIZAJE INDEPENDIENTE (3 HORAS)

Las tareas incluyen:

1. Investigación (1 hora): Explore recursos sobre las mejores prácticas para alinear los resultados con los métodos de entrega. Redacte un resumen de las conclusiones prácticas.

2. Análisis de contenido (30 min): Analice un curso de aprendizaje electrónico y proporcione una crítica de su alineación entre los resultados y los modos de entrega.

3. Aplicación práctica (1 hora): Desarrollar un resultado de aprendizaje y diseñar una actividad o pieza de contenido correspondiente utilizando un modo de entrega digital apropiado.

4. Reflexión (30 min): Escriba una evaluación personal de sus propias estrategias de alineación de contenido y cómo se pueden mejorar.



MÓDULO 3.



Herramientas digitales y
tecnología en e-learning

Herramientas digitales y tecnología en e-learning



Objetivos:

- Identificar y diferenciar entre herramientas de autoría y plataformas LMS para el desarrollo de e-learning.
- Aplicar criterios para seleccionar herramientas digitales apropiadas en función de las necesidades de aprendizaje y los contextos técnicos específicos.
- Desarrollar y estructurar un módulo básico de e-learning utilizando herramientas de autoría y plataformas LMS.
- Analizar el potencial de las tecnologías emergentes para mejorar las experiencias de aprendizaje digital.
- Explorar herramientas innovadoras accesibles y evaluar su usabilidad y relevancia.
- Integrar tecnologías emergentes seleccionadas en un curso de aprendizaje electrónico para mejorar la participación de las personas usuarias.
- Aplicar una revisión por pares estructurada para evaluar la usabilidad y la eficacia de las soluciones de aprendizaje digital.
- Reflexionar críticamente sobre los retos y oportunidades de seleccionar e implementar tecnologías innovadoras en el diseño de cursos.



Resultados de aprendizaje previstos

- Comprender y diferenciar entre herramientas de autoría y plataformas LMS para el desarrollo de e-learning.
- Identificar las características y funcionalidades clave de varias plataformas LMS y herramientas de creación.
- Comparar herramientas utilizando rúbricas estructuradas según la facilidad de uso, capacidades multimedia, opciones de evaluación, compatibilidad con SCORM y precios.
- Aplicar criterios de selección de herramientas a diferentes escenarios de casos prácticos en entornos e-learning.
- Diseñar y estructurar un módulo e-learning funcional integrando elementos multimedia interactivos.

- Planificar un minicurso e-learning con objetivos claros, estructura de contenido y selección de herramientas.
 - Crear y organizar materiales del curso dentro de una plataforma LMS, integrando actividades interactivas utilizando una herramienta de autoría.
 - Evaluar y perfeccionar el curso a partir de una revisión estructurada entre pares para asegurar la alineación con los objetivos de aprendizaje.
- Explorar y aplicar tecnologías emergentes para innovar en el aprendizaje digital.
- Investigar el potencial de tecnologías emergentes como Inteligencia Artificial (IA), la realidad aumentada y virtual (RA/RV), herramientas de gamificación y analíticas de aprendizaje
 - Analizar y comparar la idoneidad de diferentes herramientas emergentes a través de actividades colaborativas y casos prácticos.
 - Integrar una tecnología emergente en un prototipo de curso e-learning, justificando su relevancia educativa.
- Reflexionar críticamente sobre la integración de tecnologías digitales y emergentes en el diseño de e-learning.
- Desarrollar una estrategia personal de selección de herramientas basada en la reflexión y evaluación entre pares.
 - Evaluar los desafíos y oportunidades encontrados durante la integración de herramientas y el desarrollo del curso.
 - Reflexionar sobre los métodos de aprendizaje y el crecimiento personal a lo largo de las actividades de aprendizaje guiadas, basadas en el trabajo e independientes.



Duración:

Fundamentos teóricos	Horas			
	Aprendizaje guiado	Aprendizaje basado en el trabajo	Aprendizaje independiente	TOTAL
Capítulo 1	2.5	4.5	4	11
Capítulo 2	2.5	4.5	4	11
TOTAL				22



Literatura:

Literatura y materiales didácticos específicos necesarios para la realización del módulo:

- UNESCO (2021) – Los futuros de la educación: aprender a ser

Descripción general: Proporciona un marco global esencial para comprender cómo las tecnologías emergentes pueden transformar los sistemas y metodologías educativos.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379376>

- Industria del e-learning: 5 tipos de mal diseño de cursos de e-learning y cómo evitarlos

Descripción general: Destaca errores comunes en el diseño de e-learning y ofrece consejos prácticos para mejorar la estructura del curso y la entrega de contenido.

<https://elearningindustry.com/bad-elearning-course-design-avoid-5-types>

- CommLab India: Factores que hacen que el e-learning sea ineficaz y cómo solucionarlos

Descripción general: Proporciona información sobre los errores frecuentes en el desarrollo de e-learning y sugiere estrategias prácticas para crear experiencias de aprendizaje atractivas.

<https://www.commlabindia.com/blog/things-that-make-elearning-ineffective>

- Industria del e-learning: Cómo un diseño deficiente puede alejar a sus estudiantes en línea

Descripción general: Analiza cómo un mal diseño visual y estructural puede afectar negativamente la experiencia del alumnado y ofrece pautas para mejorarlo.

<https://elearningindustry.com/ways-that-poor-design-can-scare-away-your-online-learners>

- Shift e-learning: 7 maneras de sabotear tus cursos de e-learning (y cómo solucionarlo)

Descripción general: Se centra en soluciones prácticas a fallas de diseño comunes en los cursos en línea, fomentando un enfoque centrado en el alumno.

<https://www.shiftelearning.com/blog/sabotaging-your-elearning-courses-plus-solutions>

- LinkedIn Learning: plataforma de aprendizaje en línea

Descripción general: Ofrece una amplia variedad de cursos profesionales que demuestran las mejores prácticas en educación en línea y el uso de tecnologías emergentes.

<https://www.linkedin.com/aprendizaje/>

- Coursera – Plataforma de cursos en línea abiertos

Descripción general: Proporciona ejemplos de cursos en línea de alta calidad en diferentes temas y tecnologías, útiles para el análisis de casos prácticos y la evaluación comparativa.

<https://www.coursera.org/>

- YouTube – Moodle para principiantes: Tutorial completo para crear un curso

Descripción general: Un tutorial paso a paso que guía a los nuevos usuarios a través de los conceptos básicos de la creación de un curso completo en la plataforma Moodle LMS.

<https://www.youtube.com/watch?v=3ORsUGVNxGs>

- YouTube – Cómo insertar actividades H5P en Moodle

Descripción: Videotutorial práctico que muestra cómo integrar contenido interactivo creado con H5P en cursos Moodle.

https://www.youtube.com/watch?v=5_GoXCCDFWg

- Khan Academy – Recursos y materiales imprimibles para profesores

Descripción general: Proporciona ejemplos de recursos educativos accesibles y bien diseñados que pueden inspirar la creación eficaz de contenido de aprendizaje electrónico.

<https://es.khanacademy.org/>



7.3.1. Capítulo 1: Herramientas de autoría y plataformas LMS



Contenido

APRENDIZAJE GUIADO (2,5 HORAS)

Paso 1: Familiarización con las herramientas de autoría y las plataformas LMS (45 minutos)

- Actividad: "Recorrido por la herramienta"

-Realiza una breve ronda preguntando a las personas participantes qué saben sobre las herramientas de autoría y las plataformas LMS y si pueden dar algún ejemplo.

-Haz una presentación más profunda sobre qué son las herramientas de autoría y las plataformas LMS e introduce brevemente el formato SCORM.

-A continuación, guía una demostración práctica utilizando una herramienta de autoría como Lumi, mostrando cómo crear contenido interactivo (por ejemplo, una presentación dinámica). Mientras compartes tu pantalla paso a paso, las personas participantes trabajan por parejas en sus propios dispositivos, replicando las acciones en tiempo real.

-Luego repite el mismo proceso con una plataforma LMS como MoodleCloud, mostrando los pasos básicos para crear un curso, añadir secciones, subir archivos e insertar una actividad.

- Metodología: Demostración guiada, observación exploratoria

- Objetivo de la tarea:

-Obtener una comprensión introductoria básica de qué son las plataformas LMS y las herramientas de creación y observar y replicar las funciones básicas de un ejemplo de cada una en un entorno guiado.

Al final de la sesión guiada, puedes hacer preguntas como:

-¿Te resultaron intuitivas las herramientas? ¿Por qué sí o por qué no?

-¿Qué aplicaciones prácticas puedes imaginar para estas herramientas en tu propio contexto de aprendizaje o enseñanza?

Paso 2: Comparación de plataformas LMS y herramientas de creación (45 min)

- Actividad: "Laboratorio de comparación: ¿Qué herramienta se adapta mejor a ti?"

-Divide a los participantes en grupos pequeños (4-5 personas).

-La mitad de los grupos deberá investigar las plataformas LMS, mientras que la otra mitad deberá investigar las herramientas de creación.

-Proporciona a cada grupo una rúbrica de comparación online con campos a analizar, como facilidad de uso, opciones multimedia, opciones de evaluación (cuestionarios, comentarios y recopilación de resultados), compatibilidad con SCORM y opciones de pago.

-Cada grupo tiene 25 minutos para investigar su categoría y completar la rúbrica.

Tras este tiempo, los grupos comparten sus resultados. Los que trabajaron en la misma categoría pueden intervenir si analizaron las mismas herramientas. El objetivo es obtener una visión general de todas las herramientas analizadas, accesible para todo el grupo.

- Metodología: trabajo en grupo, investigación colaborativa, debate entre iguales.

- Objetivo de la tarea:

-Profundizar en la comprensión de varias plataformas LMS y herramientas de creación a través de una investigación grupal autónoma y crear de forma colaborativa una rúbrica de comparación compartida que describa las características y limitaciones clave de cada herramienta.

