

TELEFORMACIÓN PARA DOCENTES

Cristina De Alba Galván

Muestra gratuita

IDEASPROPIAS
editorial

IDEASPROPIAS

editorial

 Compra este libro



Teleformación para docentes

IDEASPROPIAS
editorial

Muestra gratuita

Autora

Cristina De Alba Galván (Cádiz, 1984) es licenciada en Psicología por la Universidad de Sevilla. Además, es experta en e-learning y en dirección y gestión de recursos humanos. Ha trabajado como técnica de formación, puesto en el que, entre otras funciones, se ocupaba del diseño y coordinación de programas formativos y de la administración de la plataforma e-learning. Ha dirigido una agencia de colocación y, actualmente, es directora de proyectos y formación.

Ha colaborado con varios medios digitales, en los que publica artículos sobre desarrollo personal y profesional. Es coautora del libro *Inserción laboral, sensibilización medioambiental y en la igualdad de género*, publicado por Ideaspropias Editorial.

Teleformación para docentes

1.ª edición

Ideaspropias Editorial, Vigo, 2023

ISBN: 978-84-9839-630-0

Formato: 17 cm × 24 cm

Páginas: 252

TELEFORMACIÓN PARA DOCENTES.

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

DERECHOS RESERVADOS 2023, respecto a la primera edición en español, por

© Ideaspropias Editorial.

ISBN: 978-84-9839-630-0

Depósito legal: VG 682-2023

Autora: Cristina De Alba Galván

Impreso en España - Printed in Spain

Ideaspropias Editorial ha incorporado en la elaboración de este material didáctico citas y referencias de obras divulgadas y ha cumplido todos los requisitos establecidos por la Ley de Propiedad Intelectual. Por los posibles errores y omisiones, se excusa previamente y está dispuesta a introducir las correcciones pertinentes en próximas ediciones y reimpressiones.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
1. Introducción al e-learning: introducción y objetivos	13
1.1. Contexto	14
1.2. Las TIC en educación	19
1.3. Conceptos básicos	22
1.3.1. Educación a distancia	23
1.3.2. E-learning	24
1.3.3. Mobile learning	26
1.3.4. E-learning ubicuo	27
1.3.5. Plataformas de teleformación	28
1.3.6. Acción tutorial	30
1.3.7. Aprendizaje autónomo	31
1.3.8. Gamificación	32
1.3.9. MOOC y NOOC	34
1.4. Orígenes y evolución	35
1.5. Objetivos de un sistema e-learning	37
1.5.1. Proceso de aprendizaje	39
1.5.2. Programación didáctica	40
1.5.3. Estrategias didácticas	45
1.6. Ventajas e inconvenientes del e-learning	48
1.7. Variables que justifican el uso del e-learning	51
CONCLUSIONES	53
AUTOEVALUACIÓN	55
SOLUCIONES	57
2. Elementos que conforman un sistema e-learning:	
objetivos generales	59
2.1. Introducción	60
2.2. Plataforma tecnológica	61
2.2.1. Herramientas de administración y gestión en las plataformas tecnológicas	65
2.2.2. Herramientas de comunicación en las plataformas tecnológicas	66
2.2.3. Herramientas de seguimiento y control en las plataformas tecnológicas	68
2.2.4. Herramientas de evaluación en las plataformas tecnológicas	69

2.3. Contenido multimedia	70
2.3.1. Tipos de formatos de contenidos multimedia	72
2.3.2. Estándares en e-learning	77
2.4. Servicios	79
2.4.1. Actividades de tutorización	79
2.4.2. Actividades de seguimiento	83
2.4.3. Actividades de dinamización	85
CONCLUSIONES	87
AUTOEVALUACIÓN	89
SOLUCIONES	91
3. La teletutorización: introducción y objetivos generales	93
3.1. La teletutorización	94
3.2. El teletutor	96
3.2.1. Funciones	97
3.2.2. Competencias	100
3.3. La acción tutorial en e-learning	104
3.3.1. Actividades de bienvenida y presentación	106
3.3.2. Actividades de dinamización	109
3.3.3. Actividades de seguimiento	117
3.3.4. Actividades de evaluación	120
CONCLUSIONES	123
AUTOEVALUACIÓN	125
SOLUCIONES	127
4. La evaluación de la formación: introducción y objetivos	129
4.1. Evaluación de la formación. Conceptos generales	130
4.1.1. Planificación de la evaluación	133
4.2. Evaluación de programas de formación	140
4.3. Evaluación del estudiante en modalidad e-learning	143
4.4. Los instrumentos de la evaluación formativa	144
4.4.1. Pruebas objetivas	145
4.4.2. Trabajos y actividades	147
4.4.3. Registro de actividad	148
CONCLUSIONES	151
AUTOEVALUACIÓN	153
SOLUCIONES	155
5. Diseño de actividades de aprendizaje y técnicas de evaluación a través de soportes digitales: e-portfolios, e-cuestionarios y webquest	157
5.1. ¿Cómo aprendemos?	158
5.1.1. Estilos de aprendizaje	163

