

Programa de Formación y Desarrollo en E-learning

AulaGlobal



Tabla de Contenidos

AulaGlobal	5
Rasgos Generales del Programa	7
Fundamentacion.....	7
Fines y Objetivos.....	9
Destinatarios.....	10
Metodología.....	10
Evaluación.....	12
Detalle de los Cursos y Talleres	15
Gestión de Procesos Esenciales de Teleformación.....	16
Diseño Instruccional.....	18
Formación y Desarrollo de E-Tutores de cursos en Línea.....	21
Guionización de cursos en ambientes Virtuales de Aprendizaje.....	22
Desarrollo de Actividades de Evaluación en Elearning.....	23
Formacion de Formadores para el manejo de Aulas Virtuales.....	24
Diseño y Desarrollo de Contenidos para el entorno virtual.....	25
Herramientas de Autor para contenidos Elearning.....	27
Diseño de Objetos de Aprendizaje.....	28
Estandares Elearning.....	29
Taller Administración de Plataformas Virtuales de Aprendizaje.....	29
Seguridad en Plataformas LMS.....	30
Gerencia de proyectos de e-learning.....	30
Presupuesto y Contactos	33
Inscripciones.....	33
Pago de Inscripción.....	33
Contacto de reporte de Inscripción.....	34

AulaGlobal

Somos una organización de servicios de conocimiento gerenciales y empresariales dedicada a la capacitación profesional en modalidad presencial y virtual. Enfocamos nuestros cursos a la formación y/o desarrollo de competencias profesionales por ello procuramos contextualizar las actividades y contenidos al entorno laboral del participante sobre las bases de un conocimiento de las necesidades del mercado laboral y las necesidades de nuestros participantes.

La idea central de nuestros cursos y materiales instruccionales es dotar a los participantes de las competencias laborales, afianzando sus capacidades de desempeño para una eficiente contribución a los logros organizacionales y éxitos profesionales.

Centro de Desarrollo Gerencial

www.campusaulaglobal.com/portal
www.aulaglobal.net.ve

aulaglobal@gmail.com
info@aulaglobal.net.ve



Rasgos Generales del Programa

1 Rasgos Generales del Programa

El Centro de Desarrollo Tecnológico, Educativo y Gerencial AulaGlobal se inició en el año 2004 como un proyecto incubado en el Parque Tecnológico de Mérida. Durante cinco años de trabajo en el campo de la educación a distancia en modalidad virtual ha desarrollado capacidades en teleformación que le aseguran un dominio amplio de este campo. Las experiencias de formación al personal de PDVSA - AIT -de todo el país, Seguros Caracas y Seguros Mercantil, así como la formación de profesores de diferentes Instituciones de Educación Superior del país nos ha permitido consolidar un programa de cursos en este campo.

Su orientación primordial es el de la formación y desarrollo de competencias profesionales en cada área particular de actuación y necesidades de desempeño que encierra un proyecto de teleformación. Esto implica diversos campos y diferentes conocimientos, habilidades y actitudes para la gestión exitosa de un proyecto de esta naturaleza.

El equipo de AulaGlobal estima suficientemente las posibilidades del elearning o teleformación en Venezuela. Las políticas educativas dirigidas por el sector gubernamental, por una parte, que son incluyentes, de fácil acceso, de calidad compatibilizan con las facilidades que ofrece la teleformación. De otro lado, para el sector empresarial, preocupado de la formación de su talento humano, pero frente a crecientes costos de la misma, la teleformación ofrece posibilidades de menores costos de formación, acceso a empleados geográficamente dispersos, entre otras. Finalmente, debe destacarse que la alfabetización tecnológica y el acceso del venezolano a las TIC crece significativamente, año a año. Todo lo anterior conjuga un espectro amplio de posibilidades de incorporación de la teleformación a las organizaciones y su uso por parte de los profesionales venezolanos.

AulaGlobal ofrece esta serie de cursos y talleres que pueden cursarse de manera independiente y en su conjunto conforman un trayecto completo de formación profesional para diseñar, poner en marcha y evaluar soluciones de e-learning.

1.1 Fundamentacion

Las organizaciones que se destacan hoy son aquellas que descubren el modo de lograr el compromiso de su gente y su capacidad para el aprendizaje en todos los niveles

desempeño.

El aprendizaje de por vida se convierte en un imperativo. De hecho en muchas empresas se advierte un cambio importante en la forma de considerar la capacitación: de ser un factor de costo a una estrategia competitiva, ya que la mejora de las habilidades de la fuerza laboral genera una ventaja sostenible.

El Programa de Formación y Desarrollo Elearning es un conjunto de acciones formativas para la ampliación, mejora y sobre todo la creación y fomento de competencias permanentes que ayuden a docentes, administradores de plataformas, desarrolladores y expertos en contenidos, facilitadores de aprendizaje, etc a gestionar actividades de educación a distancia bajo la modalidad virtual. A través del desarrollo del mismo se propone la construcción de nuevas estrategias educativas y el desarrollo de competencias (conocimientos, habilidades y actitudes) hacia la facilitación de aprendizaje mediante el uso de las tecnologías de la comunicación e información, principalmente en empresas e instituciones de educación superior que incorporan esta modalidad.

A través del Programa se realiza una reflexión en torno a los procesos formativos, actividad docente y académica de la educación y el proceso de construcción conceptual desde la actividad interdisciplinar, es por ello, que va dirigido a profesionales de todas las disciplinas que desean profundizar en el conocimiento y la comprensión de las didácticas y prácticas pedagógicas propias de los actos educativos virtuales, así como a administradores de sistemas que requieren ampliar sus competencias respecto a los usos y aplicaciones del aprendizaje en modalidad virtual.

¿Porqué e-learning?

Para todos, en cualquier momento y lugar. Teniendo en cuenta que aproximadamente el 80 por ciento de los profesionales utiliza computadoras en su trabajo, Internet es la solución lógica para los objetivos de capacitación.