Plantilla de rúbrica de comparación:

NOMBRE DE LA HERRAMIENTA	
TIPO	LMS / Creación de contenido
FACILIDAD DE USO (1-5)	
OPCIONES MULTIMEDIA	p. ej. vídeo, audio, interactividad
OPCIONES DE EVALUACIÓN	Por ejemplo, cuestionarios, comentarios, exportación de resultados.
COMPATIBILIDAD CON SCORM	Sí / No / Parcial
INTEGRACIÓN CON LMS	Sí / No / Parcial
MODELO DE PRECIOS	Gratis / Premium / De pago
PUNTOS FUERTES CLAVE	¿Qué lo hace destacar?
LIMITACIONES CLAVE	¿Tiene algún inconveniente importante?

Paso 3: Aplicación del conocimiento a un caso concreto (30 minutos)

- Actividad: Selección de herramientas según el caso “Adaptarse a la necesidad”
 - Reagrupa a las personas participantes de modo que cada nuevo grupo incluya miembros de distintos equipos del Paso 2, asegurando una mezcla de perspectivas y herramientas analizadas.
 - Proporciona a cada grupo un escenario práctico (consultar ejemplos más abajo).
 - Usando la rúbrica de comparación creada en el paso anterior, los grupos dispondrán de 15 minutos para seleccionar una herramienta de autoría y una plataforma LMS que se ajusten mejor a su escenario.
- Deben considerar:
- El público objetivo
 - Recursos técnicos disponibles
 - El tipo de contenido de aprendizaje requerido.

-Los grupos anotarán sus herramientas seleccionadas y sus justificaciones en un documento compartido en línea (Google Drive, Canva, etc.) y opcionalmente podrán crear un cartel (papel o digital) con sus conclusiones.

-Cada grupo dispone de 2 minutos para presentar su caso y explicar su elección.

-La sesión concluye con una reflexión colectiva guiada por la persona facilitadora, con preguntas como:

- ¿Fue fácil elegir las herramientas? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Cómo elegisteis diferentes herramientas para distintos públicos objetivo? ¿Qué te llevó a tomar esa decisión?
- ¿Hubo alguna herramienta que no se adecuaba del todo a la situación? ¿Cómo lo resolvisteis?
- ¿Qué criterios priorizasteis al momento de hacer tu elección?

- Metodología: Resolución colaborativa de problemas, análisis de casos prácticos, debate reflexivo.

- Objetivo de la tarea:

-Aplicar los conocimientos previamente adquiridos a escenarios realistas seleccionando herramientas digitales apropiadas en función de las necesidades específicas del contexto y justificando esas decisiones.

EJEMPLO DE ESCENARIO 1: FORMACIÓN DE ONG PARA LÍDERES COMUNITARIOS

Una ONG desea impartir un curso de formación en línea sobre agricultura sostenible para líderes comunitarios locales en zonas rurales. La mayoría tiene alfabetización básica y solo accede a internet mediante teléfonos móviles. El curso debe ser sencillo, accesible sin conexión cuando sea posible e incluir vídeos cortos y cuestionarios.

EJEMPLO DE ESCENARIO 2: PROGRAMA DE ACOGIDA CORPORATIVO PARA UNA EMPRESA TECNOLÓGICA

Una empresa tecnológica mediana necesita crear un curso de incorporación para nuevo personal que trabaja a distancia en diferentes países. El curso debe incluir elementos interactivos, seguimiento del progreso y la posibilidad de integrar evaluaciones de desempeño.

EJEMPLO DE ESCENARIO 3: INTEGRACIÓN DEL E-LEARNING EN EDUCACIÓN FORMAL

Una profesora de historia de secundaria quiere incorporar e-learning a sus clases sobre el Imperio romano. El alumnado posee buenas competencias digitales y accede a internet desde portátiles en el aula. El curso debe ser interactivo, combinar audio y herramientas visuales y permitir evaluar el conocimiento adquirido al final.

Paso 4: Crea tu propia plantilla (30 min)

- Actividad: Mi kit de herramientas

-Para la primera parte de esta actividad, cada participante deberá trabajar individualmente.

-Proporciona una plantilla con preguntas para guiar a las participantes. Como ya disponen de una rúbrica comparativa de plataformas LMS y herramientas de autoría, la idea es que ahora puedan aplicarla a su propia realidad y pensar en posibles escenarios para crear un curso.

-Finalmente, por parejas, las personas participantes explican a su compañera o compañero cómo han configurado su propio kit de herramientas.

- Metodología: trabajo individual, autorreflexión guiada, aplicación en casos reales.

- Objetivo de la tarea:

-Aplicar los conocimientos previamente adquiridos a un contexto del mundo real, seleccionando las herramientas más adecuadas para los diferentes escenarios de aprendizaje.

Mi plantilla de kit de herramientas:

PARTE A: REFLEXIÓN PERSONAL

- ¿Qué herramienta te resultó más intuitiva? ¿Por qué?
- ¿Qué herramienta te gustaría explorar más a fondo y por qué?
- ¿Qué herramienta evitaste o te resultó más difícil de usar? ¿Por qué?
- ¿Qué característica valoras más al elegir una herramienta? (Marca todas las que correspondan):
 - Facilidad de uso
 - Personalización
 - Compatibilidad SCORM
 - Diseño visual
 - Evaluaciones integradas

PARTE B: ADAPTACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS A CONTEXTOS REALES

Imagina que estás diseñando un curso de e-learning para cada uno de los siguientes escenarios. Con base en lo aprendido, elige la(s) herramienta(s) que consideres más adecuadas y explica tu razonamiento.

GUIÓN	PÚBLICO OBJETIVO	REQUISITOS CLAVE	HERRAMIENTA(S) ELEGIDA(S)	¿POR QUÉ?
Ejemplo: Un curso básico de habilidades digitales en zonas rurales	Adultos con experiencia tecnológica limitada	Interfaz de usuario sencilla y compatible con dispositivos móviles	Google Classroom	Fácil acceso con Gmail, interfaz limpia
...	...	...	...	...

APRENDIZAJE BASADO EN EL TRABAJO (4,5 HORAS)

Basándose en los conocimientos adquiridos durante el aprendizaje guiado, las personas participantes deben crear un mini curso funcional utilizando una plataforma LMS y una herramienta de autoría para el contenido.

Paso 1: Planificación del curso (1h)

Las personas participantes definirán el minicurso que quieren crear rellenando los siguientes campos:

- Tema del curso
- Público objetivo
- Objetivo general + 3 objetivos específicos
- Cómo alcanzar estos objetivos
- Requisitos clave
- Herramientas

Paso 2: Creación de un curso en una plataforma LMS (1 h)

Tras analizar sus necesidades, las personas participantes deberán usar una plataforma LMS para crear su curso. Primero, deben diseñar la estructura de la plataforma antes de comenzar la creación.

El curso creado deberá incluir, al menos:

- 1 sección con el título y descripción del curso
- 1 documento subido (PDF, video, imagen)
- 1 actividad interactiva integrada en Moodle. (realizada en el siguiente paso)

Paso 3: Creación de contenido interactivo (1,5 h)

Las participantes deben utilizar una herramienta de creación como Lumi o H5P.org para crear contenido interactivo que se integrará en la plataforma LMS.

Para esta tarea deberán crear al menos:

- 1 contenido interactivo: cuestionario, presentación interactiva, mapa...
- Exportar como SCORM si es posible
- Subirlo a la plataforma LMS

Paso 4: Revisión por pares (30 min)

El objetivo de esta tarea es que una persona externa pruebe el curso para verificar si cumple con los objetivos de aprendizaje previstos.

Para ello, otra persona probará la plataforma y completará una rúbrica de evaluación.

Posteriormente, la persona que ha creado el curso utilizará el feedback de la rúbrica para implementar mejoras.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN:

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PUN- TUACIÓN (1-5)	COMENTARIOS
CLARIDAD DEL CASO DE USO	El escenario de aprendizaje está claramente descrito (público objetivo, objetivos, limitaciones).		
RELEVANCIA DE LA SELECCIÓN DE HERRAMIENTAS	El LMS y/o la herramienta de creación elegidos se adaptan a las necesidades del escenario.		

JUSTIFICACIÓN	La razón para elegir la herramienta es lógica, está bien explicada y se basa en características identificadas.		
COMPRENSIÓN TÉCNICA	Demuestra una comprensión básica de cómo funciona la herramienta (navegación, características clave).		
CONSIDERACIÓN DE ACCESIBILIDAD	La herramienta seleccionada favorece el aprendizaje inclusivo (por ejemplo, es compatible con dispositivos móviles y admite texto alternativo o subtítulos).		
COMPATIBILIDAD SCORM/ SEGUIMIENTO	La revisión considera si la herramienta admite el seguimiento del aprendizaje o la exportación SCORM (si corresponde).		
CREATIVIDAD Y PRACTICIDAD	La propuesta equilibra la innovación con restricciones realistas (presupuesto, tiempo, habilidades del usuario).		
PRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN	Las ideas se presentan con claridad (habladas o escritas) y las preguntas se abordan de manera eficaz.		

Tras recibir retroalimentación, las personas participantes deberán implementar, si es posible, los ajustes necesarios para que el curso quede alineado con sus objetivos y sea fácil de usar.

Deberán documentar en un párrafo los cambios realizados y su motivo, así como aquellos que no pudieron aplicarse.

APRENDIZAJE INDEPENDIENTE (4 HORAS)

1. Investigación (1 h): Investiga una tendencia actual en plataformas LMS o herramientas de autoría (p. ej., diseño mobile-first o soluciones de código abierto). Redacta un resumen de 250–300 palabras respondiendo:

- ¿Cuál es la tendencia?
- ¿Cuáles son sus beneficios y limitaciones?
- ¿Cómo afecta al diseño del e-learning?

2. Análisis de caso práctico (1 h): Analiza un curso en línea real alojado en una plataforma pública (por ejemplo, Coursera, edX, demostración de Moodle).

Elige un curso y explóralo desde la perspectiva de alumnado. Presta atención a:

- Estructura del curso y flujo de contenido
- Navegación y claridad
- Métodos de evaluación
- Herramientas/plataformas utilizadas

Luego escribe una reflexión de 300 a 400 palabras respondiendo:

- ¿Qué herramientas o características identificaste?
- ¿Qué elementos del diseño destacarías?
- ¿Qué mejorarías y por qué?

3. Creación (1,5 h): Crea un borrador del esquema de un curso e-learning con una herramienta de diseño gratuita. El curso debe incluir, como mínimo:

- Título del curso
- Objetivo general y detalles específicos
- 3 lecciones o títulos de módulos
- Al menos una de las lecciones o módulos desarrollados, incluyendo el tipo de actividades que se utilizarán.