5.2. Diseño de actividades de aprendizaje digitales	165
5.3. La webquest como modelo de diseño de actividades	167
5.4. La evaluación de actividades de aprendizaje digitales	172
CONCLUSIONES	175
AUTOEVALUACIÓN	177
SOLUCIONES	179
6. Espacios virtuales para el trabajo colaborativo y la interacción:	
Facebook, X, YouTube, Google Docs, Microsoft 365	181
6.1. Fundamentos del trabajo colaborativo 2.0	182
6.1.1. Herramientas para el trabajo colaborativo	186
6.2. Las redes sociales como espacio virtual colaborativo	192
6.3. Otras aplicaciones virtuales para el trabajo colaborativo	197
CONCLUSIONES	201
AUTOEVALUACIÓN	203
SOLUCIONES	205
7. Buscar, seleccionar e implementar materiales y recursos multimedia	
preexistentes: repositorios de contenidos didácticos multimedia	207
7.1. ¿Qué entendemos por recursos multimedia?	208
7.2. Características de los recursos multimedia	209
7.2.1. Derechos de autor	231
7.3. Dónde encontrar recursos multimedia	215
7.3.1. Veracidad y adecuación de los contenidos	220
7.4. ¿Qué son los repositorios de contenidos didácticos multimedia?	221
7.4.1. Curación de contenidos	223
7.5. Ejemplos de repositorios	224
CONCLUSIONES	227
AUTOEVALUACIÓN	229
SOLUCIONES	231
PREGUNTAS FRECUENTES	233
GLOSARIO	235
EXAMEN	241
BIBLIOGRAFÍA	245
CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS	251

Muestra gratuita

INTRODUCCIÓN

¿Alguna vez te has parado a pensar las posibilidades que la teleformación abre a los docentes de cualquier materia? Probablemente ya conozcas algunas de las ventajas del *e-learning*, pero aún no sepas cómo introducir la teleformación en tus prácticas docentes. Gracias a este manual aprenderás cómo pasar de ser un docente «tradicional» a un teleformador, utilizando todas las herramientas TIC (tecnologías de la información y la comunicación).

En primer lugar, empezarás a introducirte en el mundo del *e-learning*, descubriendo los conceptos básicos de esta metodología y cuál ha sido su evolución. Una vez que conozcas todas las ventajas del *e-learning* no dudarás en sumarte a la introducción de las TIC en tus formaciones.

También aprenderás cómo funciona una plataforma de *e-learning*, cómo seleccionar contenido multimedia preexistente o cómo puedes crear tus propios contenidos. Descubrirás cómo ejercer de teletutor, poniendo en marcha diferentes estrategias de acción tutorial que permitan facilitar el aprendizaje del alumnado en los cursos online. También estudiarás cómo diseñar las actividades y las evaluaciones digitales.

En la última parte de este libro, conocerás los fundamentos del trabajo 2.0 y aprenderás a crear espacios de trabajo colaborativo en red, utilizando diferentes aplicaciones en la nube e introduciendo el uso de las redes sociales en tus acciones formativas *online*.

¿A qué esperas? ¡Comienza tu aventura formativa!

Muestra gratuita

ICONOS

En las unidades didácticas de este manual se incluyen recuadros destacados que refuerzan la explicación teórica y te ayudarán a fijar conocimientos y asimilar conceptos. Con estos recursos categorizados, completarás tu proceso de aprendizaje. De este modo, has de prestar atención a los siguientes resaltes:

	Ejemplo
	Importante
	Actividad
	Consulta
	Sabías que
	Recuerda

Muestra gratuita

Teleformación para docentes

1 Introducción al e-learning: introducción y objetivos

Objetivos

- Presentar la evolución de las modalidades de formación a distancia hasta llegar al e-learning actual.
- Definir los conceptos básicos relacionados con la teleformación.
- Constatar las ventajas e inconvenientes de esta modalidad formativa.
- Valorar la conveniencia de integrar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en tu labor como docente.