Sustancial ahorro en los costos. Cuando se brinda a través de soluciones basadas en tecnología, la capacitación es menos costosa por usuario.

Acceso “just-in-time” a información oportuna. La posibilidad de armar cursos sobre determinado contenido a medida de sus necesidades.

Mayor adecuación del contenido. Las soluciones basadas en esta modalidad dan espacio a las diferencias individuales en los estilos de aprendizaje.

1.2 Fines y Objetivos

A través de esta propuesta, AulaGlobal ofrece un trayecto de formación a los profesionales que deseen diseñar, poner en marcha y evaluar sistemas de e-learning.

Objetivo General

El Programa de Formación y Desarrollo Elearning busca proporcionar al participante las herramientas necesarias para diseñar y desarrollar procesos de aprendizaje soportados por tecnologías de información, ampliando sus conocimientos en teorías y prácticas pedagógicas propias de la educación a distancia, y en el desarrollo de recursos educativos tecnológicos a utilizar como apoyo en el ejercicio de su actividad docente, en un entorno virtual de aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Preparar al docente - facilitador para desempeñar el nuevo rol que representa en los entornos mediados por las tecnologías de información y comunicación.
- Propender por la formación del docente en el objetivo, estructura y aplicabilidad de los modelos y teorías pedagógicas que soportan el proceso de aprendizaje en entornos virtuales y su concreción en el diseño instruccional de un curso en línea.
- Profundizar en el uso de herramientas o aplicaciones para el desarrollo de contenidos educativos, sobre todo de aquellas basadas en software libre.
- Fortalecer las competencias comunicacionales del docente sobre todo aquellas basadas en el uso de las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica disponibles en los sistemas de gestión de aprendizaje.
- Preparar al docente-facilitador en la planificación y desarrollo de actividades de evaluación mediante la utilización de aplicaciones disponibles para tal fin de acuerdo a estrategias múltiples dirigidas al fortalecimiento del proceso de aprendizaje.
- Capacitar a los administradores de plataformas en la gestión de los

ambientes virtuales de aprendizaje conforme a sus fines educativos.

1.3 Destinatarios

- Graduados universitarios.
- Coordinadores de recursos humanos y capacitación de las organizaciones.
- Profesionales involucrados en el desarrollo de cursos.
- Especialistas en elaboración de contenidos. (Diseñadores-Contenidistas - Comunicadores)
- Especialistas en tecnología.
- Tutores de sistemas semi-presenciales o a distancia

1.4 Metodología

En el trabajo académico desarrollado durante el Programa, es prioritario promover el aprendizaje autónomo y colaborativo, facilitando así la interacción, la interdisciplinariedad, y la generación de conocimiento entre participantes, y entre participantes y facilitadores académicos.

Para hacer parte del grupo de participantes, cada participante, dispone de un usuario y una clave de acceso que le permite acceder al Campus Virtual. De esta manera, tendrá acceso a toda la información del programa, al contenido de los módulos de estudio, y a las diferentes actividades individuales y grupales definidas por el facilitador. Adicionalmente, contará con: herramientas que facilitan la comunicación con facilitadores y compañeros, espacios para descarga de documentos, referencia a sitios web específicos, y espacios de entretenimiento, con acceso al campus 24x7, entre otros.

El desarrollo de las actividades de aprendizaje, de los foros de diálogo, y en general de todo el proceso formativo, es de carácter asincrónico. Sin embargo, el entorno de aprendizaje permite establecer: periodos sobre los que rige la actividad académica, especificaciones y requerimientos para el desarrollo de las mismas, y los medios a través de los cuales fluyen documentos e información general entre participantes y docentes. Se podrá convocar a actividades de comunicación sincrónica para diálogos dirigidos (Chat o VideoConferencia).

Los participantes pueden registrarse en los cursos individuales o en los grupos de cursos indicados para su perfil. Asumimos que los cursos reúnen las competencias fundamentales que los diferentes roles que participan en un aula virtual (excluidos los estudiantes) deben desplegar para optimizar su desempeño.

Con cada curso, AulaGlobal ofrece:

Descarga de los materiales: Cada semana usted podrá bajar a su computadora los materiales formativos, de acuerdo a la programación respectiva. El curso cuenta con archivos organizados para descargar; cada curso dispondrá de un libro electrónico y un cuaderno de trabajo o actividades para facilitar y direccionar el aprendizaje, de modo que usted pueda estudiar sin necesidad de estar conectado.

Interacción en-línea: Se utilizarán asiduamente herramientas de comunicación como el itinerario formativo, Chats y foros de intercambio colectivo, donde, cursantes y facilitadores, se reunirán para discutir sobre las temáticas planteadas.

Realización de actividades: El curso se propone dialogar con usted y guiarlo en su proceso de aprendizaje, que se desarrollará mediante diversas lecturas y experiencias del campo de la enseñanza. En cada módulo usted encontrará actividades de reflexión y aplicación. También se presentarán actividades de intercambio entre los participantes de a pares o en pequeños grupos virtuales.

Seguimiento del participante: El seguimiento del participante por parte de los profesores en esta comunidad virtual es constante, con el objetivo de acompañar y sostener el éxito del proceso.

En síntesis:

Los materiales: Estarán especialmente elaborados por especialistas en el tema.

Interacción en-línea: Se utilizarán herramientas de comunicación como el correo electrónico, Chat y foros de intercambio colectivo, donde, cursantes y profesores, se reunirán para discutir sobre las temáticas planteadas.

Realización de actividades: Se propondrán experiencias grupales. En cada curso se desarrollarán actividades de reflexión y aplicación. También se presentarán actividades de intercambio entre los participantes de a pares o en pequeños grupos virtuales.

Seguimiento del participante: El seguimiento del participante por parte de los e-tutores es constante, con el objetivo de acompañar y sostener el éxito del proceso.