4. Autorreflexión (30 min): Reflexiona sobre las herramientas exploradas y tu propio proceso de aprendizaje, tanto durante el aprendizaje guiado y en el trabajo como en el aprendizaje individual.

Utiliza las preguntas guía para escribir una reflexión de 200 palabras:

- ¿Qué herramienta(s) consideras que están más alineadas con tu estilo de diseño y por qué?
- ¿Qué desafíos enfrentaste al utilizar las herramientas?
- ¿Qué criterios utilizarás en el futuro para elegir las herramientas más adecuadas para los diferentes contextos de aprendizaje?
- ¿Qué método de aprendizaje te resultó más adecuado para este tema? ¿Por qué?



7.3.2. Capítulo 2: Tecnologías emergentes en e-learning



Contenido

APRENDIZAJE GUIADO (2,5 HORAS)

Paso 1: Ampliar la innovación en e-learning (30 min)

- Actividad: “¿Qué es realmente innovador?”
 - Las personas participantes trabajan en grupos pequeños (4-5 personas) para hacer lluvia de ideas y debatir distintas categorías de innovación en e-learning más allá de la multimedia durante 15 min.
 - Pide a los grupos que reflexionen sobre:
 - ¿Qué ejemplos de estas innovaciones han encontrado?
 - ¿En qué contextos de aprendizaje podrían ser más valiosos?
 - ¿Qué desafíos potenciales podría presentar su implementación?
 - Tras la lluvia de ideas y la reflexión, introduce brevemente ejemplos de categorías emergentes como gamificación, sistemas de aprendizaje adaptativo, analíticas de aprendizaje y chatbots educativos, aportando ejemplos de herramientas.
 - Al final, los grupos comparten sus conclusiones, comparándolas con la explicación recibida de la persona facilitadora.
- Metodología: Lluvia de ideas grupal, análisis colaborativo, reflexión guiada.
- Objetivo de la tarea:
 - Ampliar la comprensión de las personas participantes sobre la innovación en e-learning, explorando categorías de tecnologías emergentes más allá de los contenidos multimedia y discutiendo sus posibles aplicaciones.

Paso 2: Exploración de herramientas emergentes accesibles (45 min)

- Actividad: Prueba de innovaciones gratuitas
 - Trabajando en los mismos grupos, pide a las personas participantes que exploren herramientas innovadoras de e-learning de acceso libre o con versiones de prueba gratuitas.

-Cada grupo tiene 25 minutos para probar una herramienta creando un prototipo y analizándolo en base a:

- Facilidad de uso
- Valor educativo
- Escalabilidad
- Posibilidades de integración con plataformas LMS

-Después de 25 minutos, pide a cada grupo que comparta su creación con otro grupo (por ejemplo, rotar en el sentido de las agujas del reloj si es en persona).

-Cada grupo deberá probar el contenido y responder las preguntas que se abordaron en el paso 1.

- ¿Es fácil de utilizar?
- ¿Refuerza el objetivo de aprendizaje?
- ¿Es accesible?

-En los últimos 10 min, pide a cada grupo que explique sus creaciones y el análisis de la herramienta, mientras que los grupos que la han evaluado también compartirán su feedback.

- Metodología: Exploración colaborativa, creación de prototipos, evaluación por pares, reflexión comparativa.

- Objetivo de la tarea:

-Explorar y aplicar herramientas emergentes accesibles mediante la creación de un prototipo y evaluar críticamente su usabilidad, valor educativo y potencial de integración a través de pruebas y retroalimentación entre pares.

Paso 3: Análisis de posibles tecnologías emergentes en e-learning (45 min)

- Actividad: ¡Tecnologías emergentes a juicio!

-Divide a las personas participantes en dos equipos.

-La actividad consiste en realizar un “juicio” donde se defenderán dos tecnologías emergentes, con el objetivo de encontrar la más adecuada, si es posible.

-Las herramientas emergentes que se deben defender son la inteligencia artificial (IA) y la realidad aumentada/virtual (RA/RV).

INVESTIGACIÓN (15 MIN)

-El equipo que defiende la IA debe investigar sus beneficios en un entorno de aprendizaje, pero también los contras de RA/RV para poder contraargumentar.

-El equipo que defiende RA/RV hará lo contrario e investigará sus beneficios y los contras de la IA en un entorno de aprendizaje.

- Para esta investigación cada equipo dispondrá de 15 min.
- Durante este paso, cada grupo también debe discutir los roles dentro del equipo: quién hará la apertura y quién el cierre, quién seguirá el debate e investigará para preparar réplicas, etc.

Nota para la persona facilitadora: ten en cuenta que este paso puede tomar más tiempo dependiendo de la dinámica de trabajo del grupo, así que considéralo al planificar la sesión.

EL “JUICIO” (30 MIN)

- Durante el “juicio”, la persona facilitadora actúa como jueza, modera la sesión, controla el tiempo y garantiza la contribución equitativa de los equipos.
- Si cada grupo tiene alrededor de 6-8 personas, todas participan activamente.
- Si es mayor, se recomienda que solo 6 participen activamente, mientras el resto actúa como observadoras/es.
- Por turnos, cada grupo debe presentar sus argumentos a favor de su herramienta y el otro equipo debe presentar sus argumentos y refutaciones.
- Una persona de cada equipo actúa como relatora (puede rotar), tomando notas. El objetivo es compilar un documento con pros y contras de cada herramienta en el entorno de aprendizaje al final de la sesión.
- La última parte del “juicio” será una reflexión abierta en grupo; si hay observadoras/es, podrán votar en contra o a favor de cada herramienta.

Tiempo de prueba (30 min)

TIEMPO	ACTIVIDAD
0-5 minutos	Declaraciones de apertura (equipo de IA, luego equipo de RA/RV – 2,5 minutos cada uno)
5-15 minutos	Argumentos y refutaciones (turnos alternos – 2-3 minutos por turno)
15-20 minutos	Declaraciones de cierre (2 minutos por equipo)
20-30 minutos	Reflexión de grupo abierta + resumen de notas de las personas relatoras (+ voto de observadores/as)

- Metodología: Aprendizaje colaborativo, simulación basada en roles, práctica reflexiva.

- Objetivo de la tarea:

-Comparar críticamente el potencial de la IA y la RA/RV en el e-learning, defendiendo y desafiando su uso mediante argumentación estructurada y reflexión colaborativa.

Paso 4: Integración de herramientas multimedia emergentes en e-learning (30 min)

- Actividad: "Tu módulo del futuro"

-En grupos de 4, pide a las participantes que elaboren un módulo de e-learning donde puedan implementar IA o RA/RV. No es necesario que creen un modelo desde cero, sino que pueden usar cualquiera de las ideas que hayan desarrollado previamente y pensar en cómo implementar estas tecnologías.

-Al finalizar la sesión, los grupos tendrán 2 min para presentar su "módulo del futuro", explicando el tema tratado, la tecnología utilizada y cómo mejora la experiencia del usuario.

- Metodología: Diseño colaborativo, creación de prototipos, aprendizaje experiencial.

- Objetivo de la tarea:

-Explorar formas prácticas de integrar tecnologías emergentes (IA o RA/RV) en un módulo de aprendizaje electrónico mediante el diseño y la presentación colaborativos de un concepto que mejore la participación y la experiencia del usuario.

APRENDIZAJE BASADO EN EL TRABAJO: 4,5 H

El objetivo de esta actividad es diseñar un plan realista de integración de una tecnología emergente en un curso de e-learning, demostrando aplicación práctica y análisis crítico de su impacto en el aprendizaje.

Paso 1: Selección e investigación (45 min)

Elige una tecnología emergente (herramienta de gamificación, chatbot, panel de análisis, sistema de aprendizaje adaptativo, etc.) que pueda mejorar potencialmente la experiencia de aprendizaje de un curso que ya hayas desarrollado o estés desarrollando.

Consejo: selecciona una herramienta de acceso gratuito o una con una versión de demostración para poder usarla en los siguientes pasos.

Crea un resumen de 300 palabras que cubra:

- Cómo funciona la herramienta
- Qué beneficios y desafíos presenta
- Ejemplos reales de su uso en educación

Paso 2: Planificación de la integración (1,5 h)

Diseña un plan de integración para la herramienta seleccionada, que incluya:

- Público objetivo
- Curso/módulo donde se integrará
- Objetivo de aprendizaje que apoyará
- Cómo se utilizará la herramienta (tipo de actividad, momento del curso)

Escribe una descripción de 200 palabras del plan de integración y un esquema o diagrama de flujo de 1 página.

Paso 3: Aplicación práctica (1,5 h)

Crea un prototipo que muestre cómo se usaría la herramienta (capturas, pequeña demo, actividad de muestra) o simula su uso dentro de la estructura de un curso.

Si es posible, incrusta el recurso en tu estructura de curso, incluyendo una breve descripción para quienes aprenden y explicando cómo este contenido apoya su proceso de aprendizaje.

Toma notas del proceso de prototipado e integración y elabora un informe de 300 palabras compartiendo el prototipo y reflexionando sobre:

- ¿Encontraste algún desafío durante la creación del prototipo y/o la integración?
- ¿El contenido que creaste funcionó inicialmente en tu plataforma o deberías hacer alguna modificación? Describe las modificaciones.

Paso 4: Revisión por pares y feedback (45 min)

Presenta tu prototipo a otra persona o a un grupo pequeño. Utiliza un breve formulario de feedback para evaluar:

- Relevancia y claridad
- Valor educativo
- Desafíos potenciales
- Consideraciones de accesibilidad

Incorpora el feedback recibido para implementar las mejoras posibles, asegurándote de que el contenido multimedia respalde significativamente el objetivo de aprendizaje. Escribe una descripción de 100 palabras de las modificaciones realizadas tras el feedback.

MODELO DE FORMULARIO DE COMENTARIOS

Califica cada área de 1 (Bajo / Necesita mejorar) a 5 (Alto / Excelente).

1. Relevancia y claridad:

-¿Está la herramienta claramente integrada en una parte significativa del curso?

-¿El propósito y el uso de la herramienta son comprensibles para quien utiliza la plataforma (estudiante o persona facilitadora)?