Contenidos

1. Introducción al e-learning: introducción y objetivos
 - 1.1. Contexto
 - 1.2. Las TIC en educación
 - 1.3. Conceptos básicos
 - 1.3.1. Educación a distancia
 - 1.3.2. E-learning
 - 1.3.3. Mobile learning
 - 1.3.4. E-learning ubicuo
 - 1.3.5. Plataformas de teleformación
 - 1.3.6. Acción tutorial
 - 1.3.7. Aprendizaje autónomo
 - 1.3.8. Gamificación
 - 1.3.9. MOOC y NOOC
 - 1.4. Orígenes y evolución
 - 1.5. Objetivos de un sistema e-learning
 - 1.5.1. Proceso de aprendizaje
 - 1.5.2. Programación didáctica
 - 1.5.3. Estrategias didácticas
 - 1.6. Ventajas e inconvenientes del e-learning
 - 1.7. Variables que justifican el uso del e-learning

1.1. Contexto

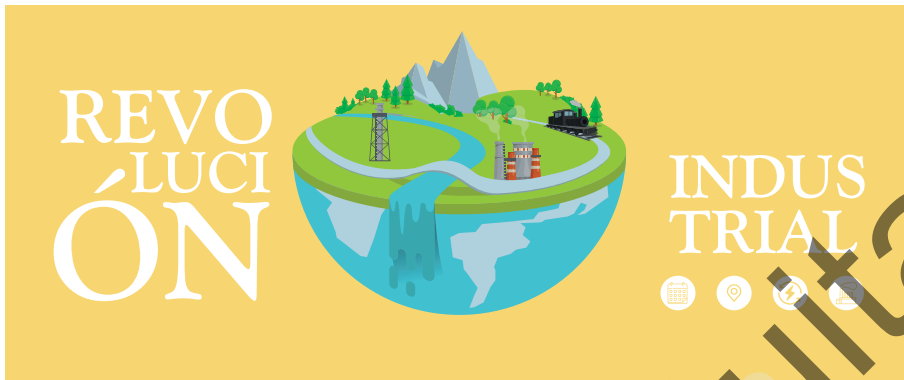
Para que cualquier persona pueda adaptarse al mundo laboral actual debe mantenerse necesariamente actualizado y adquirir nuevos conocimientos de manera continua. Todas las personas necesitan adaptarse a los avances y a las demandas o requerimientos de las profesiones. Por ello, la **formación a lo largo de la vida** es un rasgo definitorio del panorama educativo actual.

La **educación o la formación a lo largo de la vida** (*lifelong learning*) consiste en la búsqueda continua y voluntaria de conocimiento, motivada por razones personales o profesionales.

¿Imaginas cómo podrías formarte de manera continua si no existieran las TIC? Sería muy complicado poder actualizarte o reciclarte profesionalmente si solo existiera la enseñanza tradicional y presencial. La **teleformación** te va a facilitar el acceso continuado al conocimiento, fomentando el desarrollo de las competencias sin importar la disponibilidad horaria o la ubicación geográfica.

¿Sabías que la formación a distancia que se imparte a través de las TIC recibe diferentes denominaciones? Las más conocidas son teleformación, curso online, curso en línea, *e-learning*. También existen diferentes modalidades de impartición, tal como el *b-learning* (*blended learning*), que combina la formación presencial con la teleformación, o el *m-learning* (*mobile learning*), que es el aprendizaje a través de dispositivos móviles.

A lo largo de la historia se han desencadenado tres revoluciones industriales:



		
Primera revolución industrial	Segunda revolución industrial	Tercera revolución industrial
• S. XVIII-principios s. XIX. • Tiene lugar en Inglaterra, Francia, Bélgica y Alemania. • Nueva industria: textil y siderúrgica. • Fuente de energía: carbón, que propició la invención de la máquina de vapor y el ferrocarril.	• Medios del s. XIX-medios del s. XX. • Se desarrolla en Europa occidental, Estados Unidos y Rusia. • El petróleo y la electricidad fueron el motor que dio origen a esta nueva revolución. • Desarrollo de la industria metalúrgica, mecánica y química, que originó nuevos materiales y aleaciones. • Invenciones de la época: automóvil, teléfono, televisión y radio. • Desde el punto de vista social: abandono de zonas rurales hacia zonas industrializadas, explosión demográfica, aparición de la clase media y desarrollo y expansión del comercio internacional.	• 2.ª mitad del s. XX-actualidad. • Nueva industria: electrónica, informática y biosanitaria. • Fuente de energía: nuclear. • Innovaciones: ordenador, telefonía móvil e Internet. • Esta sociedad es conocida como «sociedad de la información y la comunicación».

A pesar de que no existe unanimidad al respecto, no son pocos los analistas sociales y económicos coincidentes en afirmar que la sociedad está experimentando una nueva revolución industrial denominada **industria 4.0, industria inteligente o ciberindustria** que tiene su base en el «Internet de las cosas», el cual promete cambiar por completo el mundo del empleo y la actividad industrial tal y como se conoce hoy.

