

# ESTRATEGIAS DE DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE CURSOS ONLINE

En este documento digital el lector encontrará técnicas y herramientas necesarias para el desarrollo integral de un curso virtual. Es una fuente de consulta útil para el desarrollo de propuestas creativas e innovadoras para la educación online.





<b>RESUMEN EJECUTIVO .....</b>	<b>4</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>MODELO ADDIE.....</b>	<b>6</b>
Fase 1: Análisis.....	6
Fase 2: Diseño.....	7
Fase 3: Desarrollo .....	7
Fase 4: Implementación .....	7
Fase 5: Evaluación.....	7
<b>12 DINÁMICAS PARA ORGANIZAR CURSOS DE LIVE LEARNING .....</b>	<b>9</b>
<b>DEFINICIONES.....</b>	<b>11</b>
Clase expositiva .....	11
Exposición dialogada.....	12
Demostración .....	13
Lluvia de Ideas o Brainstorming.....	14
Debate .....	15
Estudio de caso .....	16
Seminario .....	17
Taller.....	18
Juego y simulación .....	19
Tutoría .....	20
Coloquio.....	21
Simposio.....	22
<b>DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN CURSO.....</b>	<b>23</b>
<b>CONTENIDOS.....</b>	<b>23</b>
Tips para el desarrollo de materiales didácticos .....	23
Gestión y organización de los contenidos.....	24
<b>ACTIVIDADES.....</b>	<b>24</b>
El diseño de actividades .....	24
Consejos para la moderación de foros .....	25
<b>EVALUACION .....</b>	<b>25</b>
Diseño de instrumentos de evaluación de aprendizajes .....	25
Reportes y seguimiento .....	26
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>26</b>
<b>SUGERENCIAS PARA ADMINISTRADORES, MODERADORES Y PARTICIPANTES DE UN CURSO.....</b>	<b>27</b>
Incentivar el uso de la plataforma .....	29
Planificar cargas horarias y correlatividades .....	30
Comunicar y publicar noticias.....	30
Casos.....	31
Casos 1, 2 y 3: Instituciones educativas.....	32



<b>Casos 4, 5 y 6: ONG u OSC .....</b>	<b>35</b>
<b>Casos 7, 8, 9: Empresa .....</b>	<b>38</b>
<b>ENLACES UTILES .....</b>	<b>40</b>
<b>BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA.....</b>	<b>40</b>
<b>GLOSARIO .....</b>	<b>42</b>
<b>CONTACTO .....</b>	<b>44</b>



## RESUMEN EJECUTIVO

Este White paper está dirigido a miembros de instituciones educativas, de organizaciones no gubernamentales u organizaciones de la sociedad civil y de empresas interesadas en desarrollar propuestas creativas e innovadoras de formación online.

El documento ofrece un modelo de diseño instruccional (ADDIE), dinámicas para organizar cursos de Live Learning, recomendaciones para: el diseño de un curso, creación, gestión y organización de contenidos, diseño de actividades, la moderación de foros, el diseño de instrumentos de evaluación de aprendizaje, el seguimiento personalizado a través de reportes de avance de los alumnos. Además brinda sugerencias según el rol en un entorno de Live Learning, dinámicas para organizar cursos de Live Learning ejemplificados con casos de interés para instituciones educativas, ONG u OSC y empresas.



## INTRODUCCIÓN

Este documento, titulado Estrategias de diseño e implementación de cursos online, es el primero de una serie de tres. Este White Paper está dirigido a los miembros de instituciones educativas, de organizaciones no gubernamentales u organizaciones de la sociedad civil y de empresas interesadas en desarrollar propuestas creativas e innovadoras.

En los últimos tiempos, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han cambiado la forma en que las personas se informan, se comunican, se relacionan, se entretienen, trabajan y estudian. Nuevos entornos tecnológicos ofrecen la posibilidad de desarrollar diversas actividades de la vida cotidiana, laboral y social, desapareciendo las barreras de tiempo y espacio.

En este contexto, el e-learning es una forma actualmente muy difundida de brindar y tomar clases a través de Internet. Las herramientas online permiten crear entornos educativos y ofrecer nuevas experiencias de aprendizaje de calidad y totalmente a distancia.

El Live Learning es una forma de concebir el e-learning que pone el foco en el potencial de la interacción y la colaboración entre las personas desde la comodidad del hogar o la oficina. El valor de la educación presencial se basa no sólo en los contenidos sino en aprender con otros. El Live Learning permite replicar y potenciar esta experiencia más allá de las distancias.

Un campus virtual es una plataforma que permite **gestionar programas educativos y potenciar la relación entre el docente y el alumno** mediante clases a distancia desde cualquier computadora o dispositivo móvil. De esta forma, cualquier institución educativa, ONG o empresa podrá contar con su propio centro de formación en Internet donde se puede crear y gestionar cursos y carreras a distancia, dictar clases en vivo, compartir audio y video, proyectar documentos, dibujar en un pizarrón virtual y grabar todo lo ocurrido, medir el progreso de los participantes, certificar sus estudios entre múltiples opciones.

A continuación les acercaremos algunas buenas prácticas y técnicas a la hora de desarrollar y emprender capacitaciones virtuales tanto sincrónicas como asincrónicas.



## MODELO ADDIE

El modelo ADDIE es un modelo de diseño instruccional compuesto cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Este modelo se puede aplicar para el diseño de cursos online.



### Fase 1: Análisis

En esta fase se realizan las siguientes acciones:

- Realización de un relevamiento de necesidades.
- Análisis de las ofertas similares existentes.
- Identificación de lo que tienen que aprender los alumnos o participantes.
- Definición de las características de los destinatarios.
- Redacción de los objetivos generales y específicos.
- Diseño del plan de capacitación.



## Fase 2: Diseño

En esta fase se realizan las siguientes acciones:

- Identificación de la estrategia didáctica a seguir.
- Determinación de la estructura de la capacitación y la duración.
- Elección de la herramienta tecnológica más adecuada para el plan de capacitación.
- Toma de decisiones en torno a la estética del curso, diseño gráfico.
- Producción de una demo. Por ejemplo, una demostración del módulo 1.
- Elaboración del documento base del proyecto como producto final de esta fase.