Perfil del Egresado del Programa

Al finalizar el Programa los participantes habrán adquirido competencias para gestionar proyectos de e-learning sustentados en modelos teóricos de actualidad o en los componentes de un proceso de formación en modalidad virtual.

1.5 Evaluación

El Programa contempla: a) evaluaciones de proceso o seguimiento; b) evaluación individual al finalizar cada curso.

1. Desarrollo de cada curso:

Es necesario que el cursante complete los siguientes requisitos durante el desarrollo de las unidades que estructuran cada curso:

Ø Lectura reflexiva semanal de todo el material formativo de cada unidad (colocado en la sección “Contenidos” del campus).

Ø Participación del intercambio en el aula virtual a través de las propuestas planteadas por los profesores. Esta interacción puede tener diversas características (foros de debate, trabajos colaborativos, simulaciones, chats, talleres, etc.) las que serán definidas por los profesores, quienes oportunamente informarán a los cursantes sobre las particularidades de las mismas.

2. Acreditación de los Cursos

Cada curso contempla las siguientes instancias de evaluación que, a los fines de su certificación, deben ser acreditadas:

Ø Participación en foros y actividades colaborativas:

- Los foros y las actividades colaborativas son espacios de aprendizaje por excelencia donde se debate o comparte sobre la temática propuesta y desde donde (con la participación de todos) se va construyendo la comunidad virtual.
- La participación en estas instancias de aprendizaje (con aportes pertinentes a la temática) serán consideradas a los fines de definir la nota final de cada curso.

Ø Calificación de cada curso:

- La nota final de cada participante será resultante del concepto del Trabajo Final y de su desempeño durante el proceso del cursado. Los cursos se aprueban con: Bueno - Muy Bueno- Excelente. En caso de que la nota sea Regular, el cursante tendrá una oportunidad para rehacer su trabajo dentro de los 7 días de recibida la

corrección del mismo.

AulaGlobal entregará Certificados de Asistencia o de Aprobación, según sea el caso, a los participantes que demuestren la asistencia a los itinerarios formativos y obtengan una aprobación mínima en las actividades y evaluaciones de cada curso:

- Certificado de Aprobación. Para aquellos participantes que completen mas del 90% de los itinerarios formativos y apruben al menos el 75% de las actividades propuestas en cada curso.
- Certificado de Asistencia. Para aquellos participantes que completen mas del 90 % de los itinerarios formativos y aprueben entre el 50 % y el 74% de las actividades y evaluaciones propuestas.



Detalle de los Cursos y Talleres

2 Detalle de los Cursos y Talleres

Estructura de los Cursos:

El Programa, que se desarrolla según la modalidad e-learning, está constituido por cursos y talleres autoinstruccionales y con asistencia de facilitador/tutor en línea que se pueden cursar por separado.

Los cursos y talleres se dictan en modalidades virtual y/o presencial.

Temática Abordada en el Programa

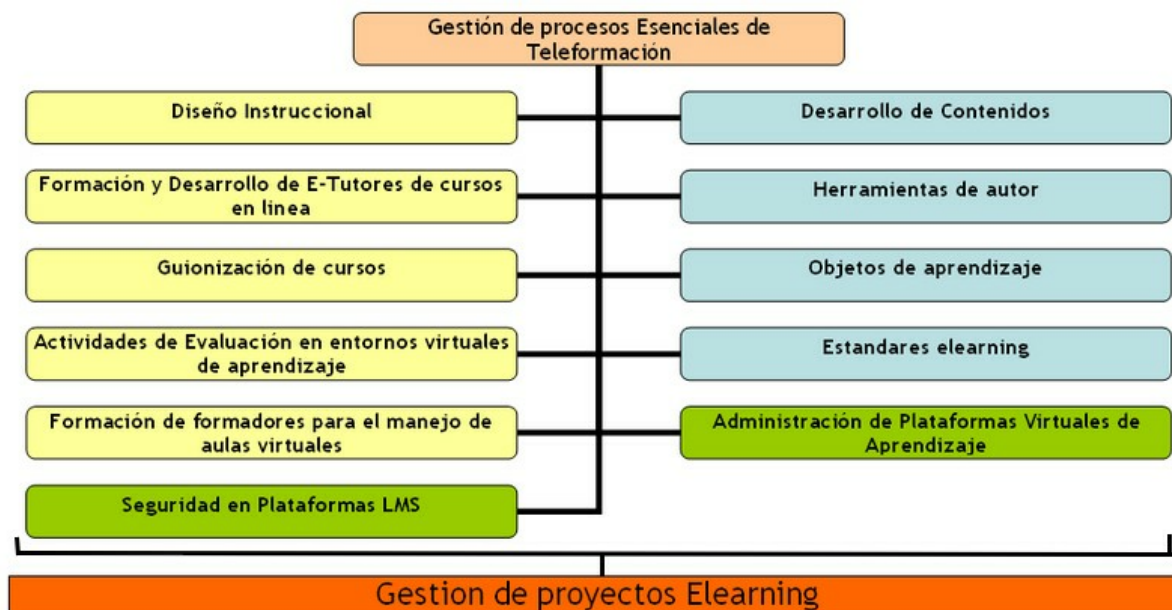
El Programa de Formación y Desarrollo en Elearning, está estructurado en doce (12) cursos que se ofrecen en modalidad virtual y/o presencial según su naturaleza y complejidad, de manera que el participante iniciará el proceso de aprendizaje desde los principios básicos de la utilización de plataformas virtuales, hasta el desarrollo de cursos calificados para desempeñarse apropiadamente como docente en un ambiente virtual de aprendizaje, líder de un proyecto de Elearning.

Se han identificado diferentes roles en la gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de las plataformas virtuales de aprendizaje. Por ello, se han diferenciado las necesidades formativas para esos roles.