Las revoluciones industriales son la consecuencia de la irrupción de los avances científicos y tecnológicos en los procesos productivos, y provocan, irremediablemente, cambios en todos los niveles, fundamentalmente en el ámbito económico y, por tanto, social y político. Estas son algunas **consecuencias provocadas por la irrupción de las TIC en la sociedad**:

- **Ámbito social:** las TIC han cambiado la forma en que las personas se relacionan, comunican e incluso aprenden sin importar la localización geográfica. Se han convertido en un elemento imprescindible en el día a día debido a las infinitas posibilidades que ofrecen: realización de trámites administrativos, burocráticos y bancarios, compras, reservas y, por supuesto, la forma en que se aprende y enseña. Han democratizado el acceso a la información y al conocimiento. A su vez han generado una nueva desigualdad social entre aquellas personas que dominan el uso de las herramientas de acceso a las TIC y las que no. Este fenómeno se ha denominado «brecha digital».
- **Ámbito político:** las TIC posibilitan la aparición y desarrollo de la administración electrónica y el e-Gobierno, lo que permite a la ciudadanía realizar trámites y obligaciones administrativas o impositivas, además de fomentar su participación en la toma de decisiones, y establecer múltiples canales de comunicación. El ciberterrorismo se configura como una nueva amenaza a la que los gobiernos deberán hacer frente. Y es que buena parte del orden social y económico actual se asienta sobre las TIC.
- **Ámbito económico:** la integración de las TIC en los procesos productivos industriales y empresariales es un elemento esencial para garantizar la competitividad, la productividad y el crecimiento. En lo que al trabajo se refiere, se ha abierto un nuevo mundo con la aparición y el desarrollo del teletrabajo y con el surgimiento de métodos novedosos para la búsqueda de empleo.



Muchas empresas españolas se paralizaron por la pandemia por coronavirus. Algunas de ellas, adaptadas a los entornos digitales y concienciadas con el teletrabajo, continuaron su actividad. Sin embargo, otras, escasamente digitalizadas, han tenido que adaptar su trabajo a marchas forzadas a esta modalidad. La COVID-19 aceleró el proceso de digitalización, pero todavía sigue siendo un reto. Escanea el código QR y accede al artículo publicado en *Cinco Días*, en el que se detallan los datos de la evolución de la digitalización de las empresas después del primer año de pandemia.



Todos estos cambios sociales, políticos y económicos tienen su repercusión en el ámbito de la formación. De este modo, las TIC abren un nuevo horizonte en la enseñanza, lo que provoca importantes cambios. Entre ellos, están los siguientes:

- **Enfoque educativo:** se ha producido un cambio en la forma de aprender, lo que obliga a cambiar las maneras de enseñar. En la actualidad, lo importante es «aprender a aprender», lo que obliga al alumnado a saber dónde encontrar la información más adecuada para construir su propio conocimiento. Ello obliga a pasar de un enfoque tradicional conductista a un enfoque constructivista, según el cual «los conocimientos no se asimilan ni se reproducen, sino que se reconstruyen, a través de un proceso de análisis continuo» (Navales, Omaña y Perazzo).
- **Rol docente:** el cambio de enfoque educativo obliga al docente a asumir un nuevo papel, orientado a crear escenarios de aprendizaje dinámicos y creativos. El docente pasa a convertirse en un «guía» o «consultor especializado» que orienta al alumnado en su proceso



de aprendizaje, estimulando la creatividad y el pensamiento crítico, lógico, reflexivo y autónomo. El docente se convierte, así, en un mediador entre el conocimiento, la avalancha de información y su alumnado.

- **Competencias digitales:** los avances tecnológicos han posibilitado la aparición de nuevos recursos didácticos desde, incluso, los años 50, cuando aparecen en escena la radio, el cine y la televisión. En la década de los 80 y 90 surgen y desarrollan una gran variedad de recursos multimedia que son incorporados en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Pero no es hasta la última década del siglo xx. y durante el xxi cuando las TIC irrumpen con fuerza en la educación, debido a la integración de todos los medios y materiales multimedia (imágenes, audio, vídeo, textos, gráficos, etc.), y lo que es más importante, a la posibilidad de crear y transformar el contenido multimedia y hacerlo circular de forma inmediata. Todo ello obliga tanto al alumnado como al personal docente a desarrollar unas habilidades tecnológicas o competencias digitales mínimas que les permitan acceder, analizar, crear o transformar y compartir la avalancha de información y conocimiento a la que actualmente se tiene acceso.



- **Modalidades formativas:** las TIC han revolucionado el concepto de educación a distancia, tal y como se entendía tradicionalmente, basado en el uso de libros y materiales impresos que se enviaban por correspondencia. La utilización de redes y los campus virtuales, dotados de una gran variedad de herramientas telemáticas (correo electrónico, chat, sistemas de videoconferencia, foros de discusión y debate, espacios de trabajo colaborativo, pizarras compartidas, etc.) ha revolucionado la forma en la que los participantes de una acción formativa interaccionan entre sí y con los contenidos. A diferencia de la formación a distancia clásica, el alumnado comienza a ser un agente activo del proceso de aprendizaje, ya que permite establecer una comunicación mucho más efectiva, cómoda e inmediata.