## Fase 3: Desarrollo

En esta fase se realizan las siguientes acciones:

- Elaboración de los materiales de capacitación.
- Creación de un prototipo.
- Realización de los materiales del curso, tutoriales, instrumentos de evaluación, calendario del curso, encuestas pre curso y post curso, glosarios, etc.
- Identificación del perfil del tutor o capacitador que estará a cargo de la actividad de capacitación.
- Búsqueda en la web de materiales audiovisuales que puedan resultar de interés para el curso.
- Maquetación y diseño del aula virtual.
- Realización de las actividades de difusión.
- Convocatoria a los participantes.

## Fase 4: Implementación

En esta fase se realizan las siguientes acciones:

- Envío de los mensajes de bienvenida y tutoriales.
- Desarrollo del curso.
- Aplicación de las encuestas pre curso y post curso.
- Emisión de la certificación.
- Convocatoria a participar de otras actividades a los alumnos o participantes.

## Fase 5: Evaluación

Esta fase es transversal a las cuatro etapas anteriores.



- Posibilita la revisión, el rediseño y la modificación de estrategias de implementación en función de las necesidades identificadas.
- El producto final es un informe de evaluación.



## 12 DINÁMICAS PARA ORGANIZAR CURSOS DE LIVE LEARNING

Una dinámica es una forma particular de llevar adelante la clase. Incluye: el contenido que se presenta o que se elabora, la forma en cómo, cuándo y quién presenta ese contenido. Es decir, una dinámica no se acota a la presentación oral o escrita de un tema de una clase. Un curso puede incluir varias dinámicas, en forma combinada. Los cursos más interesantes son los que combinan varias de ellas a la vez.

A continuación se presentan **12 dinámicas posibles de los cursos**. Todas ellas pueden ser realizadas tanto en vivo como en diferido según las preferencias y necesidades. También en una misma dinámica pueden combinarse instancias que requieren la presencia de los participantes en tiempo real o en forma asincrónica.

Para realizar las dinámicas en vivo en un campus virtual se encuentran estas herramientas: chat, conferencia web y los auditorios online, así como la posibilidad de apoyar las clases con materiales multimedia (audio, video, imágenes, documentos).

Para llevar adelante las dinámicas en tiempo diferido se sugiere incluir textos, videos y audios junto con el contenido de las clases y utilizar el foro como principal herramienta de intercambio asincrónica (no es necesario coincidir en tiempo real para intervenir).

Las clases además pueden incluir instancias formales de evaluación a través de exámenes de opción múltiple, entrega de producciones o de exámenes orales.

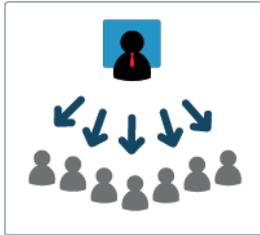
Los esquemas representan el tipo de interacción mediada por tecnología entre el docente/facilitador y los participantes, así como las formas de construcción que promueven.

- Las figuras en color naranja representan al docente, facilitador o instructor a cargo del curso.
- Las figuras verdes representan a los alumnos o participantes de los cursos.
- Las flechas celestes señalan la direccionalidad de los intercambios.
- Los elementos rojos dan cuenta de las producciones o los contenidos sobre los que trata la clase.

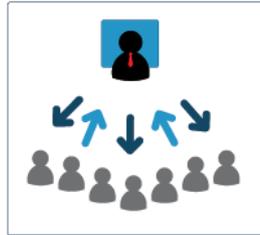
Las 12 dinámicas son:

1. Clase frontal
2. Exposición dialogada
3. Demostración
4. Lluvia de ideas
5. Debate
6. Estudio de caso
7. Seminario
8. Taller
9. Juego y simulación
10. Tutoría
11. Coloquio
12. Simposio

