

MÓDULO 3

METODOLOGÍAS E-LEARNING

MAIO
CADEMY



3.1

Concepciones curriculares

3.2

Metodologías para el E-learning

3.3

Estrategias para el E-learning

3.4

Diseño de Experiencias de Aprendizaje

Al finalizar el módulo el participante determina la propuesta metodológica y estrategias e-learning para un programa de formación en correspondencia con los objetivos de aprendizaje propuestos.



31

Concepciones curriculares

Identifica su estilo de docente y estudiante
virtual



A

La Andragogía

La Andragogía es el término utilizado para referirse al conjunto de técnicas de enseñanza orientadas a educar personas adultas.

Un adulto tiene necesidades, motivaciones, prioridades y metas educativas diferentes a los niños y jóvenes.

Esto implica que **su forma de aprender** sea distinta, al igual que sus **habilidades** y disponibilidad de **tiempo**.

La meta de un plan de estudio centrado en **competencias**, es facilitar y promover el aprendizaje del estudiante.

Más allá de la enseñanza de conocimientos específicos, éstos deben poder complementarse con **experiencias previas** y poder ubicarse en **contextos reales**, con actividades derivadas de tareas y roles de la **práctica profesional de la carrera en cuestión**. Los adultos orientan su aprendizaje en torno a **problemas**.



Premisas del Modelo Andragógico

La necesidad del saber

Autoconcepto

Las experiencias

Disposición para aprender

Orientación hacia el aprendizaje



Los Estilos de Aprendizaje



El Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje (CHAEA) es un instrumento que permite identificar el estilo de aprendizaje que predomina en una persona. ... No todas las personas aprenden de la misma forma ya que existen diferentes estilos de aprendizaje (ninguno es mejor que otro)

¿Qué estilo de aprendizaje tienes?

<https://digid.usac.edu.gt/sfpu/cuestionario/chaea>

Modelo de Kolb

Activos: Busca experiencias nuevas, son de mente abierta, nada escépticos y acometen con entusiasmo las tareas nuevas. Características: Animador, Improvisador, Arriesgado y Espontáneo.

Reflexivos: Antepone la reflexión a la acción, observa con detenimiento las distintas experiencias. Características: Ponderado, Conciencizado, Receptivo, Analítico y Exhaustivo.

Teóricos: Buscan la racionalidad y la objetividad huyendo de lo subjetivo y lo ambiguo. Características: Metódico, Lógico, Objetivo, Crítico y Estructurado.

Pragmáticos: Les gusta actuar rápidamente y con seguridad con aquellas ideas y proyectos que les atraen. Características: Experimentador, Práctico, Directo y Eficaz.



Experiencias directas en campo.

Análisis los casos de forma colaborativa

Aplica las metodologías de forma estructurada y sistémica

Aplicación de lo aprendido de forma creativa



32

Metodologías para el E-learning

Identifica las metodologías, métodos, estrategias y técnicas de enseñanza aprendizaje para la modalidad E-learning



A

Modelos Didácticos

(Joyce y Weil, 1985, 11)“Un modelo de enseñanza es un plan estructurado que puede usarse para configurar un curriculum, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza en las aulas...Puesto que no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, no debemos limitar nuestros métodos a un modelo único, por atractivo que sea a primera vista.”

Un Modelo (pedagógico) Entra dentro del ámbito de las “creencias”, la formación y la actualización del docente. Es un construcción teórico-formal que fundamentada científica e ideológicamente interpreta, diseña y ajusta la realidad pedagógica que responde a una necesidad concreta, es decir, un modelo es una representación teórica que luego llevamos a la práctica en un contexto determinado. Por eso hablamos del MODELO de CLASE INVERSA (flipped classroom). También se podría utilizar el término APPROACH (enfoque).

Métodos Didácticos

Fernández, M. (1990). “Es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos.”


El Método (didáctico o de enseñanza) sigue un enfoque científico o “estilo educativo” consistente para lograr la mayor eficiencia posible en el proceso de aprendizaje de los alumnos. Integra un conjunto de principios, una descripción de la praxis y actividades y normalmente el sistema de evaluación. La elección del método o métodos de enseñanza que se utilizará depende en gran parte de la información o habilidad que se está enseñando, y también se puede ver afectado por el contenido de aprendizaje y el nivel de los estudiantes. Hablamos del Método comunicativo (en idiomas), del de ensayo y error...del conductista, del constructivista.