Comentarios:

2. Valor educativo:

-¿La herramienta respalda eficazmente los objetivos de aprendizaje establecidos?

-¿Mejora la participación o los resultados del aprendizaje de manera significativa?

Comentarios:

3. Desafíos potenciales

-¿Existen riesgos o debilidades en la implementación de esta herramienta (por ejemplo, barreras técnicas, confusión de los estudiantes)?

-¿La persona creadora ha abordado cómo superaría estos desafíos?

Comentarios:

4. Consideraciones de accesibilidad:

-¿La herramienta sigue los estándares de accesibilidad (acceso móvil, lectores de pantalla, texto alternativo, navegación clara)?

-¿Todas las personas, independientemente de sus capacidades o dispositivos, podrían utilizarla de manera efectiva?

Comentarios:

5. Reflexión general

-¿Cuáles son los puntos fuertes del prototipo?

-¿Qué se podría mejorar o refinar?

-Sugerencias de mejora (opcional)

APRENDIZAJE INDEPENDIENTE: 4 H

1. Investigación (1 h): Basándote en el análisis comparativo desarrollado durante la actividad de prueba (IA vs. RA/RV), profundiza tu investigación explorando otras tecnologías emergentes aplicables al e-learning (p. ej., analíticas de aprendizaje, sistemas de aprendizaje adaptativo, chatbots, etc.). Identifica los principales beneficios y desafíos de cada una. Elabora un resumen de 300 palabras con los principales resultados de la investigación.

2. Análisis de caso práctico (1 h): Analiza ejemplos reales de iniciativas de e-learning que utilizan IA y/o RA/RV. Reflexiona en 400 palabras sobre tus hallazgos, considerando la implementación de la herramienta, la experiencia de usuario y la posibilidad de adoptar esta tecnología en otro curso.

3. Creación (1,5 h): Toma el borrador/módulo de e-learning creado en el Capítulo 1 y mejora al menos una sección integrando IA o RA/RV de una de las siguientes maneras:

- Mediante la producción de materiales de aprendizaje mejorados (por ejemplo, imágenes generadas por IA, simulaciones)
- Incorporando herramientas que el alumnado usaría (por ejemplo, un chatbot, una aplicación de RA)

Explica en 300 palabras la forma en que se implementa la tecnología IA y/o RA/RV en el curso, destacando los beneficios que aporta en el contexto de aprendizaje y los desafíos que supone.

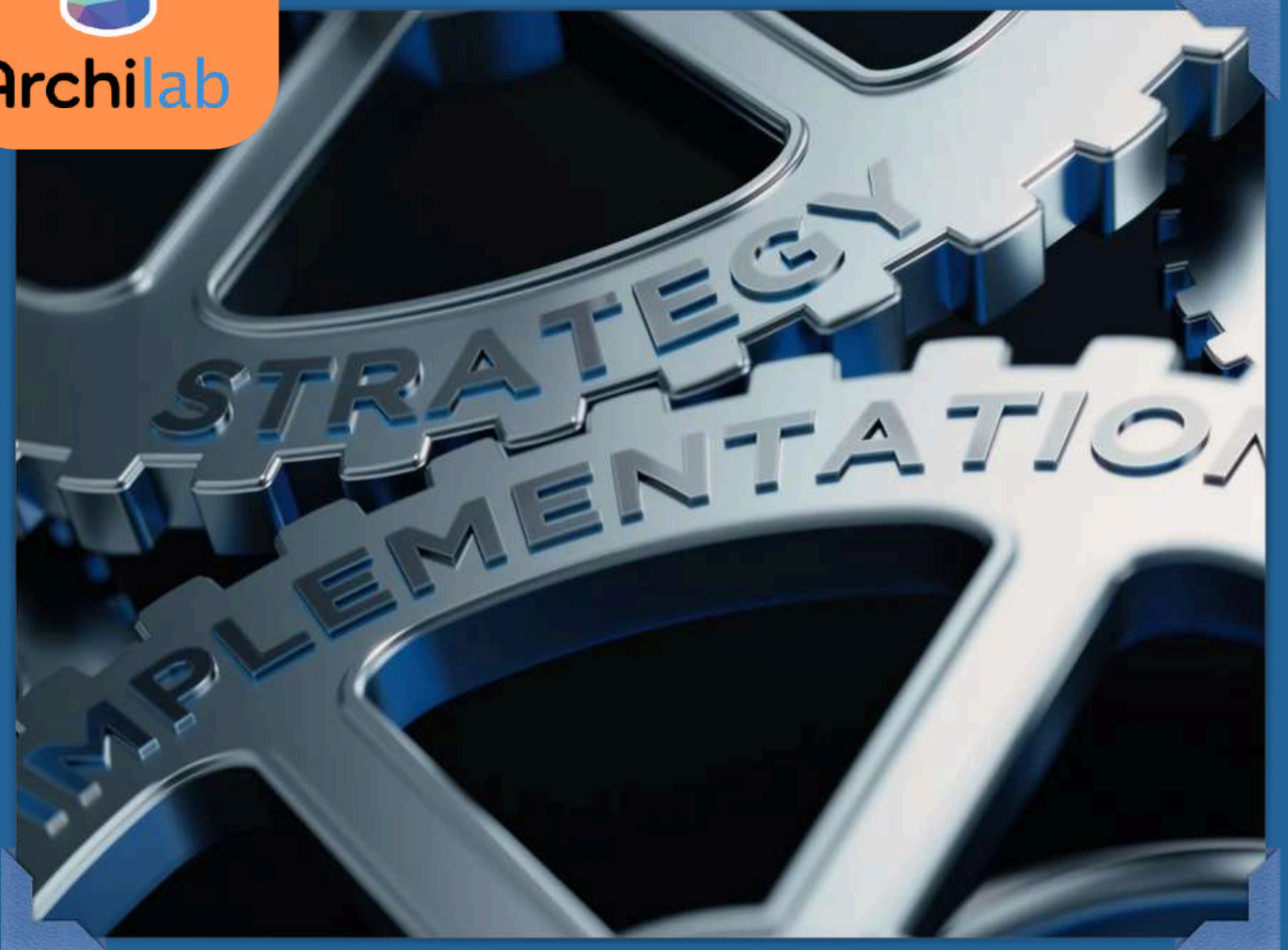
4. Autorreflexión (30 min): Reflexiona sobre las nuevas tecnologías que exploraste y tu propio proceso de aprendizaje, tanto durante el aprendizaje guiado como individual. Utiliza las preguntas guía para escribir una reflexión de 200 palabras:

- ¿Qué nuevas tecnologías consideras que están más alineadas con tu estilo de diseño y por qué?
- ¿A qué retos te enfrentaste al utilizar estas tecnologías?
- ¿Qué criterios utilizarías en el futuro para elegir las tecnologías innovadoras más apropiadas para diferentes contextos de aprendizaje?
- ¿Qué método de aprendizaje te resultó más adecuado para este tema? ¿Por qué?



Archilab

MÓDULO 4.



Gestión e implementación
de programas de e-learning

Gestión e implementación de programas de e-learning



Objetivos:

- Comprender las fases clave de la gestión de proyectos en programas de e-learning.
- Identificar y asignar roles y responsabilidades dentro de un equipo de desarrollo de e-learning.
- Desarrollar cronogramas realistas, asignación de tareas y hitos para proyectos de e-learning.
- Diseñar planes de lanzamiento prácticos y estrategias de seguimiento para la implementación de programas de e-learning.
- Crear planes de contingencia para gestionar riesgos y emergencias durante la ejecución del proyecto.
- Analizar datos de seguimiento y comentarios de las personas aprendientes para impulsar la mejora continua.
- Aplicar herramientas y marcos de gestión de proyectos para organizar y monitorizar los proyectos de e-learning.



Resultados de aprendizaje previstos

- Gestionar un proyecto de e-learning a lo largo de todo su ciclo de vida.
 - Describir y aplicar las principales fases de la gestión de proyectos e-learning (inicio, planificación, ejecución, seguimiento y cierre).
 - Asignar tareas y responsabilidades según los roles del equipo en un proyecto de e-learning.
 - Construir una cronología del proyecto realista que incluya hitos, duración de tareas y fechas límite.
- Implementar, supervisar y solucionar problemas de un programa de e-learning.
 - Crear una lista de verificación para preparación previa al lanzamiento y una estrategia de comunicación completas.
 - Diseñar un tablero de monitoreo utilizando indicadores clave (KPIs) para medir el éxito del programa.

-Desarrollar un plan de respuesta a crisis para abordar los riesgos potenciales y los problemas iniciales durante la implementación.

- Evaluar y mejorar los programas de e-learning basándose en datos y comentarios.
- Analizar los comentarios de las personas usuarias y los datos de seguimiento para identificar fortalezas y áreas de mejora.
- Proponer ajustes basados en datos para mejorar la efectividad del programa de e-learning.
- Reflexionar sobre las lecciones aprendidas para optimizar futuras prácticas de gestión de proyectos en e-learning.



Duración:

Fundamentos teóricos	Horas			
	Aprendizaje guiado	Aprendizaje basado en el trabajo	Aprendizaje independiente	TOTAL
Capítulo 1	3	4.5	4.5	12
Capítulo 2	3	4.5	4.5	12
TOTAL				24



Literatura:

Literatura y materiales didácticos específicos necesarios para la realización del módulo:

- e-learning Industry (2022). "Gestión de proyectos de e-learning simplificada: Pasos sencillos para el éxito".

Descripción general: Artículo práctico que presenta los fundamentos de la gestión de proyectos aplicados al e-learning, incluidas las estrategias clave de planificación y ejecución.

<https://e-learningindustry.com/e-learning-project-management-made-easy-simple-steps>

- e-learning Industry (2023). "8 figuras clave en el desarrollo del e-learning".

Descripción general: Describe los roles esenciales en un equipo de proyecto de e-learning y cómo colaboran para garantizar la correcta impartición del curso. Referencia útil para la asignación de roles y la distribución de tareas.

<https://e-learningindustry.com/8-key-players-in-e-learning-development>

- iSpring Solutions. (2021). «Cómo lanzar un proyecto de e-learning en 7 pasos».