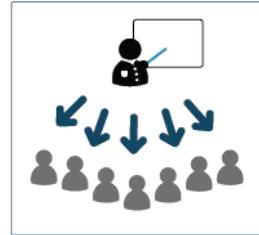




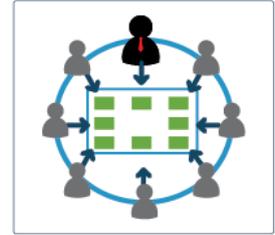
1 - Clase frontal



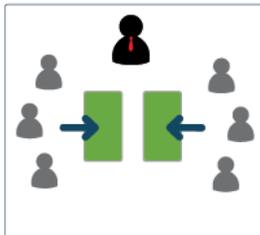
2 - Exposición dialogada



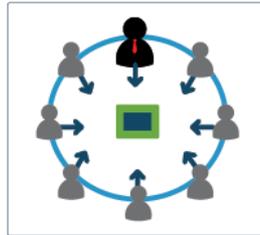
3 - Demostración



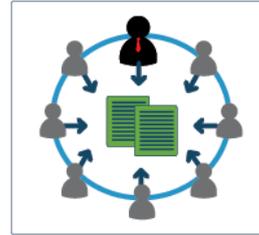
4 - Lluvia de ideas



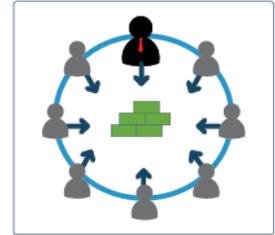
5 - Debate



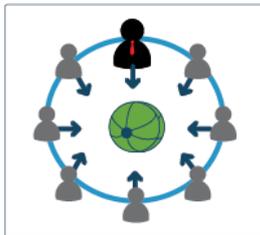
6 - Estudio de caso



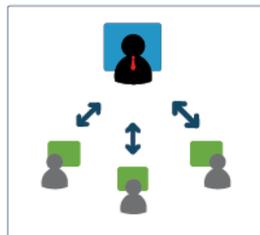
7 - Seminario



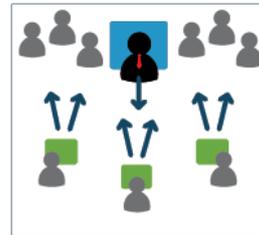
8 - Taller



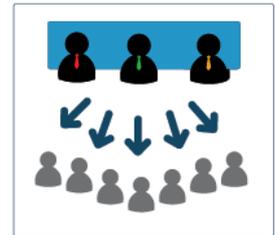
9 - Juego y simulación



10 - Tutoría



11 - Coloquio

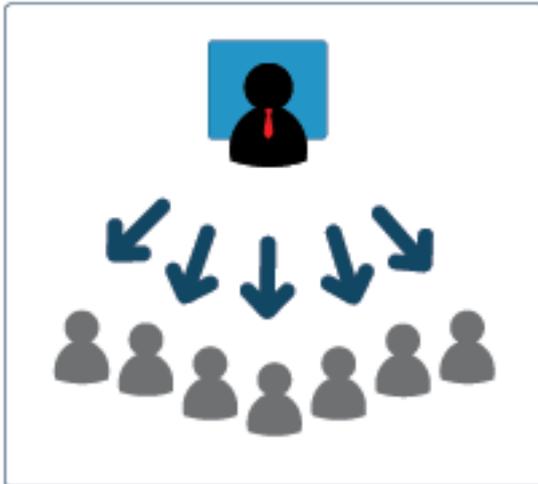


12 - Simposio



## DEFINICIONES

### Clase expositiva



Se trata de una clase magistral en la que el profesor explica un tema. La exposición sobre el tema no se acota a su explicación oral y en tiempo real.

- Se puede ofrecer en bloques separados.
- Pueden identificarse tres segmentos: introducción (se anticipa lo que se va a tratar), desarrollo y recopilación (o síntesis).
- Suele concluir con recomendaciones de lecturas obligatorias y no- obligatorias y con indicaciones de realización de actividades. Ideal para presentar

teorías, conceptos claves, principios.

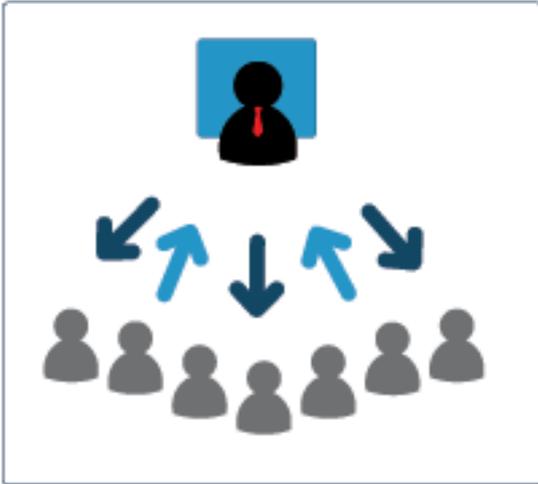
- En estas clases la exposición puede ofrecerse en diversos formatos: audio o video con la clase grabada, texto escrito a modo de clase coloquial, presentación multimedia o en vivo a través de una conferencia web.

#### Ejemplos:

- Una clase magistral escrita en lenguaje coloquial dirigida a los estudiantes. Incluye tres segmentos: introducción, desarrollo y síntesis.
- Una clase sobre la reproducción de las células en videoconferencia
- presentar teorías, conceptos claves, principios.



## Exposición dialogada



Se trata de una exposición que realiza el profesor y que es enriquecida a través de preguntas que puede formular el mismo profesor o los alumnos.

- Predomina el discurso del profesor.
- Intercambio entre el profesor y los alumnos y entre los alumnos.
- Ideal para abordar temas controversiales, polémicos, problemas, dilemas, propuestas, proyectos, innovaciones.
- Esta dinámica puede ofrecerse

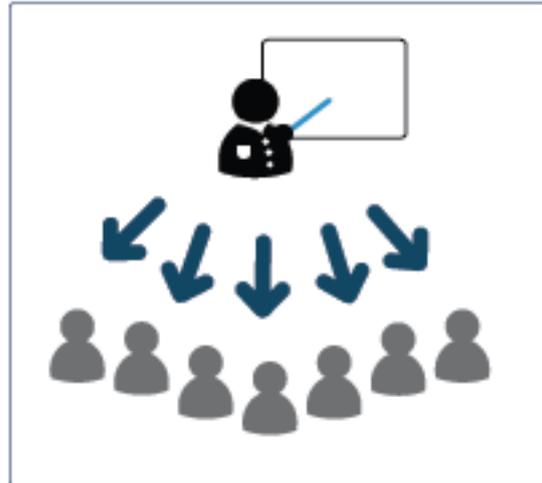
a través de una conferencia web o un foro en el que el docente propone un tema y permite que los participantes intervengan con preguntas.



## Demostración

Demostrar significa enseñar algo en forma práctica. Se trata de una situación en la que se demuestra el uso de un artefacto, la realización de un procedimiento, el desarrollo de una experiencia paso a paso.

- Predomina la observación de lo que el profesor realiza en cada etapa de la demostración.
- El profesor muestra, orienta, guía, advierte, sobre posibles dificultades, peligros, obstáculos. Ideal para enseñar un deporte, a cocinar, a usar un software, a realizar una manualidad, artesanía o reparación, un experimento científico.
- Para modelizar y presentar prácticas óptimas.
- Puede ofrecerse en diferido con una demostración filmada o a través de un video que capture la actividad de la pantalla de la computadora. También puede realizar en vivo a través de una conferencia web.



