

# CREACIÓN DE CURSOS E-LEARNING

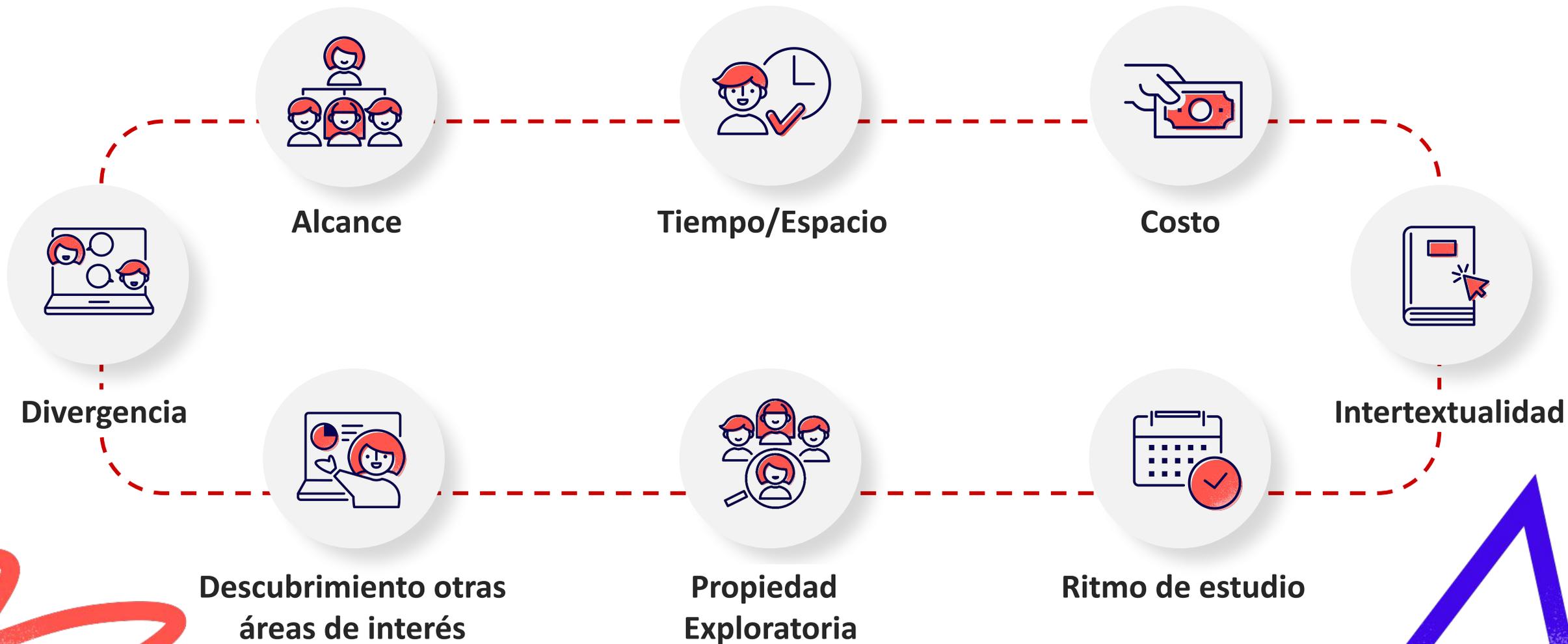
---

## *PARTE 1*

## *CONSIDERACIONES TEÓRICAS DE LA FORMACIÓN EN LÍNEA*

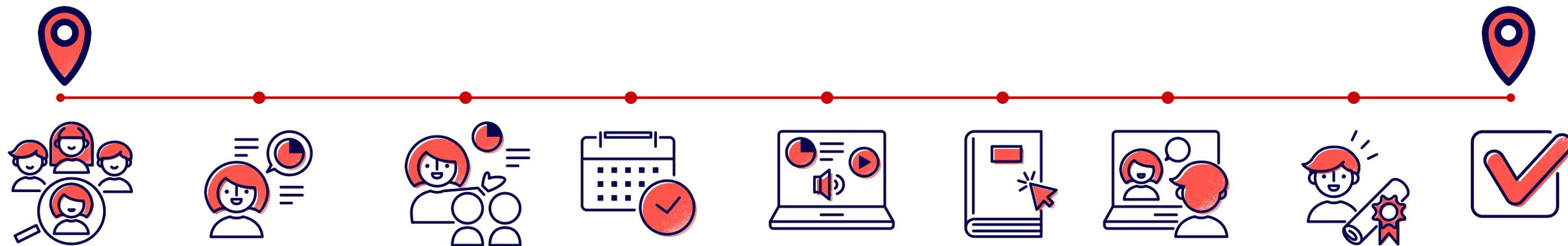
Incluir en su creación, elementos clave para que los aprendizajes online sean efectivos y aptos para el medio de enseñanza.