Descripción general: Guía paso a paso que describe el proceso de lanzamiento de un proyecto de e-learning, desde la preparación hasta la entrega. Útil para la planificación de lanzamientos guiados y basados en el trabajo.

<https://www.ispringsolutions.com/blog/how-to-launch-an-e-learning-project-in-7-steps>

- e-learning industry (2020). "Métricas clave de aprendizaje para el seguimiento de tu LMS".

Descripción general: Resumen de los KPIs esenciales para el seguimiento y la evaluación de la eficacia del e-learning, especialmente después del lanzamiento. Lectura fundamental para el diseño y la supervisión de los paneles de control.

<https://e-learningindustry.com/key-learning-metrics-track-learning-management-system>

- Samantha Olivares (2025). "Como Usar Trello Para Principiantes"

Descripción general: Vídeo introductorio que explica cómo usar Trello para gestionar y supervisar proyectos. Se utiliza durante el aprendizaje guiado para presentar herramientas gratuitas de gestión de proyectos.

<https://www.youtube.com/watch?v=PvggrbuZA9Y>

- Innovaciones TTC. (2022). "5 Reglas de Oro para la Gestión de Riesgos en Proyectos de Aprendizaje y Desarrollo".

Descripción general: Ofrece estrategias para identificar, evaluar y mitigar riesgos en proyectos de formación y desarrollo. Apoya la actividad práctica sobre planificación de respuesta a crisis.

<https://ttcinnovations.com/5-golden-rules-for-risk-management-in-learning-and-development-projects/>

- e-learning Industry. (2022). "Buenas prácticas para recopilar feedback para tu curso en línea".

Descripción general: Abarca técnicas para recopilar feedback práctico tras el lanzamiento. Resulta útil para las fases de evaluación y mejora de la gestión de programas.

<https://e-learningindustry.com/best-practices-to-collect-feedback-for-your-online-course>

- SHIFT e-learning (2021). "El sistema de feedback en el e-learning".

Descripción general: cómo estructurar bucles de feedback en e-learning para mejorar el contenido, la experiencia de usuario y la entrega.

<https://www.shifte-learning.com/blog/feedback-system-for-e-learning>

- SHIFT eLearning (2023). Desafíos y oportunidades en la nueva era del eLearning.

Descripción breve: Analiza los principales retos de la formación digital: como la falta de motivación, la sobrecarga de información y la baja retención del alumnado; y propone estrategias para aprovechar las oportunidades de la nueva era del eLearning mediante personalización, microaprendizaje y uso de inteligencia artificial.

<https://www.shiftelearning.com/blogshift/desafios-oportunidades-nueva-era-elearning>

- ENQA (2020). "Consideraciones para asegurar la calidad de la oferta de e-learning".

Descripción general: Marco europeo que ofrece orientación sobre asegurar la calidad en el diseño, la implementación y la supervisión de programas de e-learning. Valioso para garantizar la mejora continua.

<https://www.enqa.eu/wp-content/uploads/Considerations-for-QA-of-e-learning-provision.pdf>

- Qteishat, M. y Al-Muhtadi, J. (2015). "Diseño e implementación de un sistema interactivo de aprendizaje electrónico simple".

Descripción general: Artículo de investigación basado en casos que detalla los pasos de implementación del sistema, los desafíos y los factores clave de éxito en entornos e-learning interactivos.

https://www.researchgate.net/publication/273853786_Design_and_Implementation_of_Simple_Interactive_e-learning_System



7.4.1. Capítulo 1: Gestión de proyectos de e-learning



Contenido

APRENDIZAJE GUIADO (3 HORAS)

Paso 1: Introducción a la gestión de proyectos de e-learning (1h)

- Actividad: Mapeando el recorrido del e-learning

-Introduce el concepto de gestión de proyectos en e-learning, explicando brevemente su importancia y estructura.

- Cada participante recibe una o más tarjetas, cada una de las cuales describe una tarea típica en el desarrollo de un proyecto de e-learning.

-A continuación, presenta la primera fase del proyecto (Iniciación) y explica su propósito en el contexto del e-learning.

-Las participantes deberán decidir si alguna de sus tarjetas corresponde a esta fase y, en caso afirmativo, colocar su tarjeta bajo el encabezado de la fase correspondiente.

-El proceso se repite para las fases restantes (Planificación, Ejecución, Seguimiento y Cierre), conectando siempre las explicaciones con ejemplos prácticos de e-learning.

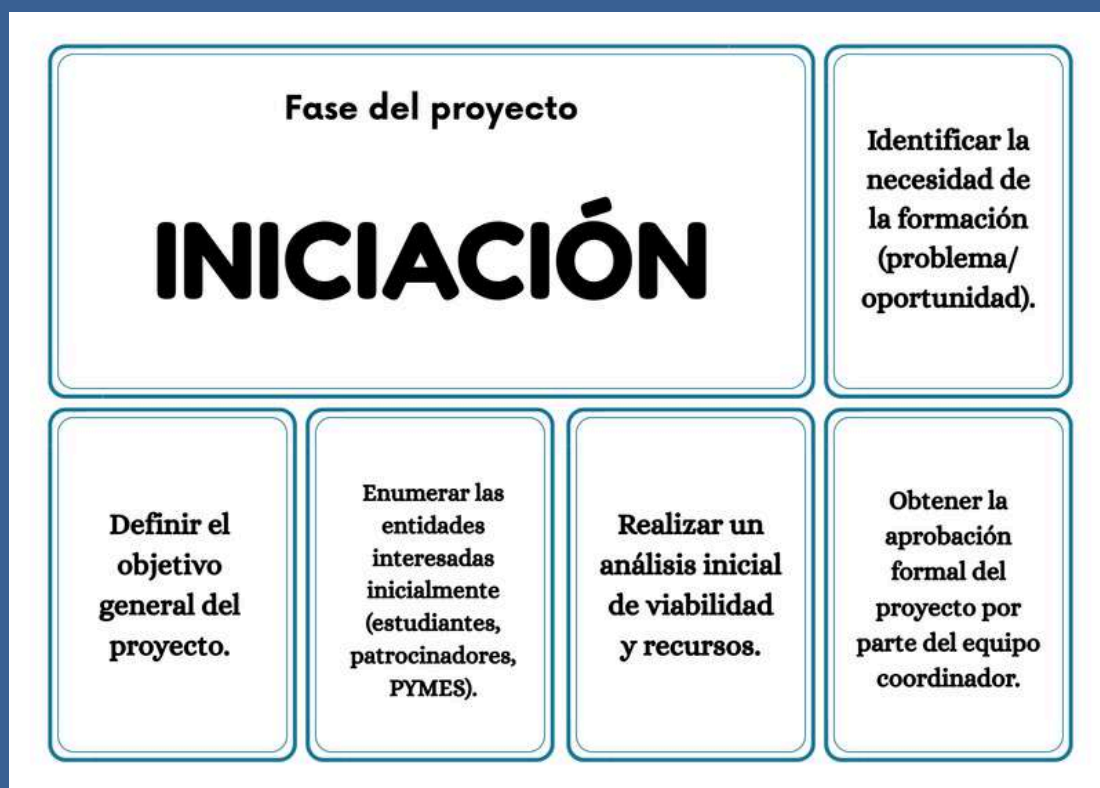
-Una vez completadas todas las fases, se realiza un debate en grupo en el que las personas participantes comentan y proponen posibles reasignaciones.

-Modera la discusión y finalmente revela la categorización correcta, fomentando la reflexión sobre por qué cada tarea pertenece a una fase determinada.

- Metodología: Gamificación, análisis colaborativo, reflexión guiada

- Objetivo de la tarea:

-Comprender la estructura y las fases de la gestión de proyectos en e-learning clasificando activamente las tareas del proyecto, fomentando el pensamiento crítico y la discusión entre pares.



Fase del proyecto

EJECUCIÓN

Desarrollar el contenido del curso.

Revisar borradores con las PYMES

Subir materiales a la plataforma LMS.

Realizar pruebas internas.

Formar personas para facilitar el curso.

Fase del proyecto

MONITOREO

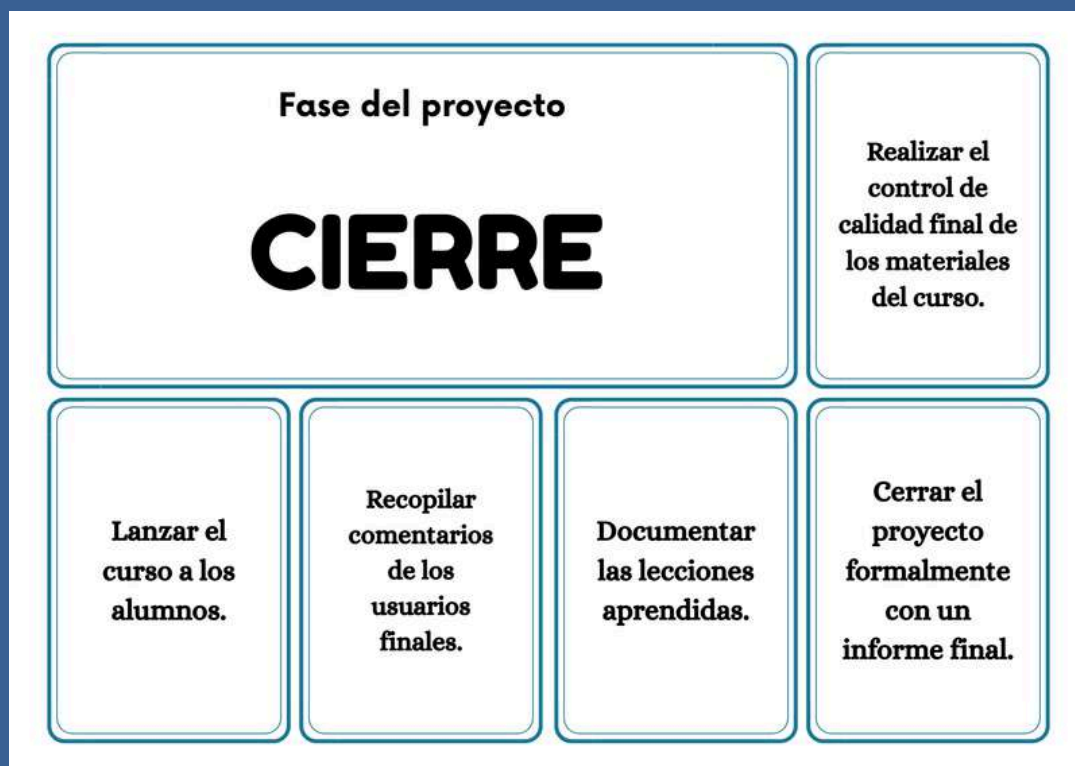
Seguimiento del progreso del proyecto en relación con el cronograma.