### Ejemplos:

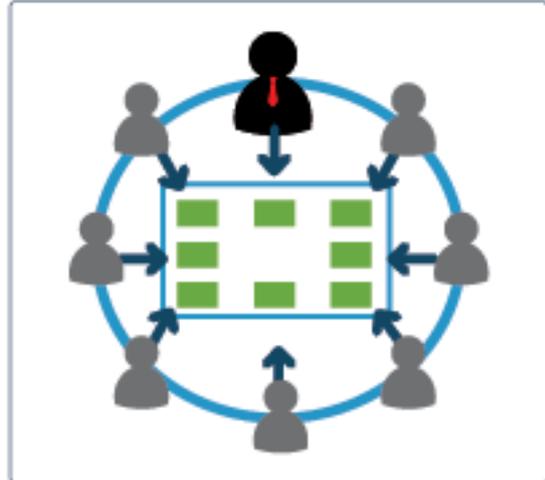
- Un tutorial explicativo en pdf de los pasos a seguir para crear un espacio en una red social educativa.
- Una demostración sobre cómo utilizar el sistema de gestión de una institución a través de la difusión de pantalla en una conferencia web.
- 



## Lluvia de Ideas o Brainstorming

Es una dinámica de trabajo grupal que promueve el surgimiento y la construcción de ideas creativas. Guiado por la metáfora de la lluvia o de la tormenta, permite que todas las personas expresen sus ideas para ser discutidas y que se arribe a conclusiones.

- Quien facilita esta actividad guía la propuesta, alienta la participación de todos, toma notas de las ideas sin juzgarlas, en un principio.
- Pueden identificarse tres fases: creación de ideas, evaluación y plan de acción. En el momento de evaluación se consideran todas las ideas, algunas se modifican, otras se fusionan y finalmente otras se desechan. El plan de acción es un tipo de plan en el que se establecen objetivos, etapas, recursos, responsables, roles y resultados a concretar.
- Ideal para diseñar nuevos proyectos, encontrar soluciones a problemas, dar inicio a actividades de investigación.
- Esta dinámica se puede realizar con el pizarrón, en un foro o en documentos colaborativos.

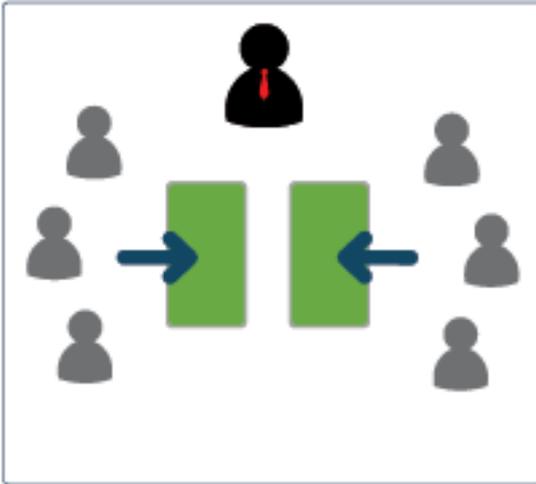


### Ejemplos:

- Una lluvia de ideas en un foro para asignar el nombre a una nueva campaña publicitaria.
- Un brainstorming para identificar posibles lugares de interés para planificar el viaje de fin de estudios.



## Debate



Consiste en una clase en la que se confrontan ideas, perspectivas, puntos de vista, teorías, líneas de acción o proyectos alternativos, diferentes.

- El debate es moderado por el profesor a cargo. Están presentes hechos, argumentos a favor y en contra, ejemplos, evidencias y opiniones.
- Predomina la intervención de los alumnos o participantes. Ideal para favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas de nivel superior y habilidades de expresión oral y para orientar la toma de decisiones fundamentada. Ideal para analizar fortalezas, debilidades, obstáculos y oportunidades.
- El debate puede dinamizarse en vivo a través de una conferencia web o en tiempo diferido en un foro.

### Ejemplos:

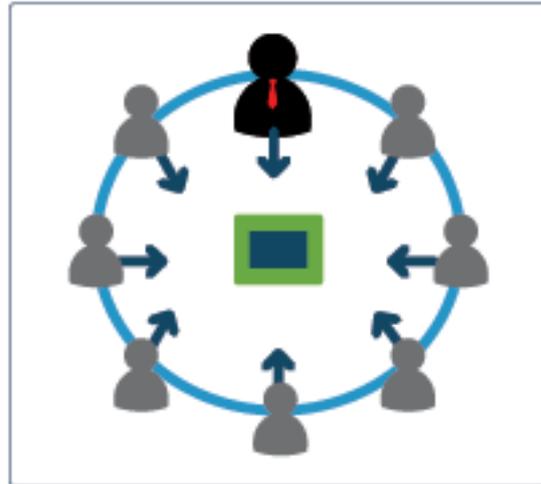
Un intercambio en un foro de diferentes estrategias comerciales para aumentar las ventas de un producto.

Un debate en vivo sobre comercio internacional y sus desafíos para la región.



## Estudio de caso

En el estudio de caso se analiza un objeto de conocimiento en su contexto. Por ejemplo: un acontecimiento histórico, un edificio, una obra de arte, un conflicto social, un problema medioambiental, un método, una ley, una novela.



- Este análisis se realiza en profundidad y se busca llegar a conclusiones o alternativas de solución.
- Para trabajar con el método de casos pueden emplearse fragmentos de películas documentales o de ficción y testimonios de sus protagonistas en audio. Estos recursos pueden enriquecer la comprensión del caso y su análisis
- Se realizan en forma reiterada actividades de búsqueda de información sobre los sucesos y sobre el contexto. Una variante es trabajar con varios casos, es decir con un estudio de casos múltiples comparados. Ideal para profundizar.
- El estudio de caso puede realizarse combinando diferentes espacios de trabajo, como foros, documentos colaborativos, mediateca e instancias en vivo de intercambio.

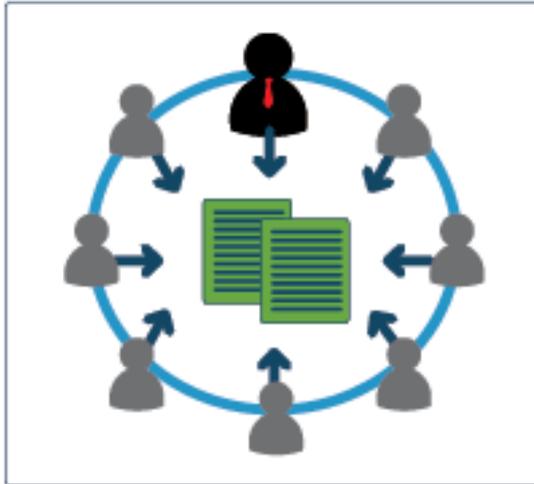
Ejemplos:

Estudio de una campaña de marketing realizada por una empresa líder para identificar las estrategias llevadas adelante a través de los videos alojados en una mediateca.