Rol general	
Rol de docentes	
Rol de desarrollador (diseñador gráfico, experto en contenidos, desarrolladores de objetos de aprendizaje)	
Rol de soporte de la plataforma	
Rol integrador del lider.	

Ademas, no consideramos un único curso para cada rol. Los requerimientos de conocimientos y habilidades tecnológicas y educativas difieren por tareas y actividades. En tal sentido, la agrupación de cursos por roles, tareas y actividades plantea variaciones en la cantidad de cursos para cada rol.

Los curso en referencia son:



2.1 Gestión de Procesos Esenciales de Teleformación

¿Qué debemos entender por eLearning? ¿Cómo pueden las empresas y universidades beneficiarse del eLearning? ¿Que es un LMS, cuáles son los estándares internacionales? ¿Cómo construir objetos de aprendizaje?

Proporcionar las nociones y herramientas actualizadas y de comprobada efectividad así como las prácticas conducentes en el desarrollo de proyectos institucionales de e-Learning o de iniciativas personales de docentes interesados en la gestión de ambientes virtuales de aprendizaje.

Audiencia

Este curso es de particular interés para aquellas personas interesadas en el área de eLearning: docentes, investigadores, diseñadores instruccionales, ingenieros o tecnólogos de centros de informática y especialistas en contenido.

Los **Objetivos** planteados para este curso son:

Que los participantes:

- Sitúen la modalidad virtual de la Educación a Distancia en el contexto de los cambios que va adquiriendo a partir de la presencia de los distintos medios de comunicación y de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación
- Vinculen sus experiencias en el sistema educativo presencial con los programas de educación a distancia en la modalidad virtual, desde los aspectos pedagógicos, curriculares y organizativos y descubran las posibilidades que ofrece la mezcla de ambas modalidades (blended learning).
- Identifiquen las posibilidades de los diferentes dispositivos tecnológicos mediadores en el diseño y desarrollo curricular en la modalidad virtual.
- Reconozcan la naturaleza de la interactividad que opera en los materiales en diferentes soportes y las mediaciones pedagógicas que los sostienen.
- Evalúen materiales y recursos correspondientes a proyectos educativos en la modalidad virtual

Contenido

Los módulos a tratar en el curso son:

- Módulo I. Bases teóricas del e-learning
- Módulo II. Estructura del Proceso educativo para ambientes virtuales de aprendizaje
- Módulo III. Creación de Objetos de Aprendizaje
- Módulo IV. Los Estándares en E-learning
- Módulo V. Los Sistemas de Gestión de Aprendizaje
- Módulo VI. La Gestión de Cursos en Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Duración: 4 Semanas

Modalidad: A distancia (Campus virtual)

2.2 Diseño Instruccional

El curso Diseño instruccional surge por la necesidad, de crear un entorno formativo con bases comunes entre el personal encargado de elaborar contenidos educativos bien sea para resolver los requerimientos de desarrollo de conocimientos, habilidades y/o actitudes adecuadas al desempeño fijado.

El diseño de instrucción comprende un proceso tecnológico, basado en la psicología del aprendizaje humano, el análisis de la operacionalización de la tarea y el enfoque de sistemas, que especifican las necesidades, los objetivos, los contenidos y los medios instruccionales.

Desde la perspectiva constructivista, las nuevas tecnologías facilitan al alumno/participante la construcción de su ambiente de aprendizaje, en tanto que se expande la información del aula de clases tradicional, a través del uso de procesadores de palabras, hypermedia, conferencias por computador, construcción de ambientes de aprendizaje colaborativos entre otros. Es así como el desarrollo de Internet como red de información, permite al estudiante, a través de la World Wide Web (WWW), con los motores de búsqueda, correos electrónicos, los hypermedia, construir en forma activa su ambiente de aprendizaje significativo.

Por cuanto el proceso instruccional se encuentra inscrito dentro de lo que se ha dado en llamar una acción tecnificada con carácter reflexivo, se requiere que el uso de las tecnologías y su incorporación al proceso enseñanza - aprendizaje tenga una organización dentro del espacio curricular en el que se enmarca, y una utilización racionalmente pensada con miras a potenciar los aprendizajes de los alumnos; así como también ofrecer a los docentes y diseñadores instruccionales nuevos recursos didácticos combinados con estrategias cognoscitivas que abarquen no sólo el uso de los equipos sino también su aplicación en el ámbito pedagógico para el desarrollo de procesos de aprendizaje complejos.

En tal sentido, la necesidad de dominar las bases teóricas del diseño instruccional así como la de comprender los diferentes modelos que abordan el problema de este campo y su relación con el aprendizaje y sus resultados así como de la metodología del diseño instruccional fundamentan este curso.

Objetivos

Al finalizar el curso el participante realizará un diseño instruccional factible en un contexto formativo, sobre la necesidad instruccional detectada, siguiendo los lineamientos requeridos por el modelo seleccionado. En particular debe:

- Analizar los componentes básicos del Diseño de Instrucción.
- Justificar un modelo de Diseño Instrucción aplicable en un contexto formal.
- Diseñar la Instrucción en un contexto formal, utilizando todos sus componentes.

Actividades de Aprendizaje

1. Conceptualizar los elementos del Diseño de Instrucción.
2. Establecer diferencias entre enseñanza, aprendizaje, instrucción, currículo y planificación curricular.
3. Establecer diferencias entre: fines, metas, propósitos y objetivos.
4. Explicar los diferentes aportes de los modelos de diseño instruccional en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
5. Analizar los modelos de Diseño de Instrucción para seleccionar uno.
6. Formular necesidades instruccionales justificando su importancia y la necesidad de satisfacerla.
7. Revisión de las taxonomías de aprendizaje y selección de una.
8. Redactar objetivos instruccionales de acuerdo con las características del enfoque teórico seleccionado y las pautas establecidas para la redacción de objetivos
9. Reflexionar sobre la elaboración de competencias.
10. Explicar la importancia del análisis de tareas en la selección de contenidos y objetivos instruccionales
11. Análisis y discusión de lecturas. Elaboración de conclusiones.
12. Clasificar estrategias instruccionales según el énfasis en el rol desempeñado.
13. Seleccionar los componentes mas adecuados para el proceso de instrucción
14. Diferenciar las actividades de aprendizaje y el esfuerzo docente en acciones presenciales y a distancia.