Supervisar la finalización de las tareas del equipo.

Recopilar comentarios de los usuarios beta.

Actualizar a las partes interesadas sobre el estado del proyecto.

Ajustar el plan en función de los comentarios o los retrasos.



[Descargar tarjetas: ARCHILAB - Tarjetas de fases del proyecto.pdf](#)

Paso 2: Asignación de responsabilidades: ¿Quién hace qué? (45 min)

- Actividad: Mapeo de roles y responsabilidades
 - Las personas participantes trabajan en grupos pequeños (4-5 personas) para trazar responsabilidades en un proyecto de e-learning.
 - Utiliza las tarjetas de tareas de la actividad anterior ("Mapeando el recorrido del e-learning") y una lista proporcionada de roles comunes (por ejemplo, gestor/a de proyecto, diseñador/a instruccional, experto/a en la materia, diseñador/a multimedia, administrador/a de LMS, encargado/a de control de calidad), y pide a las participantes que hagan coincidir cada tarea con el rol más apropiado durante 15 minutos.
 - Luego, durante 10 minutos, los grupos discuten su razonamiento en conjunto, compartiendo dudas o desacuerdos.
 - Guía la discusión, aclarando las responsabilidades típicas del rol y resaltando conceptos erróneos frecuentes.
 - En la segunda parte de la actividad, las participantes reciben un caso práctico que describe un ejemplo real de un curso e-learning.
 - Trabajando nuevamente en grupos, pide a las participantes que identifiquen al menos una tarea para cada fase del proyecto (Inicio, Planificación, Ejecución, Monitoreo, Cierre) en base a su caso práctico y asignen el rol apropiado para cada tarea.

- Metodología: Mapeo colaborativo, análisis de casos prácticos, clarificación guiada.
- Objetivo de la tarea:
 - Profundizar la comprensión de los roles del proyecto de e-learning asociando tareas con responsabilidades y aplicando el mapeo de roles a un caso práctico del mundo real.

Paso 3: Planificación de la hoja de ruta: creación de un cronograma del proyecto (30 min)

- Actividad: Elaboración de un cronograma básico
 - Pide a las participantes que trabajen en los mismos grupos para crear un cronograma de proyecto simple para un curso de e-learning, basado en una plantilla prediseñada.
 - Presenta brevemente los elementos clave de un cronograma (fases, tareas, roles asignados, fechas de inicio y finalización).
 - Las participantes completan su plantilla distribuyendo tareas en las diferentes fases (Inicio, Planificación, Ejecución, Seguimiento, Cierre) y estimando duraciones realistas.
 - Después de 20 minutos, cada grupo presenta su cronograma y la persona que facilita la sesión da feedback general.
- Metodología: Aplicación práctica, diseño basado en plantillas, intercambio entre pares.
- Objetivo de la tarea:
 - Aplicar principios de planificación de proyectos para crear un cronograma realista para un proyecto de e-learning.

PLANTILLA DE LÍNEA DE TIEMPO

FASE DEL PROYECTO	TAREA	ROL ASIGNADO	INICIO PREVISTO	FIN PREVISTO	DURACIÓN ESTIMADA (DÍAS)

EJEMPLO DE LÍNEA DE TIEMPO

FASE DEL PROYECTO	TAREA	ROL ASIGNADO	INICIO PREVISTO	FIN PREVISTO	DURACIÓN ESTIMADA (DÍAS)
Iniciación	Identificar la necesidad	Gestor/a de proyecto	01/09	03/09	2
Planificación	Desarrollar un plan de proyecto	Gestor/a de proyecto	04/09	06/09	2
Ejecución	Desarrollar contenidos de formación	Diseñador/a instruccional + Experto/a en contenido	07/09	20/09	13
Escucha	Recopilar comentarios de usuarias piloto	Administrador/a LMS	21/09	25/09	4
Cierre	Elaborar el informe final del proyecto	Gestor/a de proyecto	26/09	30/09	4

Paso 4: Herramientas para el éxito: explorando de plataformas de gestión de proyectos (45 min)

- Actividad: Recorrido por herramientas de gestión de proyectos.
 - Demuestra acciones básicas de gestión de proyectos utilizando versiones gratuitas de Trello y Asana: crear un tablero de proyecto, agregar tareas, asignar roles y establecer plazos.
 - Las personas participantes, trabajando en parejas, replican las acciones en tiempo real en sus propios dispositivos.
 - Después de practicar, pide a los grupos que compartan brevemente sus impresiones sobre la usabilidad y la posible aplicación para sus proyectos de e-learning.

- Metodología: Demostración guiada, replicación práctica, evaluación colaborativa.

- Objetivo de la tarea:

-Adquiera experiencia práctica con plataformas básicas de gestión de proyectos para organizar y realizar un seguimiento de proyectos de aprendizaje electrónico.

APRENDIZAJE BASADO EN EL TRABAJO: 4,5 H

Basándose en los conocimientos adquiridos en el aprendizaje guiado previo, las participantes deben planificar y organizar un proyecto de e-learning completo, definiendo los roles del equipo, las tareas, los cronogramas y el uso de herramientas.

Paso 1: Plan de evolución del proyecto (1h)

Selecciona el proyecto e-learning (curso/módulo) que desarrollaste durante los módulos anteriores.

Analiza cómo lo ampliarías para convertirlo en un programa más amplio, abarcando varios módulos, públicos más diversos o métodos de entrega más complejos.

Identifica:

- Nuevos módulos o lecciones para añadir.
- Nuevos públicos objetivo a alcanzar.
- Funcionalidades o tecnologías adicionales necesarias.

Escribe un esquema de ampliación del proyecto de 300 palabras que describa los nuevos elementos, audiencias y estrategias de implementación.

Paso 2: Plan detallado de tareas y responsabilidades (1 h)

Crea un desglose detallado de las principales tareas necesarias para desarrollar y gestionar el programa ampliado, según tu proyecto actualizado.

Para cada tarea, asigna un rol responsable (por ejemplo, Gestor/a de proyecto, Diseñador/a instruccional, Experto/a en contenido).

Como resultado, crea una tabla de asignación de roles y tareas (quién hace qué, cuándo).

Paso 3: Cronograma y planificación de hitos (1 h)

Desarrolla un cronograma realista para tu proyecto ampliado, organizando:

- Fases clave del proyecto (Inicio, Planificación, Ejecución, Seguimiento, Cierre)
- Hitos principales (inicio/fin de módulos, revisiones internas, pruebas piloto)
- Fechas estimadas de inicio y finalización de cada fase

Crea como resultado un cronograma completo (en Hojas de cálculo de Google, Excel, Trello o tablero de Asana).

Paso 4: Gestión de riesgos y revisión entre pares (1,5 h)

Identifica al menos 5 riesgos potenciales que podrían afectar tu proyecto (técnicos, humanos, organizacionales, financieros).

Para cada riesgo:

- Describe el riesgo
- Evalúa su impacto potencial
- Propón estrategias de mitigación

Intercambia tu plan de gestión de riesgos con otra participante.

Revisa el plan de tu compañera y proporciona feedback sobre:

- Cómo de completo es
- Realismo de las estrategias de mitigación
- Áreas de mejora

Aplica los comentarios recibidos si es posible.

Como resultado de este paso, crea un plan de gestión de riesgos (mínimo 5 riesgos con estrategias de mitigación) y un informe de 200 palabras con el feedback recibido y las mejoras aplicadas (o no).

APRENDIZAJE INDEPENDIENTE (4,5 H)

1. Investigación (1 h): Busca ejemplos reales de éxitos o fracasos en la gestión de proyectos de e-learning. Céntrate en identificar las estrategias de gestión de proyectos utilizadas, los desafíos enfrentados y cómo se abordaron.

Escribe un resumen de 300 palabras destacando:

- El tipo de proyecto
- Prácticas clave de gestión de proyectos aplicadas
- Lecciones aprendidas de la experiencia

2. Análisis de caso práctico (1,5h): Selecciona y analiza un caso práctico de un proyecto de desarrollo de un programa de e-learning (ya sea académico o corporativo).

Céntrate en aspectos como:

- Fases del proyecto (inicio, planificación, ejecución, seguimiento, cierre)
- Asignación de tareas y roles
- Indicadores de éxito del proyecto
- Desafíos de gestión encontrados

Escribe un informe de análisis crítico de 400 palabras que resuma:

- El enfoque del proyecto
- Gestión de equipos y ejecución de plazos
- Lecciones aplicables a tus propios proyectos futuros

3. Creación (1,5 h): Basándote en los conocimientos recopilados de tu investigación y el caso práctico, actualiza su Plan de Proyecto de e-learning Ampliado desarrollado durante el Aprendizaje Basado en el Trabajo:

- Refina tu cronología
- Ajusta las asignaciones de tareas
- Actualiza tus estrategias de gestión de riesgos

Revisa tu documento de Plan de Proyecto y escribe una justificación de 200 palabras explicando las principales mejoras y por qué eran necesarias.

4. Autorreflexión (30 min): Reflexiona sobre tu recorrido de aprendizaje durante este módulo, centrándote en las habilidades de gestión de proyectos.

Escribe una reflexión personal de 200 palabras respondiendo:

- ¿Qué habilidades de gestión de proyectos has mejorado más?
- ¿Qué parte del ciclo del proyecto te resultó más desafiante?
- ¿Cómo aplicarás estas habilidades a futuros proyectos de e-learning en el mundo real?

7.4.2. Capítulo 2: Implementación y monitoreo de programas e-learning



Contenido

APRENDIZAJE GUIADO (3 HORAS)

Paso 1: Lanzamiento exitoso: prioridades y obstáculos (45 min)

● Actividad: Tutorial de preparación para el lanzamiento

-Introduce durante 10 minutos la importancia de una preparación exhaustiva antes de lanzar un programa de e-learning y presenta un breve caso de lanzamiento de un curso.