Estudiar la Revolución Francesa como un caso de la revoluciones liberales en un foro



## Seminario



Es un encuentro didáctico dedicado al estudio en profundidad en el que predomina la lectura de bibliografía, fuentes primarias, fuentes secundarias, la discusión de lo leído, la reflexión individual y colectiva y la búsqueda de líneas de investigación. La palabra seminario proviene del latín: semilla.

- Hay alternancia entre la intervención del profesor o experto y la de los participantes.
- Ideal para producir nuevos conocimientos.
- Los materiales para estudio pueden ser alojados en la mediateca. Las instancias de reflexión y discusión pueden realizarse a través de foros y conferencias web.

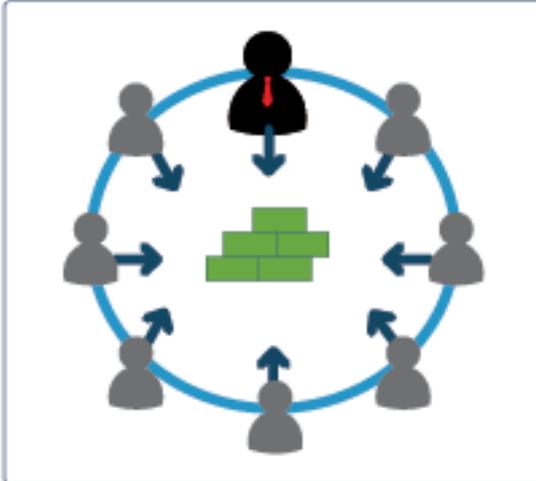
### Ejemplos:

Espacio de reflexión y lectura de materiales bibliográficos, observación de videos y audios históricos sobre los derechos cívicos y sociales en el siglo XX.

Encuentro en conferencia web para intercambiar y debatir a partir de las lecturas previas y apropiación personal sobre la bibliografía de Filosofía del derecho romano.



## Taller



El principio que rige el taller es “aprender haciendo”. Paso a paso se aprende a elaborar un producto, reparar un artefacto o a resolver un problema.

- Consta de diferentes etapas: la planificación, el desempeño, la revisión y la retroalimentación.
- Predomina el saber hacer.
- Ideal para enseñanza de artes, oficios, uso de nuevo software, etc. Ideal para la formación de aprendices.
- El taller puede realizarse utilizando los diferentes espacios de

intercambios (foros, chats, conferencias web) así como los espacios de alojamiento de contenidos multimediales (mediateca).

### Ejemplos:

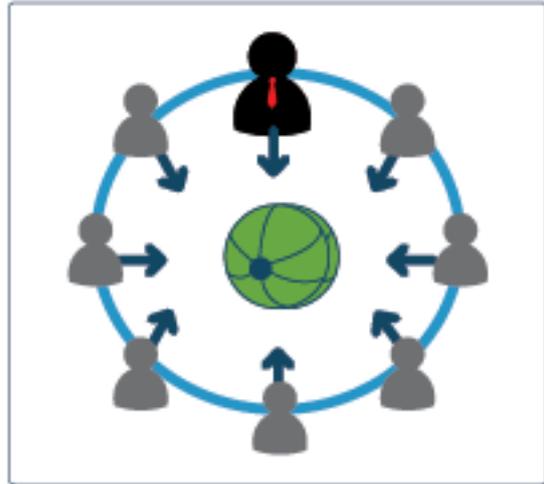
Taller sobre huerta en una escuela primaria pública en el que se muestra el cuidado de las hortalizas a través de imágenes y videos para explicar de forma práctica a sus compañeros. En un foro se podrán realizar preguntas.

Taller de moldería para empleados de una empresa textil donde se explica a través de conferencias web, los empleados comparten preguntas en el chat y la producción (fotos sobre moldes, y videos) del encuentro.



## Juego y simulación

- Predomina lo lúdico y el trabajo en un entorno simplificado y seguro, sin riesgos.
- Pueden emplearse objetos o imágenes de objetos para favorecer la identificación: sombreros, juguetes, disfraces y maquillaje.
- Predomina el “como si”, la improvisación, la puesta a prueba de estrategias variadas, la diversión.
- Presenta cuatro etapas: la introducción, la organización, la interacción propiamente dicha y la evaluación. Ideal para clases de idiomas, resolución de problemas, simulación de roles en empresas (futuros vendedores, futuros recepcionistas), simulación de negocios.
- El juego puede dinamizarse en foros, chats o conferencias web y utilizarse recursos compartidos a través de la mediateca.



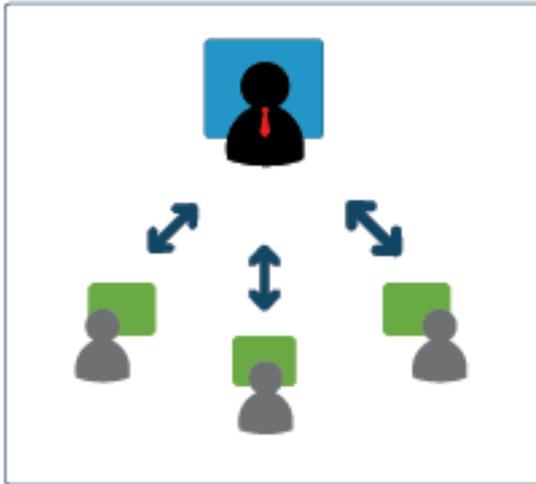
### Ejemplos:

Juegos de roles en el que cada participante asume una función en una empresa simulada para tomar decisiones en torno a una problemática financiera. Cada participante explica qué decisiones tomaría en un foro y adjunto un documento con tres estrategias definidas.