## *Ventajas del e-learning*



*¿Cómo potencio/me apropio/abuso/me apodero de estas ventajas para mi curso?*

---



## *Diseño Instruccional*

---



Diagnostica y analiza los problemas prácticos del aprendizaje.



Recomienda solución efectiva.



Utiliza las teorías del aprendizaje humano.



Se informa sobre teorías e investigación y lo traduce en aplicaciones prácticas.



Posee repertorio de estrategias y las usa según un cuándo y un por qué.



Conoce el fenómeno instruccional online.

## *Algunos modelos útiles de diseño instruccional*

---



### Modelos como PROCESOS

- ADDIE
- Dick and Carey
- ASSURE
- AGILE
- KEMP
- Tuzum



### Modelos INTERMEDIOS

- ARCS
- [Bloom](#)
- [Nueve eventos de Gagné](#)



### Modelos como REFERENCIA TEÓRICA

- [Psicología cognitiva](#)
- Andragogía
- [Aproximación al aprendizaje](#)

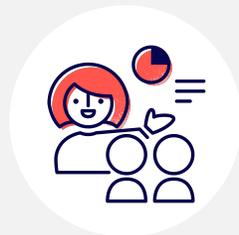
***¿Cuáles son entonces en general los pasos de un proceso de diseño instruccional?***

## Generalización de un proceso



### ANÁLISIS

- Necesidad
- Meta
- Perfil alumnos
- Tiempo
- Materia de referencia
- Material existente



### DISEÑO

- Objetivo general
- Objetivo específico
- Distribución del contenido
- Elementos didácticos
- Evaluaciones