Metodología

Entra dentro del ámbito de las “creencias”. es una concreción del método en un contexto determinado, teniendo en cuenta la edad de los alumnos, la materia de aprendizaje, los resultados esperables... así podemos hablar de “metodología colaborativa”, “metodologías inductivas” o combinación de ambas, por ejemplo un PBL en un entorno colaborativo.

La metodología es el marco teórico que sustenta un método. Es decir, es el estudio de dichos procedimientos, analizando los pasos que llevan a cabo los investigadores y los instrumentos empleados en esa labor.

La metodología se caracteriza por ser normativa, es decir, valora los métodos (determinando si son adecuados según el objetivo que busca alcanzar), pero también es descriptiva y comparativa, analizando distintos métodos para conocer las ventajas y desventajas de cada uno.



Un ejemplo de método puede ser el método científico, que es aquel empleado en el ámbito académico para demostrar una determinada teoría.

Por su parte, la metodología sería aquel marco teórico que nos explica qué pasos debe seguir el método científico que en resumen son:

- Observación.
- Formulación de la hipótesis.
- Experimentación.
- Comprobación o negación de la hipótesis.



Técnicas Didácticas

Fernández, M.(1990) menciona: “Son formas, medios o procedimientos sistematizados y suficientemente probados, que ayudan a desarrollar y organizar una actividad, según las finalidades y objetivos pretendidos.

Es lo mas cercano a la realidad del docente en el aula. Muchas veces se aplican desconectadas de los métodos. Consiste en el diseño, desarrollo y aplicación de una actividad concreta en un momento dado y para la consecución de un objetivo específico, podemos hablar de técnicas/estrategias expositivas, instruccionales, colaborativas, inductivas, deductivas, de análisis, creativa, de evaluación...

Expositiva

Dictado

Círculos concéntricos

Interrogatorio

Argumentación

Diálogo

Discusión

Debate

Seminario

Estudio de casos

Problemas

Demostración

Experiencia

Descubrimiento

Estrategias Didácticas

Una estrategia es un conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado fin. Proviene del griego Stratos = Ejército y Agein = conductor, guía. Se aplica en distintos contextos, por ejemplo:

- Estrategia de enseñanza: lo realiza el profesor.
- Estrategia de aprendizaje: lo realiza el alumno.

Estrategia Didáctica:

Arte de proyectar y dirigir una serie de operaciones cognitivas, que el estudiante lleva a cabo para elaborar y comunicar superación, con la mediación del facilitador

Bixio, Cecilia (1998) "Las estrategias de enseñanza son entonces: el estilo de comunicación, la estructura comunicativa, el modo de presentar los contenidos, la consigna, los objetivos y la intencionalidad educativa, la relación entre los materiales y las actividades, la relación existente entre planificación, el proyecto institucional y el currículum, y las representaciones del docente tanto cognoscitivas como afectivas.

Recursos Didácticos



Un Recurso (didáctico) es cualquier elemento que se requiera para el desarrollo de la técnica concreta: mobiliario, espacio físico, hardware, software, periférico, material diverso: rotuladores, pizarra, apps...

Herramientas didácticas:

- Lecciones para el diseño de módulos de autoaprendizaje
- Paquetes SCORM para el diseño de módulos de autoaprendizaje
- Foros
- Mensajería electrónica
- Wikis
- Blogs
- Glosario interactivo
- Zona de archivos / zona de descarga
- Chat
- Clase virtual
- Videoconferencia
- Aplicaciones web 2.0

Herramientas de evaluación:

- Chat
- Foros
- Tareas
- Cuestionarios
- Portafolio

Herramientas de comunicación y gestión:

- Calendario
- Tablón de anuncios
- Mensajería
- Chat

Comparativo

Concepto	Método	Estrategia	Técnica	Actividad
Característica	Rígida e independiente del objetivo	Flexible y orientada la meta	Puntual, se utiliza en una parte del curso	Variada y ordenada
Ejemplo	Deductivo o inductivo	Aprendizaje Cooperativo	Laboratorio Proyectos Debates	Interpretación de información Discusiones grupales Redacción de hipótesis Tareas de grupo Hacer predicciones

Lecturas Propuestas:



¿Modelo? ¿Enfoque? ¿Método? ¿Metodología? ¿Técnica? ¿Estrategia? ¿Recurso? ¿cuándo debemos emplear cada uno de estos términos?