Una clase de idiomas incluye una actividad del “Juego del ahorcado” en una pizarra colaborativa para ejercitar el vocabulario.



## Tutoría



El tutor en forma personalizada orienta a un alumno o grupo pequeño de alumnos y da respuesta a sus consultas y dudas. Revisa las producciones del alumno o grupo y ofrece indicaciones para que pueda ser mejorado una vez concluida la instancia tutorial.

- Predominan las dudas más que las certezas.
- Antes de finalizar se acuerda próximos compromisos y se asignan tareas a realizar entretanto.
- Ideal para la realización de trabajos parciales, trabajos finales, tesinas, tesis.
- La tutoría puede realizarse en vivo a través de conferencias web o chat, así como utilizando el foro y el correo interno

### Ejemplos:

Un tutor de una universidad pública hace el seguimiento a un tesista asignado, respondiendo a sus consultas a través de la mensajería interna, chat.

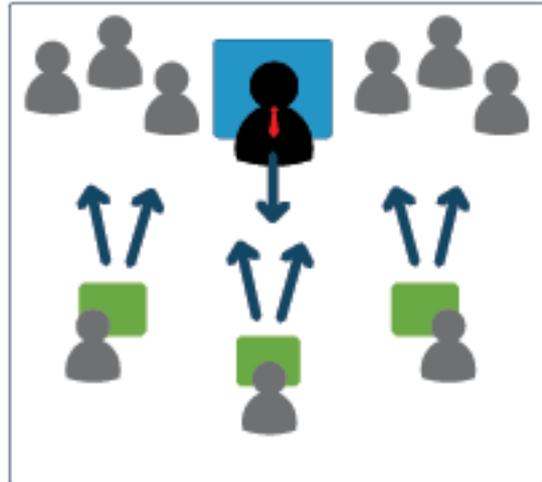
Un mentor de una empresa automotriz oriente a los nuevos vendedores a través de la video conferencia web.



## Coloquio

Se trata de un encuentro en tiempo real o diferido coordinado por el docente a cargo. Los alumnos presentan en forma oral o escrita trabajos elaborados en forma individual y/o grupal ante el grupo- clase total.

- Predominan las intervenciones de los alumnos a su turno y la del profesor.
- Pueden identificarse cuatro etapas: introducción (se presenta el plan de trabajo) desarrollo (todos los alumnos o grupos presentan sus trabajos), retroalimentación y cierre. Ideal para evaluaciones finales.
- El coloquio puede realizarse en vivo a través de conferencias web o en tiempo diferido en un foro.



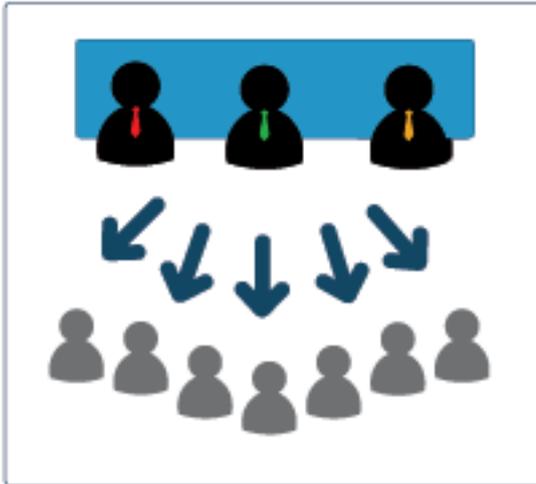
### Ejemplos:

Estudiante de grado de una universidad virtual presenta su trabajo final de una materia a su docente y sus compañeros a través de un video que graban y enlazan en el foro de trabajos finales.

Varias ONGs se reúnen para exponer sus prácticas de gestión de proyectos instituciones a través de una conferencia web.



## Simposio



La palabra simposio es de origen griego y hacía referencia al compartir un banquete.

Es un encuentro de expertos o académicos en la que todos exponen de forma sucesiva frente a los participantes sobre el mismo tema desde diversos enfoques, teorías o puntos de vista.

- Cada uno de los expositores desarrolla una dimensión o un aspecto del mismo tema con la

mayor profundidad posible.

- Se caracteriza por tener tres etapas: se introduce el tema, se explica en qué aspectos se dividió y se presentan los expositores. En un segundo momento se cede espacio a los expertos y finalmente se hace un resumen de las principales ideas expuestas.
- Ideal para compartir resultados de investigaciones científicas, académicas, de mercado, periodísticas.
- El simposio puede realizarse en vivo a través de una conferencia web o bien en instancias en tiempo diferido utilizando el foro como principal entorno para el intercambio.

### Ejemplos:

Una empresa farmacéutica auspicia un evento de cardiología en el que los investigadores exponen los resultados de las últimas investigaciones sobre hipertensión a nivel nacional e internacional a través de una herramienta de conferencia web masiva.

Especialistas de tecnología educativa exponen diferentes puntos de vista acerca del potencial de las redes sociales en el aula a través de documentos y audios.



## DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN CURSO

Para potenciar el diseño de un entorno virtual de aprendizaje es necesario considerar distintos aspectos como: a) el contenido, su desarrollo, gestión y la organización, b) Las actividades, c) evaluación.

En un curso es aconsejable incluir:

- **Información general del curso:** programa, cronograma u hoja de ruta, presentación de objetivos del curso. Descripción del equipo de trabajo (docentes o tutores, asistencia técnica, etc.).
- **Presentación del curso:** Puede elegirse realizar una presentación en texto, audio o video.
- **Encuesta pre curso:** Para indagar los saberes previos y las expectativas de los cursantes.
- **Material didáctico:** Contenidos del curso, bibliografía ampliatoria, enlaces de interés relacionados con las temáticas abordadas.
- **Actividades:** Dinámicas de presentación de los cursantes, actividades de producción individual y colaborativa, foros de discusión, evaluación, dinámica de despedida de los cursantes.
- **Ayuda:** Tutoriales (en video o soporte escrito) y espacios abiertos para consultas (foros y mensajería).
- **Encuesta post curso:** Para evaluar el impacto y las apreciaciones de los cursantes sobre la propuesta de formación y poder realizar modificaciones para próximas ediciones.
- **Certificación:** Expedir constancias de participación y/o aprobación certificadas por la institución responsable de su dictado.