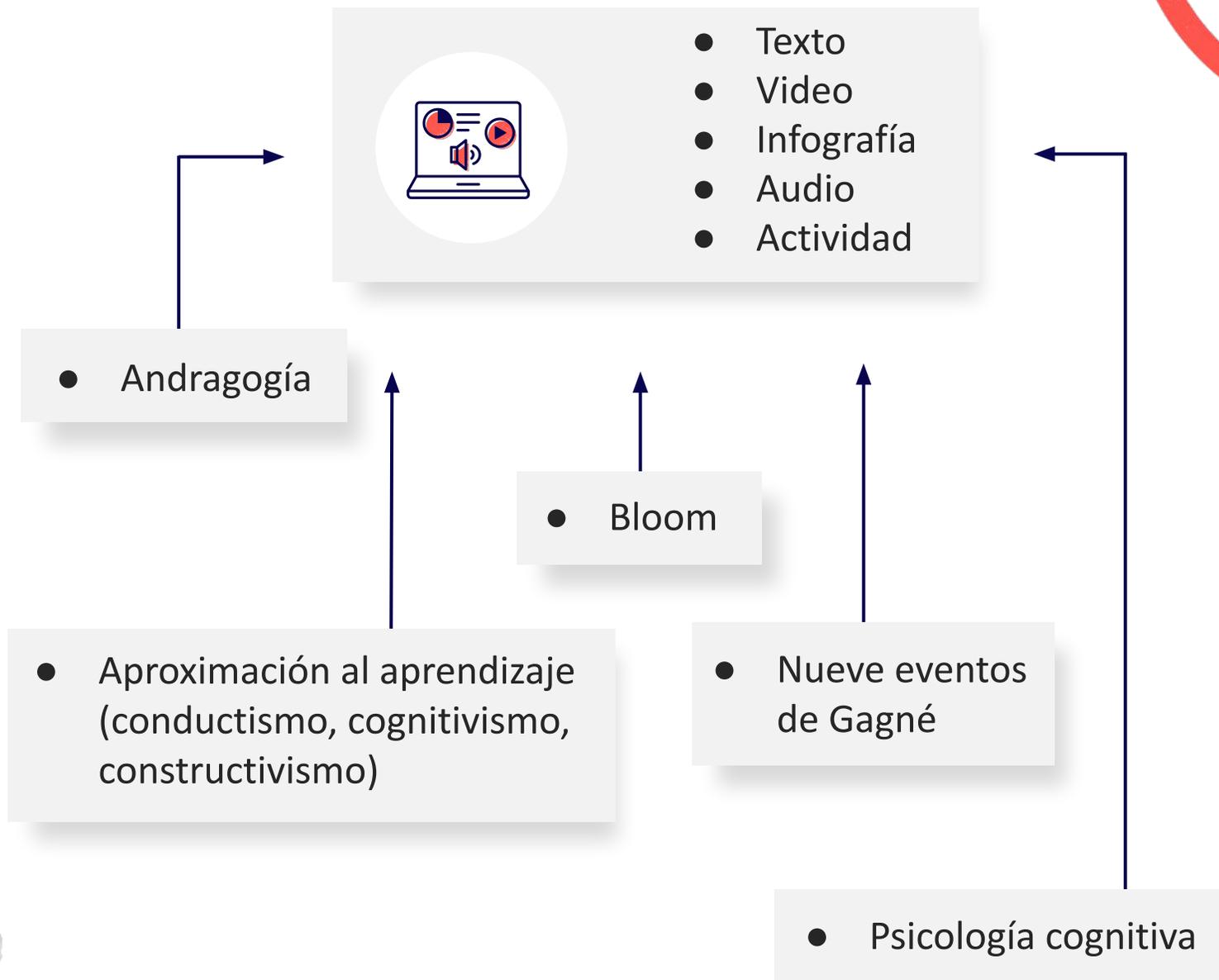
### DESARROLLO

- Textos
- Videos
- Actividades
- Diferenciar funciones
- Diferencias estratégicas
- Visualizar flujo de información
- Checklist



### EVALUACIÓN (ANÁLISIS)

- Feedback de los alumnos
- Análisis por parte de los ejecutores
- Propuestas de mejoras



## Andragogía



- Experiencia
- Metacognición
- Utilidad presente

## Psicología cognitiva



- Fraccionamiento
- Repetición
- Emocionalidad

## Por ejemplo

Material que diseño debe:

- Tener un tono horizontal: le estoy hablando a una persona que tiene experiencia de vida y de estudio.
- Apelar a la atención del alumno: emocionalmente.
- Explicar el porqué del proceso de aprendizaje.
- Utilizar información fraccionada.
- Utilizar imágenes que aporten a que el material sea **memorable**.
- Repetir la información desde diferentes puntos de vista.
- Hacer actividades que tengan aplicación múltiple e inmediata en la vida del alumno.

## ***Lo importante***

---



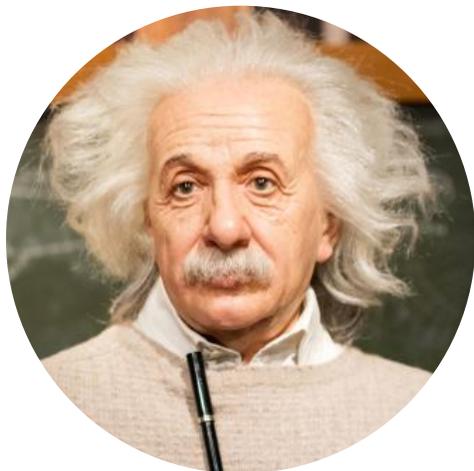
### **Utilización de modelo**

Tener un modelo a seguir en cuanto a proceso, puede ser una generalización o uno en particular.



### **Checklist**

Utilizar el modelo para trabajar en cada etapa, tener un checklist para cada etapa.



### **Respaldo**

Respaldar mis acciones con reflexión y respaldo teórico (por qué hago lo que hago, por qué sé que sirve).