1.2. Las TIC en educación

Las **herramientas TIC** se basan en la informática, las telecomunicaciones y los medios audiovisuales que permiten, en el mundo de la educación y la formación, facilitar el aprendizaje del alumnado.

Existen multitud de herramientas TIC y, como docente, tendrás que seleccionar las más adecuadas en función de la materia que impartirás y del perfil de los participantes en cada acción formativa. Algunos ejemplos de herramientas TIC que puedes incorporar en tu práctica docente son:

- **Plataformas de e-learning:** las acciones formativas online se imparten en su mayoría a través de plataformas de e-learning. Es fundamental que, como docente, conozcas diferentes plataformas y estés familiarizado con su uso, conociendo sus potencialidades.

Las plataformas de teleformación se caracterizan por ser escenarios donde, de forma virtual, el alumnado puede encontrar la información objeto de estudio a la vez que interactúa con los diferentes agentes que forman parte de la acción formativa (estudiantado y docentes) para «aprender haciendo». Para ello, la plataforma de e-learning debe contar con una amplia variedad de herramientas de comunicación, de trabajo colaborativo, herramientas para el estudio, herramientas de seguimiento y control y, por qué no, herramientas de ocio como pueden ser un foro *off-topic* donde el alumnado pueda charlar de otros temas no directamente relacionados con la acción formativa o juegos online.



Seguro que te suena **Moodle**. Esta es una de las plataformas educativas más utilizadas del mundo. Esta LMS se lanzó al mundo en 2002. Claroline o Chamilo son otras plataformas de e-learning que te ayudarán a crear tus escenarios de aprendizaje.

- **Contenidos multimedia:** existen diferentes herramientas con las que podrás crear tus propios contenidos y recursos multimedia.



Busca en Internet el repositorio de contenidos didácticos **Procomún**, un espacio destinado a usos educativos y de aprendizaje. Analiza sus contenidos y licencias de uso. ¿Te has dado cuenta de que puedes buscar, consultar y descargar objetos de aprendizaje en abierto para tus clases?

- **Aplicaciones o actividades online:** actualmente tienes a tu disposición multitud de programas, aplicaciones o webs en las que puedes realizar actividades online para trabajar diferentes áreas de conocimiento y practicar destrezas. Es importante que busques continuamente nuevos recursos que puedan resultar de interés para tu alumnado.

¿Conoces **Genially**? Esta herramienta te permite crear contenidos interactivos basados en la gamificación, diseñar fácilmente infografías o crear cuestionarios interactivos. Ve a su página web y descubre todo lo que ofrecen los planes de Genially.

- **Espacios virtuales para el trabajo colaborativo:** las redes sociales y los espacios virtuales para el trabajo colaborativo (como Google Docs o Microsoft 365) son herramientas muy útiles para facilitar la comunicación y la interacción entre los alumnos.

Para adaptarse a las necesidades de la sociedad actual, tus prácticas formativas deben flexibilizarse e integrar a las TIC. Su influencia es cada vez mayor en todos los ámbitos y, por supuesto, también en el aprendizaje y en los programas educativos. Pero no creas que solamente se trata de incorporar las TIC a la práctica educativa sin más, sino que el desafío que tienes por delante es aprender a utilizar eficazmente estas tecnologías para que estén al servicio de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Así, la integración de las TIC deben ser un imperativo en tu práctica profesional como docente. Estos son los **motivos**:



- La sociedad en la que vives es global y está hiperconectada.
- El conocimiento es un factor clave para la empleabilidad y desarrollo profesional.
- La existencia de un crecimiento exponencial de información.
- El aumento en la velocidad de generación y distribución del conocimiento.
- La tecnología hace posible el rápido intercambio de información y la transmisión del conocimiento.

Como docente tendrás que superar los siguientes **retos** para aplicar las TIC a tus acciones de formación:

- Desplazar el foco del proceso de enseñanza-aprendizaje hacia el alumno (y no centralizarlo en los contenidos).
- Adoptar, en las iniciativas formativas basadas en e-learning, un rol de guía en el proceso, proveedor de recursos y estrategias didácticas, orientador y facilitador del aprendizaje.
- Trabajar nuevas competencias y destrezas para dominar las diferentes herramientas y usos de las TIC.

Además, tendrás que cambiar ciertas **actitudes** para aplicar las TIC a tus acciones de formación. Para ello, puedes hacer frente a estos retos de la siguiente manera:

- Mantener una actitud hacia el uso de las TIC, comprendiendo que es solo un medio más para lograr el aprendizaje de los alumnos y que contribuyen al aumento de la motivación e implicación de los alumnos.
- Entender que no puedes mantenerte al margen de los avances sociales y tecnológicos. Si ya todos utilizamos el móvil a diario, ¿por qué no integrarlo en tus prácticas formativas?