-Cada participante recibe una lista mixta de acciones (algunas críticas para el prelanzamiento, otras no).

-Primero, individualmente, pide a las participantes que seleccionen qué acciones creen que son esenciales para un lanzamiento exitoso. (10 min)

-A continuación, en grupos pequeños (de 4 a 5 personas), comparan sus opciones y negocian una lista final de "elementos esenciales para el lanzamiento". (15 min)

-Finalmente, pide a cada grupo que comparta sus listas con una justificación. Modera una discusión colectiva, revisando las prioridades correctas, explicando por qué ciertas tareas son críticas y destacando errores comunes en casos reales.

- Metodología: Pensamiento crítico individual, negociación grupal, revisión guiada.

- Objetivo de la tarea:

-Fortalecer la capacidad de evaluar críticamente los pasos necesarios para el lanzamiento con éxito de un programa de e-learning, reconociendo errores comunes y buenas prácticas.

LISTA DE ACCIONES

ACCIÓN	¿ESENCIAL PARA EL LANZAMIENTO? (DESPUÉS DE LA DISCUSIÓN EN GRUPO)
Realizar una revisión final del contenido por parte de las PYME	✓ Sí
Subir el contenido final dos días antes del lanzamiento	? Debatible (plazo ajustado, arriesgado)
Anunciar el lanzamiento del curso en el boletín interno de la organización.	✓ Sí
Crear un módulo complementario de nivel avanzado	✗ No (no es crítico para el lanzamiento inicial)
Realizar una auditoría de accesibilidad técnica	✓ Sí
Grabar un vídeo promocional para redes sociales	? Opcional (valor de marketing, pero no crítico para la preparación operativa)
Asegurar que todo el contenido multimedia sea compatible con todos los navegadores	✓ Sí
Enviar a las personas usuarias una encuesta opcional previa al curso	? Útil pero no estrictamente esencial
Preparar un documento de preguntas frecuentes para problemas comunes de las personas usuarias.	✓ Sí
Agregar un sistema de insignias gamificado después del lanzamiento	✗ No (mejora, no es crítico para el lanzamiento)

Paso 2: Monitoreo y detección temprana de problemas (45 min)

- Actividad: Crea tu tabla de monitorización

-La persona facilitadora explica durante 15 minutos la importancia de monitorear los programas de e-learning después del lanzamiento e introduce conceptos básicos de KPIs (por ejemplo, tasas de inscripción, finalización del curso, satisfacción del usuario, problemas técnicos).

-Las participantes, en grupos, diseñan una tabla de monitorización simple utilizando una plantilla de Google Sheets proporcionada (15 min).

-Deben seleccionar 5 KPIs, definir las fuentes de datos, frecuencia de recolección de datos y quién será la persona responsable de su seguimiento.

-En los últimos 15 minutos, los grupos comparten y presentan brevemente sus tablas de monitorización, y la persona que facilita la sesión proporciona feedback colectivo.

- Metodología: Diseño colaborativo de tableros de control, aprendizaje aplicado, intercambio entre pares.

- Objetivo de la tarea:

-Desarrollar la capacidad de crear un sistema práctico para monitorear y dar seguimiento al estado de un programa de e-learning.

PLANTILLA DE PANEL DE CONTROL DE MONITOREO

KPIs (Indicadores Clave de Rendimiento)	OBJETIVO/ REFERENCIA	FUENTE DE DATOS	FRECUENCIA DE MONITOREO	PERSONA RESPONSABLE
Tasa de matriculación	90% de las inscripciones previstas	Informes de registro de LMS	Semanalmente	Gestor/a de proyecto
Tasa de finalización del curso	80% dentro del cronograma del curso	Seguimiento de cursos LMS	Quincenal	Diseñador/a instruccional

Puntuación de satisfacción del alumnado	Calificación promedio 4/5	Encuesta posterior al curso	Fin de curso	Control de calidad
Tickets de soporte técnico	Menos de 10 incidentes	Registros del servicio de asistencia	Semanal	Administrador/a de LMS
Tasa de cumplimiento de la accesibilidad	Cumplimiento del 100% con WCAG 2.1	Pruebas de control de calidad manuales	Antes del lanzamiento	Diseñador/a multimedia

Paso 3: Simulación de una crisis: reaccionar rápido, reaccionar con inteligencia (45 min)

- Actividad: Juego de roles de respuesta a riesgos
 - Las personas participantes se dividen en pequeños grupos.
 - Cada grupo recibe un escenario de crisis que podría ocurrir durante o poco después del lanzamiento de un programa de e-learning (por ejemplo, baja inscripción, fallo de la plataforma LMS, quejas importantes de accesibilidad).
 - Los grupos tienen 15 minutos para preparar un plan de acción de emergencia que cubra los pasos inmediatos, estrategias de comunicación y opciones alternativas.
 - Luego, cada grupo presenta su plan de acción al grupo.
 - La persona que facilita modera una sesión de feedback, destacando las fortalezas y las brechas y proponiendo buenas prácticas del mundo real.
- Metodología: Juego de roles basado en escenarios, planificación de emergencias, presentaciones grupales.
- Objetivo de la tarea:
 - Fortalecer las habilidades de toma de decisiones rápidas y gestión de crisis en el contexto de la implementación de programas e-learning.

EJEMPLOS DE ESCENARIOS DE CRISIS

Escenario 1: Fallo de la plataforma LMS durante el lanzamiento

- Descripción: El día del lanzamiento, la plataforma LMS deja de responder y las personas usuarias no pueden acceder al curso.

- Problema: Riesgo de percepción negativa, pérdida de participantes, daño a la credibilidad.
- Tarea: Desarrollar una respuesta rápida ante la emergencia (comunicación, acceso alternativo, si es posible, gestión de incidentes).

Escenario 2: Participación extremadamente baja

- Descripción: Dos semanas después del lanzamiento, los datos muestran que menos del 20% de los estudiantes inscritos han completado el primer módulo.
- Problema: Riesgo de fracaso del curso, insatisfacción de patrocinadores.
- Tarea: Identificar causas potenciales y proponer acciones correctivas inmediatas (por ejemplo, recordatorios, incentivos de motivación, ajuste de contenido).

Paso 4: Medir el éxito e impulsar la mejora (45 min)

- Actividad: "De los datos al conocimiento"
 - Presenta técnicas para interpretar los datos de monitoreo y feedback de las personas usuarias para orientar las mejoras.
 - Las participantes, en parejas, analizan un conjunto de datos ficticios que simulan un programa de e-learning posterior al lanzamiento (con indicadores como tasas de finalización, puntuación de feedback y tasas de abandono).
 - Deben:
 - Identificar tendencias positivas
 - Detectar problemas potenciales
 - Sugerir dos acciones de mejora para futuras iteraciones
 - La persona que facilita la sesión concluye con una reflexión colectiva vinculando los resultados del monitoreo con los ciclos de mejora continua en la gestión del e-learning.
- Metodología: Ejercicio de interpretación de datos, análisis en parejas, reflexión grupal.
- Objetivo de la tarea: aprender a extraer información útil de los datos del programa de e-learning para impulsar la mejora continua.

EJEMPLOS DE CONJUNTOS DE DATOS FICTICIOS

Ejemplo 1 de conjunto de datos (versión básica)

MÉTRICA	RESULTADO
Número de estudiantes matriculados	150
Número de estudiantes que completan el primer módulo	90
Tasa de finalización del curso final	55 %
Puntuación media de satisfacción del alumnado (encuesta)	3.2/5
Número de problemas técnicos notificados	12
Comentarios más comunes	"La navegación es confusa."

Ejemplo de conjunto de datos 2 (versión más detallada)

MÓDULO	TASA DE FINALIZACIÓN (%)	PUNTUACIÓN MEDIA DE SATISFACCIÓN	COMENTARIOS COMUNES
Módulo 1: Introducción	90%	4.1/5	Positivo, fácil de seguir.
Módulo 2: Fundamentos teóricos	70%	3.5/5	Contenido demasiado denso
Módulo 3: Ejercicio de aplicación	45%	2.9/5	Instrucciones confusas
Evaluación final	30%	3.0/5	Enlace de evaluación difícil de encontrar

APRENDIZAJE BASADO EN EL TRABAJO: 4,5 H

Basándose en los conocimientos adquiridos durante el aprendizaje guiado anterior, las participantes deben planificar el lanzamiento, monitoreo y evaluación de un programa de e-learning, preparando herramientas prácticas como listas de verificación, tablas de monitorización, planes de respuesta a crisis e informes de evaluación para asegurar una implementación exitosa y una mejora continua.

Paso 1: Desarrollo del plan de lanzamiento (1 h)

Prepara un plan integral de preparación para el lanzamiento del proyecto de e-learning que desarrollaste en el Capítulo 1.

Este plan debe incluir:

- Lista de verificación previa al lanzamiento: controles finales de contenido, plataforma, acceso y soporte.
- Una estrategia de comunicación: cómo y cuándo se informará a las personas usuarias (correos electrónicos, anuncios en la plataforma).

Paso 2: Plan de seguimiento y control (1,5 h)

Diseña una estrategia de seguimiento práctica para las 4 primeras semanas tras el lanzamiento de tu programa, que incluya:

- 5 KPIs seleccionados (indicadores clave de rendimiento),
- Métodos y frecuencia de seguimiento,
- Miembros del equipo responsables.

Como resultado de esta actividad, prepara una tabla de monitorización completa (utilizando la plantilla del Paso 2 de la Actividad de aprendizaje guiado) y escribe un plan de monitoreo de 200 palabras que describa los procedimientos de seguimiento.

Paso 3: Simulación de gestión de crisis (1 h)

Selecciona un escenario de riesgo (por ejemplo, fallo técnico, baja participación) que podría ocurrir durante el lanzamiento de tu programa de e-learning.

Crea un plan de respuesta a crisis que cubra:

- Acciones de emergencia inmediatas,
- Pasos de comunicación con las partes interesadas,
- Estrategias de contingencia.

Paso 4: Evaluación y feedback tras la implementación (1 h)

Después de la simulación de "lanzamiento" o del desarrollo del proyecto, evalúa los resultados utilizando comentarios reales del alumnado (si están disponibles) o un conjunto de datos ficticios.