15. Elaborar un Diseño de Instrucción.

Contenidos

La estructura del curso se detalla a continuación:

Modulo Contenidos

- I **El Diseño Instruccional:** La planificación instruccional; La planificación en el proceso de instrucción; Definición de Diseño Instruccional, Evolución del Diseño Instruccional; Componentes del diseño instruccional; Componentes básicos; Componentes específicos
- II **Modelos de Diseño Instruccional:** Modelo ADDIE, Modelo Kemp, Modelo Dick y Carey, Modelo Borrego. Ciclo de desarrollo
- III **El Diseño Instruccional y la Elaboración de Materiales Didácticos:** Aspectos metodológicos; Evaluación de materiales didácticos.
- IV **Taller Diseño Instruccional para el Aprendizaje Significativo.** Guía para el diseño.

Dirigido a

Supervisores de todas las áreas y personal responsable de los Recursos Humanos o Gestión del Capital Humano y la formación o adiestramiento en empresas industriales o de servicio.

Duración

Este curso taller se dicta en forma presencial con una duración de veinticuatro (24) horas. En modalidad virtual el curso se dicta durante cuatro semanas.

Metodología

La naturaleza teórica-práctica del curso-taller permite la combinación de horas de presentación de los conceptos y métodos que se complementan inmediatamente con ejercicios y desarrollo de guías para la acción.

Los participantes deben desarrollar un esbozo de diseño instruccional para una situación o necesidad instruccional detectada en su ámbito de trabajo.

2.3 Formación y Desarrollo de E-Tutores de cursos en Línea

Este curso facilita los conocimientos, habilidades y actitudes referidas a la facilitación, moderación o tutorización de cursos en línea. Esto implica la definición clara de su rol en el aula virtual para estimular los procesos de aprendizaje. La labor del e-tutor se fundamenta en procesos de comunicación que bajo la modalidad elearning asumen la sincronía y la asincronía de las relaciones entre el tutor y los participantes.

Objetivos:

El curso contribuye con la formación y desarrollo de competencias para que el participante:

- Delimite su rol como facilitador, moderador o tutor de cursos en línea.
- Ejecute su desempeño en el aula virtual, planificando las actividades iniciales y fomentando el interés de participación en el curso.
- Utilice las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica bajo las orientaciones de las mejores prácticas y lecciones aprendidas en el campo del elearning.

Contenidos:

MODULO 1 Los e-tutores

¿Por qué e-tutores?

Papeles de E-tutor

- e-tutor como administrador
- e-tutor como facilitador
- e-tutor como experto de la materia
- e-tutor como asesor

MODULO 2 El Proceso de E-tutoría

¿E-tutoring - como comenzar?

- Planificación
- Perfil de e-tutor

Perfiles de e-participante

Fijación de reglas de compromiso

E-tutoring - manteniendo interés el-del participante

Dimensión social

Tipos de intervención del tutor en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

MODULO 3. Las Herramientas y practicas en la e-tutoria.

E-tutoring - utilización de los instrumentos

e-tutoring y correo electrónico

e-tutoring y foros de discusiones

e-tutoring e instrumentos sincrónicos: chat, vídeo-conferencia

¿Cuales son las mejores practicas en la e-tutoria?

2.4 Guionización de cursos en ambientes Virtuales de Aprendizaje

Audiencia : formadores

Metodología : partiendo del análisis de un curso existente, se definirá como integrarlo con un completo set de actividades online.

Pre-requisitos : experiencia formativa, conocimientos básicos de TIC, experiencia en educación a distancia en modalidad virtual.

Competencias: al finalizar el taller, los participantes serán capaces de elaborar un guión instruccional y describir su curso en términos de objetivos, metodología, objetos de aprendizaje, elementos multimedia y herramientas.

Contenido:

- El Software Educativo, Conceptos Básicos, tipología de los software educativo, elaboración de software educativo.
- El tratamiento de la idea. Proceso creativo.
- Perfil del usuario
- Objetivos de Aprendizaje
- EL Guión del Contenido
- Estrategias Instruccionales y actividades interactivas

- El guión técnico
- Documentación

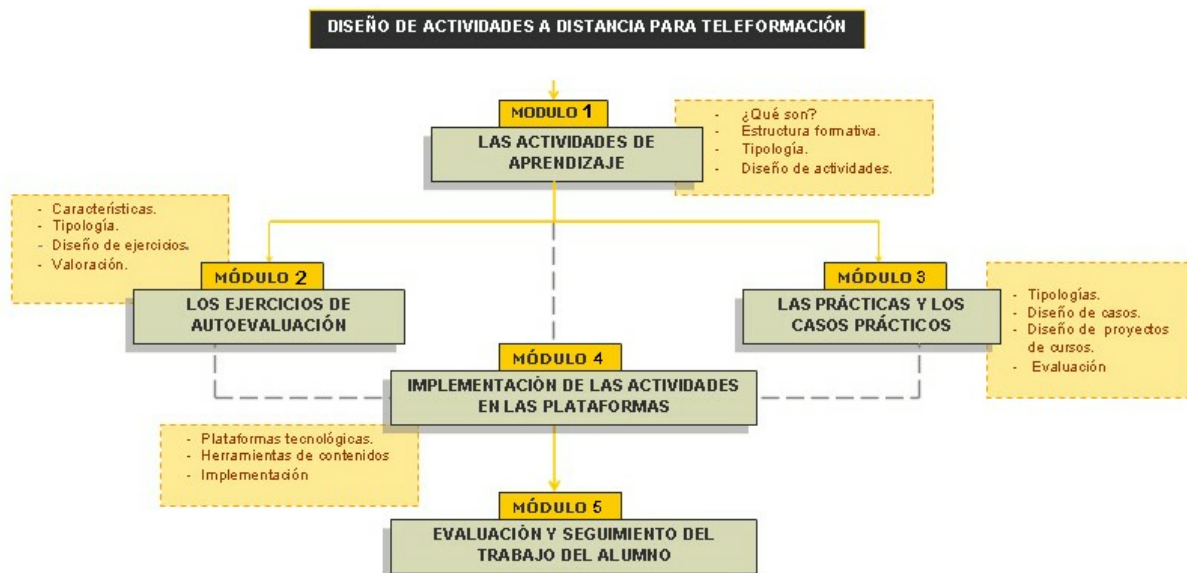
2.5 Desarrollo de Actividades de Evaluación en Elearning