- Buscar casos reales de aplicación de las TIC a la enseñanza y observa como otros docentes han conseguido aplicar estas herramientas con éxito.
- Investigar, probar, averiguar. Seguro que encuentras las herramientas TIC que mejor se adaptan a las necesidades de tus alumnos.
- No tengas miedo a no saber usar las nuevas tecnologías. Con un poco de práctica aprenderás a manejarlas y a aplicarlas al servicio del aprendizaje y la enseñanza.

De este modo, teniendo en cuenta tus retos y cómo puedes hacer frente a ellos, tendrás que adoptar ciertos cambios a la hora de aplicar las TIC en tus acciones de formación para que los procesos de innovación no solo se basen en la incorporación de nuevas herramientas, sino en una nueva concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje. Teniendo en cuenta esto, deberás aplicar los siguientes **cambios**:

- **Cambios en las concepciones:** ahora el centro del proceso formativo no es el contenido o la transmisión de conocimientos, sino el alumno y todas las estrategias didácticas deben estar al servicio de su aprendizaje.
- **Cambios en las herramientas y los recursos didácticos:** tendrás que apoyarte en plataformas de e-learning y trabajar con contenidos multimedia e interactivos.
- **Cambios en tu rol como docente:** pasarás de ser un transmisor de conocimientos a ser un facilitador del aprendizaje.

1.3. Conceptos básicos

Muchos de los conceptos relacionados con la teleformación los usas en tu día a día. Sin embargo, existen otros términos menos conocidos. Es importante que conozcas estos conceptos básicos relacionados con las TIC y el mundo de la formación y educación, los manejes y utilices con soltura, pues forman parte de tu campo profesional!

En los siguientes apartados, encontrarás una explicación detallada de los más importantes, que son:

- Educación a distancia.
- E-learning.
- Mobile learning.
- E-learning ubicuo.
- Plataformas de teleformación.
- Acción tutorial.
- Aprendizaje autónomo.
- Gamificación.
- MOOC y NOOC.

1.3.1. Educación a distancia

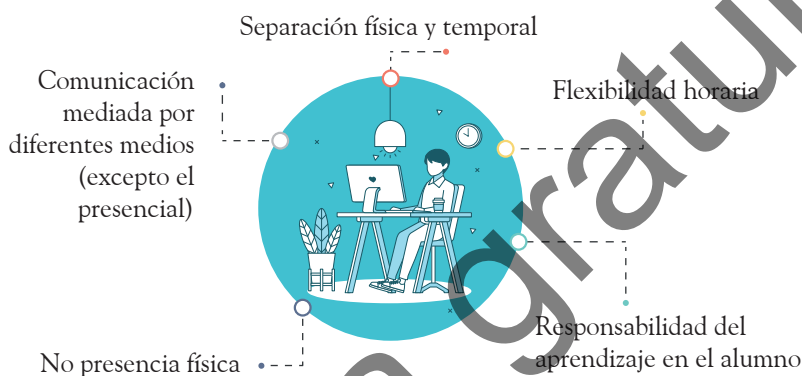
Marta se ha inscrito a un curso de monitora de yoga a distancia. El centro de estudios le ha enviado por correo postal un manual sobre la práctica del yoga y un acceso a material multimedia en el que pueden verse ejemplos de diferentes asanas. Además, también ha recibido un ejercicio de evaluación, en el que se le pide que diseñe una clase de yoga para embarazadas. Una vez finalizada la actividad, deberá enviarla por correo al centro para su corrección. Marta puede plantear sus dudas al centro mediante correo electrónico.



La alumna del caso planteado realiza estudios de monitora de yoga a través de la modalidad a distancia. Como has podido comprobar, existe una separación física y temporal entre Marta (alumna) y su profesor y centro de estudios.

Además, ella no tiene que cumplir un horario rígido y puede acceder a la formación en cualquier momento. Marta, además, debe autogestionar su tiempo y aprendizaje de forma autónoma. Pero ¿cuenta con el apoyo de un profesor? Sí, tanto en este curso como en otros que utilizan la metodología de **educación a distancia** la comunicación entre los participantes del proceso formativo es mediada, esto es, pueden comunicarse por diferentes vías, excepto la presencial.

De este modo, las **características de la educación a distancia** son:



El formato y canales de los contenidos de la educación a distancia también han ido cambiando a lo largo del tiempo, que pasaron de los materiales impresos enviados, a audiovisuales (casetes, videos, CD-ROM, etc.), a material impreso enviado a través de Internet a materiales online, multimedia e interactivos disponibles en plataformas de aprendizaje.