Identifica:

- Fortalezas del lanzamiento e implementación temprana,
- Áreas que necesitan mejoras,
- 2 acciones concretas para la mejora futura.

Además, intercambia tu evaluación con un/a compañero/a y propociona feedback estructurado.

Redacta como resultado un informe de evaluación de 300 palabras.

APRENDIZAJE INDEPENDIENTE: 4,5H

1. Investigación (1h): busca buenas prácticas para el seguimiento y mejora de programas de e-learning tras el lanzamiento.

Concéntrate en:

- Cómo los programas exitosos hacen seguimiento del rendimiento y la experiencia de usuario
- Errores comunes y cómo evitarlos.

Escribe un resumen de 250 a 300 palabras.

2. Análisis de caso práctico (1,5 h): Analiza un caso real en el que un programa de e-learning necesitó ajustes posteriores al lanzamiento (por ejemplo, después del feedback de usuarios, problemas técnicos, baja participación).

Identifica:

- Cómo se detectaron los problemas
- Qué acciones se tomaron
- Resultados y lecciones aprendidas.

Escribe un informe de 400 palabras analizando el caso práctico.

3. Creación (1,5 h): Actualiza tu proyecto del Aprendizaje Basado en el Trabajo basándote en la investigación y el análisis de caso:

- Refina la table de monitorización o los KPIs,
- Actualiza los planes de contingencia,
- Ajusta las estrategias de comunicación o evaluación si es necesario.

Crea la versión final actualizada de tu plan de gestión de proyectos de e-learning y escribe una justificación de 200 palabras explicando las mejoras clave realizadas.

4. Autorreflexión (30 min): Reflexiona sobre las habilidades adquiridas durante este capítulo, especialmente:

- Gestión de crisis,
- Seguimiento y evaluación.

Escribe una reflexión personal de 200 palabras respondiendo:

- ¿Qué habilidades has desarrollado más?
- ¿Cuál fue la parte más difícil de implementar y supervisar un programa de e-learning?
- ¿Cómo aplicarías estas habilidades en proyectos reales?



8. Instrucciones metodológicas

Al inicio del programa, se debe ofrecer a las personas participantes una visión general de la estructura del curso, los métodos de enseñanza y los enfoques de evaluación, garantizando que el proceso de evaluación incluya una forma sencilla de medir los conocimientos adquiridos.

Crear un entorno acogedor y cómodo es esencial, ya que las primeras interacciones marcan el tono de toda la experiencia de aprendizaje. Las participantes buscarán respeto, confianza y una actitud positiva por parte de la persona facilitadora. Independientemente de si el programa sigue un modelo de aprendizaje tradicional o interactivo, es fundamental mantener un equilibrio entre profesionalidad y cercanía.

Establecer vínculos con las participantes es muy beneficioso, ya que les permite interactuar entre sí y fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo. Esta fase también ayuda a identificar sus expectativas, necesidades de aprendizaje y posibles lagunas de conocimiento que deberían abordarse durante el programa.

Para aquellas personas que participen en un aprendizaje interactivo mediante un sistema de estudio independiente, se debe prestar especial atención a la duración del programa. Ofrecer orientación sobre cómo navegar por el plan de estudios y sugerir un esquema estructurado de progreso mejorará su experiencia de aprendizaje y garantizará mejores resultados.

EJEMPLO DE ACTIVIDADES QUE SE DEBEN REALIZAR AL INICIO DE LA FORMACIÓN:

- Preparar la sala para facilitar el aprendizaje y la interacción entre las personas del grupo.
- Presentación de la persona que facilitará la sesión
- Pedir a las personas participantes que se presenten, explicando su experiencia laboral, educación, trabajo que realizan, etc.
- Registrar las expectativas de las participantes
- Presentar los aspectos administrativos del programa (listas de asistencia, etc.)
- Definir los objetivos del programa y las competencias que las participantes deberán adquirir como resultado de las actividades formativas.
- Explicar cómo se estructurará y organizará el proceso.
- Presentar las reglas básicas de comunicación (respeto mutuo, escuchar a las otras personas, comportamiento en Internet, etc.)

9. MÉTODOS RECOMENDADOS PARA EL SEGUIMIENTO DE LA CALIDAD Y EL ÉXITO DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA

En el proceso de seguimiento de la calidad y el rendimiento del programa educativo se aplican las siguientes actividades:

- Se realizan investigaciones y encuestas anónimas a las personas participantes sobre las sesiones impartidas, la literatura y los recursos de aprendizaje, las estrategias de apoyo, la implementación y mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, la carga de trabajo, las evaluaciones de conocimiento y la comunicación con el personal docente.
- Se realizan investigaciones y encuestas al personal docente sobre los mismos temas mencionados en el párrafo anterior.
- Se lleva a cabo un análisis del éxito, la transparencia y la objetividad de las evaluaciones y del logro de los resultados de aprendizaje.
- Se realiza un análisis de las condiciones materiales y del personal necesarias para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los resultados de las encuestas proporcionan una visión general del éxito del programa, así como una evaluación de la calidad del trabajo de los docentes.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Los procedimientos de evaluación del programa Arquitectos de e-learning: Diseñando el Futuro del Mercado Laboral están diseñados para medir sistemáticamente el progreso de las personas participantes hacia el logro de los resultados de aprendizaje definidos. Estos procedimientos se alinean con los principios del aprendizaje de adultos (andragogía) y enfatizan la evaluación basada en competencias, garantizando que las participantes adquieran tanto los conocimientos teóricos como las habilidades prácticas esenciales para el éxito profesional en la arquitectura de e-learning.

Objetivos de la evaluación:

- Monitorear el progreso de las participantes en la adquisición de competencias relacionadas con el diseño instruccional, la creación de contenido digital, la integración de tecnología y la gestión de programas de e-learning.
- Validar el logro de los resultados de aprendizaje a través de indicadores medibles.
- Proporcionar feedback constructivo para apoyar la mejora continua.
- Garantizar el cumplimiento de los estándares europeos de FP y del Marco Europeo de Cualificaciones (MEC).

MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Se emplea un enfoque mixto de evaluación, que combina evaluaciones formativas y sumativas para abordar las diversas modalidades de aprendizaje (aprendizaje guiado, basado en el trabajo e independiente):

EVALUACIONES FORMATIVAS

- Cuestionarios interactivos: se realizan después de cada capítulo para evaluar la comprensión de los conceptos teóricos (por ejemplo, teorías pedagógicas, funcionalidades de la plataforma LMS).
- Revisiones por pares: las participantes revisan y valoran los prototipos de diseño instruccional o el contenido digital de sus compañeros/as, lo que fomenta el aprendizaje colaborativo.
- Debates de progreso: Reflexiones facilitadas durante las sesiones de aprendizaje basadas en el trabajo para identificar desafíos y ajustar las estrategias de enseñanza.
- Diarios de autoevaluación: las participantes documentan el desarrollo de sus habilidades y alinean el progreso con sus objetivos personales.

EVALUACIONES SUMATIVAS

- Proyecto final: Diseño de un programa completo de e-learning que integre las competencias de todos los módulos (por ejemplo, creación de un curso utilizando Articulate Storyline, aplicación de modelos instruccionales como ADDIE).
- Demostraciones prácticas: Tareas prácticas, como adaptar materiales tradicionales en módulos de aprendizaje electrónico interactivos o configurar ajustes de LMS.
- Prueba final de conocimientos: un examen cronometrado que evalúa el dominio de conceptos clave (por ejemplo, principios de andragogía, cumplimiento de derechos de autor en contenido digital).

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Los indicadores se asignan a los resultados de aprendizaje de cada módulo, lo que garantiza la alineación con los estándares vocacionales:



MÓDULO	RESULTADO DEL APRENDIZAJE	INDICADOR	HERRAMIENTA DE MEDICIÓN
Módulo 1	Aplicar modelos de diseño instruccional a entornos e-learning.	El 90% de las participantes diseñan un plan de curso siguiendo los marcos ADDIE o SAM.	Evaluación basada en rúbricas de proyectos finales.
Módulo 2	Desarrollar contenidos digitales accesibles e interactivos.	El 90% produce contenido compatible con SCORM con evaluaciones integradas.	Revisión por pares + evaluación por parte de facilitadores de tareas prácticas.
Módulo 3	Utilizar herramientas de eLearning (por ejemplo, LMS, software de creación).	El 90% demuestra competencia en la configuración de roles de usuario de LMS y paneles de análisis.	Tareas de simulación observadas.
Módulo 4	Gestionar proyectos de e-learning dentro del presupuesto y el cronograma.	El 80% presenta un plan de proyecto con estrategias de mitigación de riesgos y asignación de recursos.	Evaluación de informes escritos y defensas orales.

INDICADORES ADICIONALES:

- Tasa de participación: Asistencia mínima del 95% en las sesiones de aprendizaje guiado.
- Entrega oportuna: finalización del 85% de las tareas de aprendizaje independiente dentro de los plazos establecidos.
- Punto de referencia de empleabilidad: el 70% de los estudiantes informan una mayor confianza en las habilidades necesarias para el trabajo después del programa (a través de encuestas posteriores al curso).

ANÁLISIS Y ELABORACIÓN DE INFORMES DE DATOS

Los datos cuantitativos (por ejemplo, puntuaciones de evaluación, tasas de finalización) se agregan para evaluar la efectividad general del programa.

Se analiza el feedback cualitativo de las autoevaluaciones y las revisiones de pares para perfeccionar los métodos de instrucción.

Los informes de evaluación final se comparten con las partes interesadas (participantes, formadores, socios del proyecto de la UE) para garantizar la transparencia y el cumplimiento de los requisitos de financiación.

FEEDBACK Y REFUERZO

Se proporciona feedback individualizado dentro de los 7 días posteriores a la finalización de la evaluación.

Las participantes que obtienen una puntuación inferior al 70 % en tareas sumativas reciben planes de recuperación específicos, que incluyen recursos de práctica adicionales o sesiones de tutoría.

Este marco de evaluación estructurado pero flexible garantiza que las personas adultas sean evaluadas de manera respetuosa y equitativa, alineándose con sus motivaciones orientadas a objetivos y los propósitos vocacionales del programa.





Archilab

PUBLICADO POR BACKSLASH, 2025