Objetivos:

El curso contribuye con la formación y desarrollo de competencias para que el participante pueda:

- Conocer qué son y cuál es la finalidad de las Actividades de formación.
- Comprender las actividades como elemento de un proceso formativo en la educación a distancia.
- Conocer los diversos significados didácticos de las actividades en los cursos en línea.
- Adquirir las capacidades necesarias para seleccionar, crear o diseñar actividades de formación para cursos en línea.

Contenidos:



2.6 Formación de Formadores para el manejo de Aulas Virtuales

Este curso está enfocado al conocimiento de los aspectos tecnológicos de la implementación de un curso en modalidad e-learning en una organización (empresa, educación, emprendimiento individual). Plantea todos los aspectos involucrados, considerando dos tipos de destinatarios: con y sin formación tecnológica.

Duración: 4 Semanas

Modalidad: A distancia (Campus virtual)

A quién está dirigido?

- Docentes
- Profesionales involucrados en el desarrollo de cursos y plataformas (LMS).

Objetivos

Que los cursantes logren:

- Conocer los aspectos tecnológicos de una plataforma e-learning diferenciando sus herramientas y la aplicación de cada una de ellas.
- Seleccionar herramientas de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje según la naturaleza, objetivos y metodología del curso a implementar.
- Emplear el lenguaje técnico específico para una comunicación efectiva de sus requerimientos con a los administradores de la plataforma LMS

Contenidos

Módulo 1.

El Rol Docente en la Plataforma LMS. Ingreso y salida de la plataforma. Los recursos de la plataforma según su función en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Exploración y navegación por plataformas de plataformas

Módulo 2.

Publicación de cursos en las plataformas. Disponibilidad de recursos en la plataforma y su

uso. Descripción de las herramientas. Buenas prácticas respecto al uso de herramientas.

Módulo 3.

Taller de Publicación de cursos en la plataforma y activación de los recursos pertinentes según la estrategia de enseñanza-aprendizaje elegida. Se elegirá una plataforma open source para la publicación de cursos (Moodle, Dokeos, Claroline o Atutor)

2.7 Diseño y Desarrollo de Contenidos para el entorno virtual

En este curso, se verán los pasos y secuencias en el diseño de la instrucción. Materiales autoinstructivos. Elaboración de materiales a medida. El equipo de realización de materiales. Objetivos, contenidos, actividades, recursos y evaluación. Modificación de materiales para la enseñanza virtual. Uso de gráficos- imágenes-audio- video-animaciones-simulaciones. Instrumentos para la evaluación de materiales. Empaquetamiento de contenidos. Normas y estándares.

Duración: 4 Semanas

Modalidad: A distancia (Campus virtual)

Objetivos:

Que los cursantes logren:

- Dominar los procesos y decisiones necesarias para el desarrollo de cursos a medida.
- Analizar conceptos y modelos psicopedagógicos que fundamentan el diseño educativo para elearning.
- Definir formas de adquisición del conocimiento, estrategias de aprendizaje y estilos cognitivos de diversos destinatarios.
- Diseñar los componentes principales de un curso:Objetivos, contenidos, actividades, recursos y evaluación.

- Reciclar contenidos ya existentes para la enseñanza virtual
- Seleccionar e incorporar recursos multimedia.
- Conocer estándares y nuevos requerimientos tecnológicos para la elaboración de materiales.
- Evaluar cursos y materiales.

Contenidos

Módulo 1- Qué es el diseño didáctico

- Diseño educativo y capacitación.
- El lugar del diseño en un proyecto de elearning
- Por dónde se comienza.
- Elaboración de materiales a medida o "enlatados"
- El equipo de realización de materiales.

Módulo 2- Componentes básicos de un curso

- Los componentes principales de un curso: Objetivos, contenidos, actividades, recursos y evaluación.
- Qué se entiende por materiales autoinstructivos
- Tipos de materiales para la enseñanza virtual.

Módulo 3 - Desarrollo de los contenidos

- Pasos y secuencias en el diseño de la instrucción.
- Texto, lenguaje y comunicación.
- Interactividad y autonomía del estudiante. Variedad en las actividades: ejercitación, casos, resolución de problemas.
- Recursos para la evaluación de los aprendizajes.

Módulo 4 - Recursos en diferentes soportes y formatos

- Uso de gráficos- imágenes-audio- video-animaciones-simulaciones.

- Reusabilidad y empaquetamiento de contenidos.
- Criterios para la evaluación de materiales.
- Normas y estándares

2.8 Herramientas de Autor para contenidos Elearning

Audiencia: formadores, creadores de contenidos.

Metodología : partiendo del diseño instruccional de su curso, definiremos un proyecto multimedial y crearemos páginas con la herramienta de creación de itinerarios de aprendizaje así como con herramientas como Audacity (audio), Wink (animaciones), The Gimp (imágenes) y otras.

Pre-requisitos: experiencia formativa, conocimientos de informática a nivel de usuario.