1.3.2. E-learning

Ana trabaja en un bufete de abogados y está interesada en aprender los fundamentos del *compliance* o cumplimiento normativo. Sin embargo, su horario de trabajo no le permite asistir a clases, por lo que decide inscribirse en un curso online. Ha recibido sus claves de acceso a la plataforma y, al acceder,

encuentra los contenidos multimedia del curso. Ana cuenta con la ayuda de un tutor con el que puede contactar para exponerle sus dudas a través de las herramientas de comunicación de la plataforma (mensajería interna, chat, etc.). Además, la plataforma dispone de un área de recursos donde el tutor puede colgar las novedades o normativa, asegurándose que el contenido estará completamente actualizado.

Ana ha decidido formarse a través de Internet, pues es la modalidad **e-learning** que le permite flexibilidad temporal. Ella lo necesita por sus horarios laborales. Usa una plataforma e-learning o EVA en la cual consulta y avanza en los contenidos interactivos y multimedia. Ana es el centro de su propio proceso formativo, pero cuenta con la ayuda de su tutor con el que se comunica e interactúa de manera sincrónica o asincrónica. Sin duda, esta modalidad es la que mejor se adapta al ritmo de vida y necesidades formativas de Ana.

De este modo, las **características principales del e-learning** son:



El e-learning es la formación virtual con o sin tutorización. Por ello, en cada acción formativa online deberás establecer un plan de acción tutorial y desarrollar técnicas de dinamización para mantener activo el proceso de formación, apoyando y guiando a los participantes para que alcancen los objetivos de aprendizaje.



La teleformación es una modalidad formativa que surge de la educación a distancia. Los conceptos de teleformación y e-learning se utilizan actualmente como sinónimos.

1.3.3. Mobile learning



Juan es docente del certificado de profesionalidad de Creación y gestión de microempresas. En el último curso que impartió le propuso a su alumnado que se organizase su agenda mediante una aplicación para tomar y organizar notas digitales. Antes se aseguró de que todo el grupo contaba con un móvil. Con esta aplicación no solo podían agendar todas las prácticas del curso, sino que organizaban su contenido a través de categorías y etiquetas. Juan también les envía a sus alumnos audios e infografías que ellos registran en esta aplicación. Algunos de los estudiantes incluso toman apuntes en esta aplicación y los comparten con el resto de sus compañeros. Un uso perfecto del móvil en un aula.



El **mobile learning** o **m-learning** aprovecha la generalización del uso de dispositivos móviles como *smartphones* o tabletas para impartir formación. El uso de los smartphones está tan extendido que no puedes dejarlo fuera de tu actividad como tutor. Plataformas y contenidos se hacen *responsives* (adaptables a los diferentes dispositivos móviles) y facilitan su uso en el ámbito educativo.

Las principales **características del mobile learning** son:



1.3.4. E-learning ubicuo

Sara es nutricionista y ha decidido formarse en intolerancias alimentarias en la etapa infantil. A través de su teléfono móvil y mientras viaja en metro hacia su trabajo, estudia la teoría sobre las intolerancias alimentarias. Una vez en su puesto de trabajo, Sara dedica una hora a realizar ejercicios prácticos desde su ordenador. De vuelta a casa, realiza la prueba de evaluación a través de su SmartTV. Su proceso de aprendizaje ha tenido lugar en diferentes contextos y momentos, haciendo uso de diversos dispositivos.

El **e-learning ubicuo** o **u-learning** se basa en la capacidad de aprender en diversos contextos y situaciones, en diferentes momentos y a través de plataformas o dispositivos muy variados (televisión interactiva, smartphones, tabletas, libros electrónicos, etc.).

Tanto el u-learning como el m-learning facilitan el acceso a la formación en diferentes contextos o situaciones, por ejemplo, puedes aprender mientras viajas en autobús, estando en casa sentado en el sofá o mientras estás en una sala de espera de un centro de salud. La diferencia entre ambas modalidades radica en los dispositivos que utilizas para acceder a los contenidos:

- En el **m-learning** accedes a través de dispositivos móviles (smartphones o tabletas).
- En el **u-learning** accedes a través de cualquier dispositivo con conexión a Internet (tanto dispositivos móviles, como ordenadores de sobremesa, smartTV, etc.).

1.3.5. Plataformas de teleformación

Julia es experta en prevención de riesgos laborales y está desarrollando su propio contenido online. Para ello, utiliza la herramienta de autor Articulate, que le permite crear el contenido multimedia en formato SCORM. Posteriormente, sube ese contenido a una plataforma Moodle (LMS), donde matriculará a los alumnos y gestionará el aprendizaje de estos. Un día, Julia se pregunta si podría crear el contenido dentro de la misma plataforma e-learning. Tras buscar información en Internet descubre que sí es posible utilizando un LCMS. Para poder crear los contenidos y gestionar el aprendizaje de los alumnos en el mismo sitio, decide instalar el *plugin* WPLMS en una página de WordPress.