## CONTENIDOS

El diseño de contenidos es central en el diseño de un curso virtual. Los contenidos pueden ser desarrollados por un especialista en un tema o disciplina. No es necesario el dominio de herramientas de programación y diseño. Sin embargo, se recomienda que el autor de los contenidos tenga los conocimientos de pedagogía.

### Tips para el desarrollo de materiales didácticos

- Incluir multiplicidad de formatos (texto, audio, video) y diversidad de fuentes (el formato hipertextual enriquece la lectura).
- Es recomendable que el contenido se diseñe de forma tal que otorgue un lugar central a los principales conceptos, ideas fuerza y reflexiones en torno a un tema.
- Los contenidos deben tener coherencia con los objetivos propuestos.
- Tienen que ser accesibles.



## Gestión y organización de los contenidos

Los contenidos pueden ser diversos formatos (audios, videos, presentaciones, pdf, entre otros). También se pueden crear los propios contenidos en html e incrustar elementos.

Los creadores del curso pueden configurar si los archivos y los contenidos en html pueden ser descargados o no por los participantes.

A continuación se brindarán algunas recomendaciones para la gestión y organización de los contenidos en una mediateca:

- Crear carpetas que permitan identificar los contenidos con las unidades, bloques o temas del curso de forma tal que los participantes puedan identificar rápidamente su ubicación.
- Los nombres de los archivos tienen que referenciar correctamente el contenido. Por ejemplo, mencionar el autor y el título del documento.

## ACTIVIDADES

Las actividades de un curso permiten profundizar y reflexionar acerca de los contenidos, construir, producir y resolver problemas, aplicar y practicar lo aprendido entre múltiples posibilidades.

### El diseño de actividades

El foro es el principal espacio para el desarrollo de propuesta de actividad en el Campus. En un foro es posible:

- Realizar dinámicas de presentación y despedida.
- Proponer lluvias de ideas.
- Promover discusiones para la toma de decisiones o la resolución de problemas.
- Generar debates para que los participantes expongan puntos de vista y los argumenten.
- Realizar preguntas y respuestas acerca de un tema.
- Hacer una producción colaborativa a partir de diferentes aportes e intervenciones.
- Presentar producciones realizadas (por ejemplo, adjuntando archivos) y recibir reatoolimentación de profesores y de pares.



Los foros de actividad deben iniciarse con una consigna que comunique la propuesta y qué se espera de las intervenciones. Es aconsejable:

- Redactar consignas claras, concretas y realizables.
- Brindar ejemplos.
- Realizar propuestas interesantes que involucren activamente a los participantes.
- Proponer actividades colaborativas.
- Ofrecer consignas que no se agoten con las primeras participaciones.

### Consejos para la moderación de foros

La moderación de los foros es fundamental para que éstos resulten enriquecedores para todos los participantes. Se recomienda para el moderador:

- Incentivar a la participación constantemente e ingresar al foro de forma frecuente.
- Intervenir cuando sea necesario para aclarar la consigna, enriquecer los debates o producciones, orientar la actividad, profundizar las reflexiones, resolver dudas, ofrecer fuentes alternativas de consulta o caminos diferentes para la resolución de problemas, brindar retroalimentación.

## EVALUACION

La evaluación de un curso virtual examina los aprendizajes logrados por los participantes. La evaluación puede ser autoadministrada (autoevaluación), realizada entre pares (co evaluación) o hecha por el docente.

En un curso puede haber diversas instancias de evaluación. Antes de iniciado el curso (evaluación diagnóstica). Durante el transcurso del curso (evaluación del proceso). Al finalizar el curso, evaluación final.

La evaluación no solo permite dar cuenta del aprendizaje de los participantes sino que además brinda información al docente para realizar modificaciones en los contenidos y actividades del curso.

### Diseño de instrumentos de evaluación de aprendizajes

Es posible ofrecer diversas propuestas de evaluación:

- Examen de opción múltiple.



- La escritura de un informe que se compartirá en un foro a través de un archivo de texto.
- La realización de una producción multimedial.
- Un examen final oral a través de una conferencia web.

## Reportes y seguimiento

El seguimiento personalizado es fundamental para e- learning. Es posible obtener reportes sobre:

- Acciones realizadas por los estudiantes en los cursos asignados: cantidad de archivos descargados, actividades del foro, accesos al curso, etc.
- Respuestas de examen: muestra el detalle de las respuestas de un examen por cada usuario y a nivel grupal
- Respuestas de encuestas: muestra el detalle de las respuestas por usuario.

La consulta y el análisis de los reportes ofrecen información acerca de la actividad y el desempeño de los participantes. Esta información permite, además de realizar el seguimiento personalizado a cada uno de los cursantes, tomar decisiones en torno a los contenidos, bibliografía, tiempos propuestos, exámenes, entre otros aspectos.

## RECOMENDACIONES

A continuación se brindarán consejos para administradores, moderadores y participantes de un curso, Recomendaciones para incentivar el uso de la plataforma Recomendación para planificar cargas horarias y correlatividades Recomendaciones para comunicar y publicar noticias.