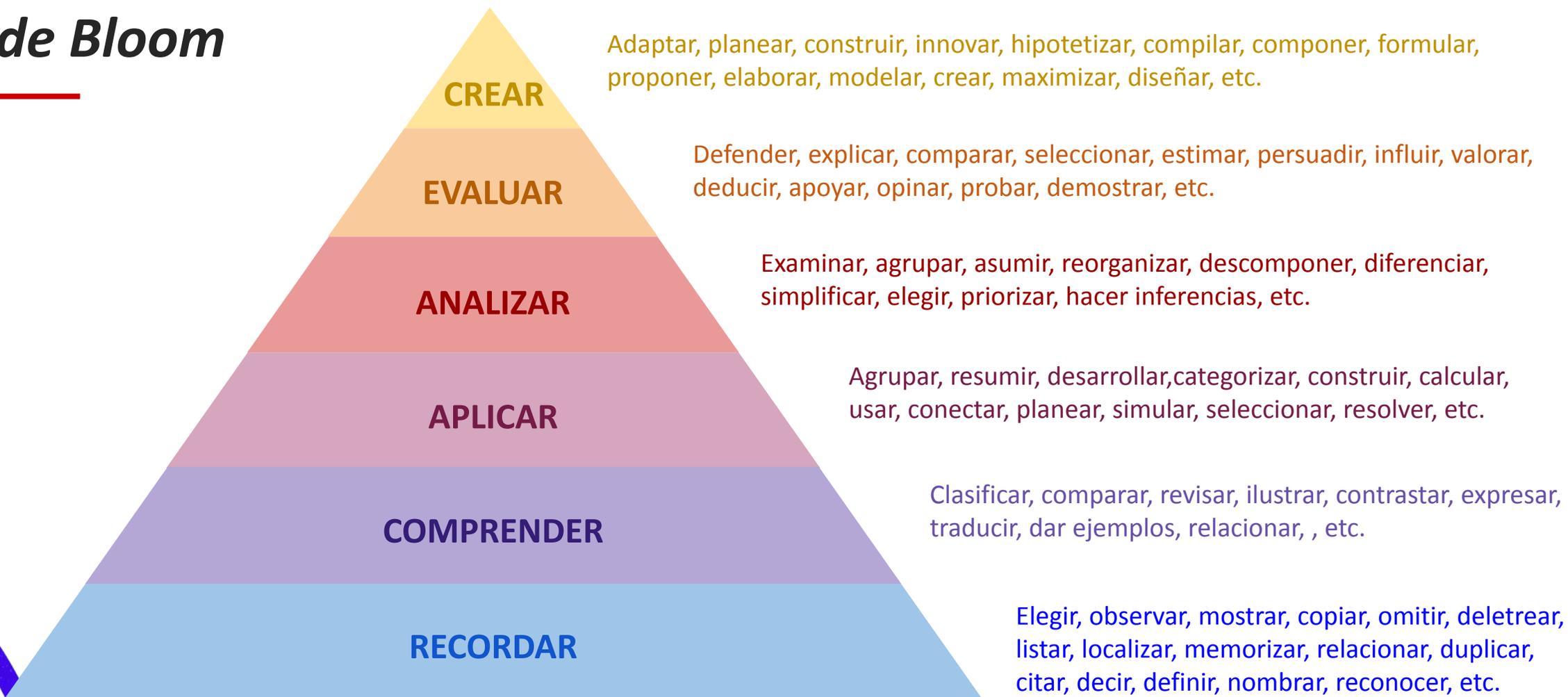
### **Mejora continua**

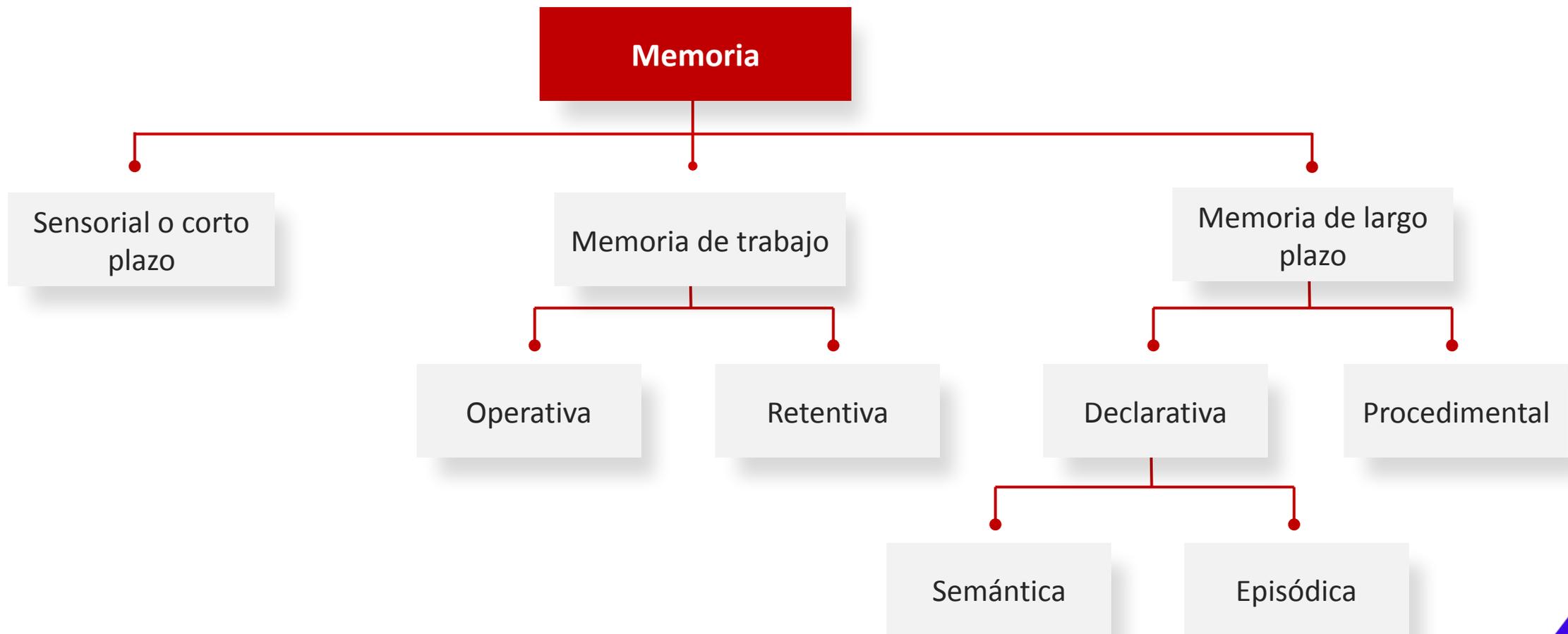
Evaluar para mejora continua, según resultados concretos, reflexión y análisis posterior.

**¡Gracias!**

# Taxonomía de Bloom

---





## *Memoria de trabajo*

---

- Es la que mantiene la información dada por el estímulo externo y la manipula o procesa, todo en segundos.
- Está relacionada directamente con nuestra capacidad de aprender.
- La memoria de trabajo es limitada. (1 a 4 elementos)
- Se desarrolla su capacidad hasta los 15 años naturalmente.

## ***Nueve eventos de Gagné***

---

**Obtener la atención** de los estudiantes (novedad, incertidumbre, sorpresa, etc.)

**Informar** a los estudiantes sobre los objetivos (describir, describir en conjunto con los alumnos, etc.)

**Estimular** para recordar conocimiento anterior (hacer preguntas sobre experiencia anterior, preguntar sobre conceptos previos, etc.)

**Presentar el contenido** (presentar el contenido de maneras múltiples, utilizar estrategias de aprendizaje activo, etc.)

**Dar guía** al estudiante (modelar, dar ejemplos y contraejemplos, etc.)