<https://www.theflippedclassroom.es/modelo-enfoque-metodo-metodologia-tecnica-estrategia-recurso-cuando-debemos-emplear-cada-uno-de-estos-terminos/>

Didáctica del E-learning

Giovanna Carbajal Morris

Aprender Haciendo o Learning by Doing

<https://www.inspiraticos.org/es/recursos-educativos/aprender-haciendo-o-learning-by-doing>



33

Estrategias E-learning

Diseña una estrategia E-learning



A

Definición

Una estrategia para el e-Learning es un plan sobre cómo proceder con la construcción del aprendizaje. Comienza con el establecimiento de objetivos enfocados y la determinación de las acciones necesarias para lograr estos objetivos. El plan también incluye los recursos, medios y técnicas específicos que el equipo de desarrollo utilizará para lograr las metas propuestas.



Clasificación

Existen diferentes tipos de clasificación de la estrategias.

- Según la orientación. Estas pueden ser colaborativas o para el aprendizaje autónomo.
- Según las actividades cognitivas. Asociativas, de elaboración, organización y de apoyo.
- Según el momento del aprendizaje: al inicio, recogiendo los saberes previos o de introducción al tema; Durante, para la construcción de los aprendizajes y de cierre para la aplicación y evaluación de los aprendizajes.
- Según el enfoque de aprendizaje: pueden darse para el desarrollo de competencias transversales o el desarrollo de actitudes. Es así como tenemos estrategias para el desarrollo de la creatividad, trabajo en equipo, toma de decisiones, resolución de problemas, pensamiento crítico entre otras.

Proceso

Pasos efectivos para crear una estrategia de eLearning

- Defina su público objetivo.
- Definir los objetivos de aprendizaje
- Elija el estilo de aprendizaje
- Establecer requisitos de contenido
- Establecer requisitos de tecnología de aprendizaje
- Pruebe el programa
- Crea un plan táctico
- Mide la contribución del eLearning

Aprendizaje Experiencial

Learning By Doing o Aprender Haciendo

John Dewey, filósofo estadounidense, fue uno de los primeros en señalar que la educación es un “proceso interactivo” por eso se le puede considerar el padre de la educación experiencial moderna.

Aprender Haciendo o Learning by Doing no es sólo un aprendizaje por experimentación. Para Aprender Haciendo se necesitan una premisas:

- Se aprende más cuando hay voluntad por aprender, cuando se quiere aprender.
- Se aprende más cuando me propongo metas, más allá de la calificación.
- Se aprende más cuando hay interés por la materia, su contenido despierta mi curiosidad y veo su aplicación práctica.
- Se aprende más cuando no tengo miedo al fracaso, asumo mis equivocaciones porque me ayudan a abrir nuevos caminos.
- En definitiva, es aprender del mundo real, es una aplicación directa y práctica de la teoría, que es necesaria pero no es lo único.

Aprendizaje Activo

Una estrategia didáctica centrada en el aprendizaje del alumno, en donde éste participa de manera activa y consciente en su proceso de aprendizaje.

Una estrategia que coloca al alumno como protagonista de su experiencia de aprendizaje. Que construye espacios de colaboración para que los alumnos tengan la oportunidad de aportar, dialogar y generar su conocimiento en grupo. Este tipo de aprendizaje favorece el “aprender haciendo”

Se puede desarrollar aplicando una de las siguientes estrategias y técnicas didácticas:

- Aprendizaje basado en competencias.
- Aprendizaje basado en retos.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje de aula invertida.
- Aprendizaje de estudios de casos.
- Entre otras

Lecturas Propuestas:



8 pasos efectivos para crear una estrategia de eLearning

<https://raccoongang.com/blog/8-effective-steps-create-elearning-strategy/>

Aprender Haciendo o Learning by Doing

<https://www.inspiratics.org/es/recursos-educativos/aprender-haciendo-o-learning-by-doing>

Aprendizaje activo 4.0

<https://innovacioneducativa.tec.mx/recursos/recursos-pedagogicos/aprendizaje-activo-40/>



34

El Diseño de Experiencias de Aprendizaje

Diseña una experiencia de aprendizaje



A

Fundamentos del Diseño de Experiencias de Aprendizaje

¿Qué es una experiencia?