Competencias: durante el taller, los participantes crearán al menos cinco páginas de un curso on line con audio, animaciones, tests y actividades.

Contenido

- Herramienta de demostraciones.
- Tratamiento de Imágenes.
- Tratamiento de Audio.
- Empaquetado de Objetos de aprendizaje.
- Herramientas de Evaluaciones
- Herramientas de Ofimática

Duración: 3 días

Modalidad: Presencial

2.9 Diseño de Objetos de Aprendizaje

En un contexto virtual de aprendizaje en el que se busca diseñar experiencias de aprendizaje personalizadas, colaborativas y basadas en las necesidades e intereses de los estudiantes, cobran sentido conceptos como: **Re-usabilidad, Flexibilidad, Adaptación al cliente...** de contenidos.

Los objetos de aprendizaje son la respuesta a esta nueva exigencia de la enseñanza virtual. Buscando una definición operativa diríamos que un **Objeto de Aprendizaje** es una unidad mínima de formación, digital o no digital, que puede ser re-usada y secuenciada junto con otros objetos de aprendizaje para conformar cursos que abarquen objetivos de aprendizaje más amplios

OBJETIVO GENERAL

- Analizar la secuenciación de contenidos y materiales e-learning para la estructuración de Objetos de Aprendizaje
- Diseñar secuencias de contenidos para Objetivos de Aprendizaje que cumplan los criterios de interoperabilidad, reusabilidad y estandarización
- Valorar las buenas prácticas entorno a la creación de Objetos de Aprendizaje
- Empaquetar Objetos de Aprendizaje bajo los estándares SCORM e IMS.

En tal sentido, el participante:

Construirá el objeto de aprendizaje a través del uso de tecnologías que permitan la integración de estándares, el reuso y la interoperabilidad de contenidos.

Contenido del Curso

Los módulos a tratar en el curso son:

Módulo I. Contenidos y Materiales e-learning

Módulo II. Interoperabilidad y Reusabilidad: Bases de la estandarización de Objetos de Aprendizaje

Módulo III. Buenas Prácticas en torno a los Objetos de Aprendizaje

Módulo IV. Empaquetado de Objetos de Aprendizajes

Forma de trabajo

A lo largo del taller, el participante construirá el concepto de objeto de aprendizaje mediante el desarrollo del mismo.

El participante contará con objetos de aprendizaje para su estudio, prácticas con las herramientas, así como con un asesor que guiará las experiencias que se vayan adquiriendo a través de actividades y de la participación en foros, en los que podrá expresar dudas y vivencias, con la retroalimentación de todos los involucrados, la cual será fundamental.

Al concluir el taller podrá compartir los objetos con otros profesores o comunidades de docentes; lo que permitirá experimentar la colaboración, distribución y optimización de tiempos de desarrollo y recursos invertidos.

Modalidad: A distancia (Campus virtual)

2.10 Estandares Elearning

2.11 Taller Administración de Plataformas Virtuales de Aprendizaje.

Audiencia: profesionales TIC

Metodología: taller práctico sobre servidor de pruebas

Pre-requisitos: perfil informático (php, mysql)

Competencias: al finalizar el taller, los participantes serán capaces de instalar, configurar, blindar, realizar copias de seguridad y actualizar una plataforma en ambientes de aprendizaje usando: Moodle, Dokeos, Claroline, ATutor.

Contenido:

- Instalación y configuración de la plataforma
- Adaptación del front page a los requerimientos y necesidades organizacionales.
- Puesta en punto de la plataforma LMS para la publicación de los cursos
- Rol de Administrador de Plataforma

Duración: 2 días (16 horas)

Modalidad: Presencial

2.12 Seguridad en Plataformas LMS

2.13 Gerencia de proyectos de e-learning

Diseño de proyectos de e-learning. Por qué, para qué y cómo. Áreas de gestión. Planificación, seguimiento y evaluación de los proyectos. Punto de partida y punto de llegada. Detección de necesidades y elaboración de propuestas "a medida" . Equipo a definir, roles y funciones . Viabilidad tecnológica y financiera. El Rol. Evaluación de calidad. Normas y estándares.

Dirigido a

- Instituciones y organizaciones que deseen adoptar la modalidad de la educación virtual.
- Profesionales involucrados en el desarrollo de proyectos de capacitación y desarrollo de recursos humanos.
- Líderes de proyectos e-learning en Universidades, Campus Empresariales o Iniciativas individuales.

Objetivos

- * Presentar la modalidad de la educación a distancia y el e-learning.
- * Analizar los procesos y decisiones necesarias para la Gerencia e

implementación de proyectos virtuales.

* Definir los aspectos pedagógicos de la implementación del campus virtual, desde la elaboración de contenidos, hasta la formación de tutores, describiendo las características inherentes a la modalidad de enseñanza y aprendizaje a distancia.

* Brindar criterios para la evaluación del proyecto virtual, desde un punto de vista pedagógico, tecnológico y económico.

* Disponer de un panorama de la tecnología informática necesaria para poder implementar un campus virtual.

Contenidos

Los módulos a tratar en el curso son:

Módulo I. El Proyecto de Elearning o Teleformación

Módulo II. Desarrollo de Contenidos de los cursos en línea

Módulo III. Aspectos pedagógicos de los cursos en línea

Módulo IV. Aspectos Técnicos de los cursos en línea

Módulo V. La Plataforma Virtual de Aprendizaje.