Las **plataformas de e-learning** son aplicaciones informáticas que, gracias a Internet, permiten crear espacios de aprendizaje y gestionar acciones formativas online. Una de las principales ventajas de las plataformas de e-learning es que el acceso a las mismas está garantizado las 24 horas del día, por lo que cada alumno puede formarse en el momento en el que lo desee.

Con relación a las plataformas de e-learning, debes diferenciar tres **conceptos**:

- **CMS (Content Management System, sistema de gestión de contenidos):** es un programa desarrollado para que cualquier persona pueda administrar y gestionar contenidos de una web sin conocimientos de programación y de manera sencilla.



Un ejemplo de CMS es WordPress.

• **LMS (Learning Management System, sistema de gestión del aprendizaje):** es un *software* diseñado para la administración de acciones formativas online, pero no permite la generación los contenidos formativos. Un LMS tiene diferentes funcionalidades, como:

- Organizar cursos y categorías.
- Registrar a los participantes en la acción formativa.
- Almacenar datos de seguimiento del aprendizaje.
- Gestionar las comunicaciones dentro de la plataforma.

Los LMS pueden comercializarse sea bajo licencias propietarias (plataformas de pago) o ser *open source* (licencias gratuitas).



Un ejemplo de LMS bajo licencia propietaria es Blackboard y un ejemplo de plataforma de código abierto o open source es Moodle.

• **LCMS (Learning Content Management System, sistema de gestión de contenidos de aprendizaje):** sistema que permite crear y gestionar contenido formativo, incorporando herramientas de autoría de contenido y ofreciendo un espacio centralizado donde almacenar dichos materiales, para su posterior consulta o utilización.

Los LCMS más utilizados son los plugins para WordPress que permiten crear sistemas de gestión del aprendizaje con un CRM (WordPress) integrado.



Seguro que si has estado en alguna conversación sobre plataformas educativas has oído la palabra «SCORM», uno de los conceptos relacionados con el mundo del e-learning que no está presente en este listado, pero que está bien que conozcas para no decir «¿SCO... qué?» al escuchar este término. Escanea el código QR y accede al artículo «¿Qué es SCORM y para qué sirve?», en el que de forma sencilla se explica este concepto no tan básico: el estándar SCORM.



1.3.6. Acción tutorial



Eres tutor de una acción formativa online y la tasa de abandono de tu alumnado supera con creces la esperada. Tras el análisis de la encuesta de valoración del curso, te informan que la desmotivación y frustración ha sido generalizada porque el alumnado no ha recibido indicaciones o respuestas por tu parte. Es cierto que te han preguntado varias dudas, pero para contestarlas has tenido que documentarte y no les has respondido con prontitud. ¡Tendrás que ponerte las pilas y ser más eficaz en tu próxima tutorización!

El alumnado no se ha sentido acompañado en la formación. Debes ser consciente de que una respuesta adecuada y rápida (tipo «Voy a averiguarlo y en cuanto tenga una respuesta, te contestaré»), haría conscientes a tus estudiantes de que tienen un canal de comunicación abierto contigo. En eso consiste la **acción tutorial**, en la interacción entre el tutor y el alumnado con el fin de guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando la consecución de los objetivos formativos. Pero ¿qué actividades tendrás que aplicar para alcanzar este objetivo? Y ¿cómo será esa acción tutorial?

En cuanto a los **tipos de actividades**, como tutor, podrás planificar las siguientes:

¿Alguna vez te has parado a pensar en las posibilidades que la teleformación abre a los docentes de cualquier materia? Puede que ya conozcas algunas de las ventajas del e-learning, pero todavía no sepas cómo introducir la teleformación en tus prácticas educativas. Con este manual, aprenderás cómo pasar de ser un formador tradicional a un teleformador.

En primer lugar, te introducirás en el mundo del e-learning y su evolución. También aprenderás cómo funciona una plataforma, cómo seleccionar contenido multimedia preexistente o cómo crear tus propios contenidos. Descubrirás estrategias de acción tutorial que te permitirán facilitar el aprendizaje de tu alumnado. Además, aprenderás a diseñar actividades y evaluaciones digitales. En la última parte, estudiarás los fundamentos del trabajo colaborativo.

En definitiva, con este manual didáctico adquirirás las habilidades y competencias necesarias para la impartición de acciones formativas en modalidad de teleformación utilizando técnicas, estrategias y recursos didácticos.

Cristina De Alba Galván

Licenciada en Psicología, experta en e-learning y en dirección y gestión de recursos humanos. Su amplia experiencia profesional abarca desde el diseño y coordinación de programas formativos hasta la administración de plataformas de e-learning.

Es coautora del libro *Inserción laboral, sensibilización medioambiental y en la igualdad de género*, publicado por Ideaspropias Editorial.