Una experiencia es cualquier situación con la que te encuentras, que lleva una cierta cantidad de tiempo y que deja algún tipo de impresión.

¿Qué es una experiencia de aprendizaje?

Una experiencia de aprendizaje es cualquier experiencia de la que se aprende. Puedes ser diseñada, espontánea o intermedia.

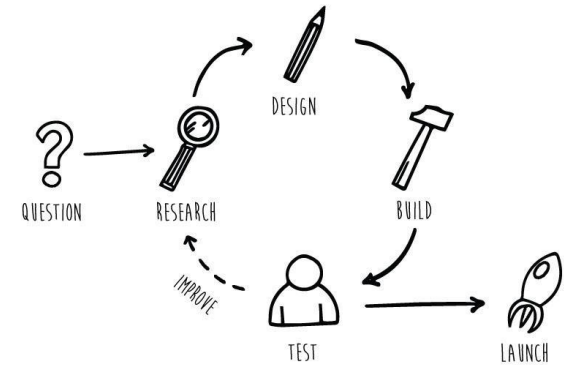
¿Qué es el Diseño de Experiencias de Aprendizaje (LXD)?

“El diseño de experiencias de aprendizaje (diseño LX) es el proceso de creación de experiencias de aprendizaje que permiten al alumno lograr el resultado de aprendizaje deseado de una manera centrada en las personas y orientada a objetivos”. Niels Floor

Pensar libremente brinda la libertad creativa que se necesita para diseñar las mejores experiencias de aprendizaje posibles.

Proceso del LXD

- **Pregunta.** Comienza con una pregunta relevante o un problema a resolver. Ejem: ¿Cómo podemos ser más productivos en los equipos de trabajo?
- **Investiga.** La primera información que debes poseer para iniciar con tu proceso de diseño, es información sobre el estudiante y las metas de aprendizaje. Puede utilizar nuestro *Empathy Map for Student* y nuestro lienzo para el *Learning Experience Desing*.
- **Diseña.** Genera buenas ideas mediante una lluvia de ideas. Haga partícipe a todo el equipo involucrado. Priorice la idea más viable y empiece a diseñar. La forma de hacerlo depende del tipo de experiencia en la que esté trabajando.
- **Desarrolla.** Toma su diseño conceptual y conviértelo en un prototipo. El tipo y nivel de prototipo que desarrolles depende del tipo de experiencia que esté diseñando. Desde totalmente funcional hasta un bosquejo web.
- **Prueba.** Pongamos su prototipo a prueba para averiguar qué objetivos de aprendizaje alcanza el alumno y si se logra el resultado real del aprendizaje.
- **Lanza.** Los resultados que obtenga de su prueba lo llevarán a revisar algunos o todos los pasos anteriores. Tal vez necesite investigar un poco más, cambiar su diseño o actualizar su prototipo. Básicamente, debe repetir este ciclo hasta que usted (y el alumno) estén satisfechos con los resultados.



Lecturas Propuestas:

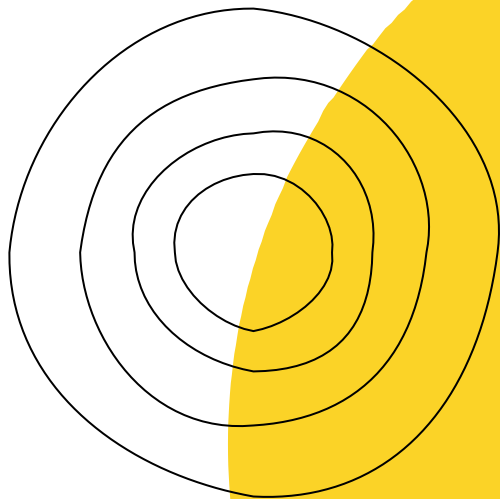


Conceptos básicos del diseño de experiencias de aprendizaje

<https://xd.org/fundamentals-of-learning-experience-design/what-is-a-learning-experience/>

Proceso de diseño de experiencias de aprendizaje

<https://xd.org/fundamentals-of-learning-experience-design/learning-experience-design-process/>



MAIO
ACADEMY