Duración: 4 Semanas

Modalidad: A distancia (Campus virtual)

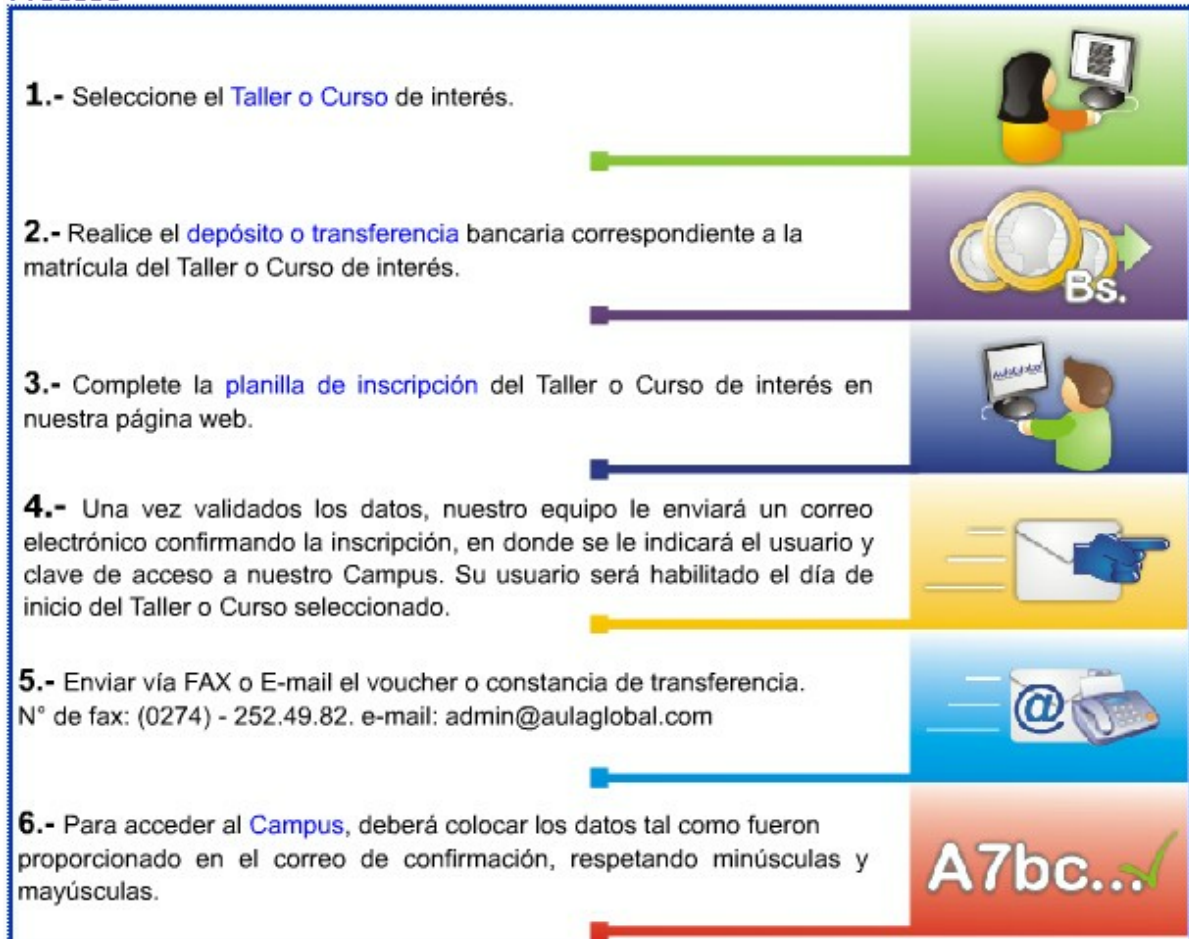


Presupuesto y Contactos

3 Presupuesto y Contactos

3.1 Inscripciones

Proceso



3.2 Pago de Inscripción

Deposite o transfiera el monto del curso:

En Venezuela mediante depósito/transferencia bancaria en:

- BANESCO a la cuenta corriente Nro. 0134-04488-14-481016946 o en

- Banco Mercantil cuenta corriente Nro 0105-0065-69-8065069118 a nombre de AulaGlobal.

Para usuarios en Venezuela, la inversión puede ser relacionada como aporte a la LOCTI

Para usuarios que no residan en Venezuela (**PREGUNTAR MONTO DE INVERSIÓN**)

3.3 Contacto de reporte de Inscripción

Una vez realice el deposito o transferencia UD deberá reportar su inscripción. Para ello debe remitir sus datos mediante formulario disponible en el enlace:

<http://www.aulaglobal.net.ve/cursos/inscripciones.html>

Allí encontrará una planilla cuyos datos debe completar y luego pulsar en el botón *Enviar Planilla de Inscripción*

La planilla en cuestión le pedirá los siguientes datos:

Por favor, complete y remita la planilla de Inscripción a continuación

Datos Personales

Primer Nombre (*)

Segundo Nombre

Primer Apellido (*)

Segundo Apellido

Fecha de Nacimiento (dd/mm/aaaa) (*)

Sexo

Cédula de Identidad (*)

Dirección de Habitación (*)

Teléfono Habitación

Teléfono Personal

Datos Laborales

Nombre de la Institucion

Cargo Desempeñado

Tipo de Institución

Dirección Completa

Teléfono de Oficina

Datos Académicos

Grado de Instrucción (*)
Carrera (*)
Institución (*)

Datos de Servicio

Curso a participar
Email de usuario (*)
Banco
Nro. Depósito / Transferencia (*)
Fecha de Depósito / Transferencia (dd/mm/aaaa) (*)
Monto de Depósito Bs. (*)
Entrega de Certificado

Observación**Datos de Facturación**

En caso de que los datos fiscales no sean los mismos que los de la persona inscrita, por favor rellenar los siguientes campos:

Nombre o Razón Social
R. I. F
Teléfono
Dirección

(*) Campos requeridos

Acepto los Términos y Condiciones de Uso del Servicio de Formación Profesional AulaGlobal.

NOTA: Enviar vía FAX o E-mail el voucher o constancia de transferencia. N° de fax: (0274) - 252.49.82. e-mail: admin@aulaglobal.com

AulaGlobal

Centro de Desarrollo Tecnológico Educativo y Gerencial