**Práctica** (Obtener comportamiento del estudiante) (actividades colaborativas, preguntas profundas, aplicación de conceptos, etc.)

**Dar feedback** (feedback de confirmación, de evaluación, remedial, descriptivo, colaborativo)

**Dar guía** al estudiante **evaluando su conocimiento** con criterios transparentes y claros

**Promover** la retención y transferencia

## Algunas generalidades sobre la aproximación al aprendizaje

---

	CONDUCTISMO	COGNITIVISMO	CONSTRUCTIVISMO
<b>Lo importante es: (El aprendizaje es:)</b>	La respuesta al estímulo, la respuesta (conocimiento) existe	La conexión significativa, el conocimiento existe	La construcción a partir de la experiencia, el conocimiento de construye, cada uno interpreta el mundo real
<b>Se interfiere en:</b>	El ambiente, el estímulo, no se considera la memoria	Estructura mental, ambiente, se considera la experiencia la memoria como fundamental	Ambiente, experiencia, modelaje
<b>Técnicas/ instruccionales para el desarrollo de material:</b>	Evaluaciones de entrada, retroalimentación, refuerzos, modelaje y práctica de estímulo-respuesta	Metáforas, analogías, esquematización, mapas conceptuales, organizadores	Actividades independientes de planificación y creación, debates, trabajo colaborativo