## SUGERENCIAS PARA ADMINISTRADORES, MODERADORES Y PARTICIPANTES DE UN CURSO

### Administrador general

Antes	Durante	Después
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Verificar las posibilidades técnicas del campus y de las aulas virtuales.</li> <li>✓ Corroborar que los usuarios estén correctamente asignados al curso antes del inicio.</li> <li>✓ Enviar los datos de acceso antes del inicio del curso.</li> <li>✓ Ofrecer asistencia al presentador, profesor, alumnos o participantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ofrecer asistencia al presentador, el profesor y los alumnos o participantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cerrar los cursos luego de que el profesor o presentador lo solicite.</li> <li>✓ Realizar backups de los contenidos de los cursos.</li> <li>✓ Releva las necesidades, sugerencias y recomendaciones para próximas ediciones</li> <li>✓ Invitar a los graduados a participar de próximas actividades según los intereses que se hayan detectado.</li> </ul>



### Docente/ capacitador/ instructor

Antes	Durante	Después
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diseñar el aula en función de los objetivos propuestos y de los destinatarios de ese espacio virtual.</li> <li>✓ Tener el aula lista antes de enviar los datos personales de acceso a los participantes.</li> <li>✓ Enviar un breve tutorial para familiarizar a los usuarios con el entorno.</li> <li>✓ Enviar un aviso de inicio de actividades y recordatorios.</li> <li>✓ Compartir con los usuarios una dirección de correo electrónico alternativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ingresar al aula periódicamente. Los mejores docentes ingresan al aula en el desayuno, almuerzo, merienda y cena.</li> <li>✓ Responder a las consultas de los alumnos o participantes en forma breve, concisa e inmediata.</li> <li>✓ Moderar los espacios de comunicación propuestos (foros, chat).</li> <li>✓ Incentivar el acceso y la participación.</li> <li>✓ Monitorear el desarrollo de las actividades a lo largo del curso.</li> <li>✓ Estar atento a las dificultades individuales y dar respuesta de manera personalizada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Emitir los certificados en cuanto estén disponibles los resultados de evaluación.</li> <li>✓ Enviar un aviso de cierre de actividades y una devolución general al grupo.</li> <li>✓ Enviar información sobre otras ofertas académicas, cursos disponibles.</li> <li>✓ Cerrar el aula y documentar los reportes de avance y resultados.</li> <li>✓ Relevar las necesidades, sugerencias y recomendaciones para próximas ediciones.</li> </ul>



## Alumno/ participante

Antes	Durante	Después
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Verificar los requerimientos técnicos para acceder al campus.</li> <li>✓ Agendar la fecha de inicio de las actividades en el aula virtual.</li> <li>✓ Corroborar los datos personales de acceso al campus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ingresar periódicamente al campus. Los mejores alumnos acceden al menos una vez al día.</li> <li>✓ Respetar las normas de participación y comunicación del espacio.</li> <li>✓ Participar de todas las actividades.</li> <li>✓ Estar atento al cronograma de compromisos administrativos (documentación, pago de aranceles si corresponde) y académicos (fecha de entrega de trabajos, etc.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Descargar el certificado.</li> <li>✓ Descargar los contenidos de interés.</li> </ul>

## Incentivar el uso de la plataforma

Para fomentar el uso de la plataforma.

- Enviar avisos recordatorios de forma frecuente
- Establecer pautas de participación e ingreso al campus con los alumnos y tutores.
- Para los tutores se sugiere ingresar todos los días al menos dos veces de forma tal de poder responder a las consultas y demandas de los cursantes.
- Para los alumnos se recomienda ingresar la cantidad de veces que sea necesaria en para poder participar de las actividades. Los ingresos recomendados dependen de la especificidad de la propuesta del curso.
- Promover actividades interesantes y participativas.
- Utilizar dinámicas de grupo acordes al perfil e intereses de los cursantes.
- Procurar que los contenidos estén actualizados y sean atractivos.



## Planificar cargas horarias y correlatividades

Al momento de determinar la carga horaria se recomienda:

- Realizar un diagnóstico previo del perfil de los destinatarios (edad, ocupación, lugar de residencia, acceso a Internet y disponibilidad de equipos tecnológicos de acceso a la red) para identificar su disponibilidad horaria.
- Determinar la demanda horaria que los contenidos y las actividades previstas conllevarán.

En cuanto a las correlatividades se sugiere:

- Considerar el perfil de los graduados, los objetivos de formación de cada carrera, la especificidad del contenido a aprender y enseñar.
- Indagar planes de estudios similares ofertados por otras instituciones.
- Revisar de forma integral el plan de estudios.
- Establecer qué materias se relacionan entre sí.
- Identificar qué materias implican conocimientos previos requeridos para cursar otras materias.

## Comunicar y publicar noticias

Para comunicarse en la plataforma se aconseja:

- Pautar las normas de etiqueta que deberán cumplirse para participar de los distintos espacios de comunicación. Por ejemplo, desalentar el uso de la escritura en mayúsculas, revisar la redacción y la ortografía, no utilizar imágenes o terminología inadecuada para un ambiente formal.
- Escribir los textos de forma clara, concisa y en lenguaje adecuado al perfil de los participantes.
- Si la comunicación es a través de videoconferencia o videos se sugiere revisar la extensión del mensaje, la calidad de la imagen y sonido, el lugar donde se realizará la grabación.

A la hora de incorporar una noticia escrita en el campus sugerimos:

- Expresarla en un texto breve, claro y conciso que comunique la idea fundamental.
- Si es un evento indicar dónde, cuándo será a quiénes están dirigido y comunicarlo con tiempo suficiente.
- Incorporar una imagen que acompañe el texto para brindar más información.
- Para más información, si es necesario, añadir un enlace externo.



## Casos

Los invitamos leer y analizar los nueve casos ficticiales basados en la realidad referidos a instituciones educativas, ONGs y empresas. Su lectura les permitirá conocer y comprender algunos casos que explican en qué ocasiones las instituciones optan por Wormhole Campus y por qué lo hacen. Los casos son:

Tipo de institución	Casos
<b>Instituciones educativas</b>	1. Fortaleciendo a la institución
	2. Ampliar horizontes
	3. Futuros alumnos
<b>ONG u OSC</b>	4. A lo largo y a lo ancho del país
	5. Formar a favor de la vida
	6. Presentación en sociedad
<b>Empresas</b>	7. ¡Bienvenido a nuestra empresa!
	8. Exclusivo para proveedores
	9. Pertenecer y sus privilegios



## Casos 1, 2 y 3: Instituciones educativas

---

### Caso 1

Título: Fortalecer la institución

Desarrollo profesional en una escuela de nivel primario y secundario

---

#### Problema

El equipo de conducción de la escuela que atiende a alumnos de nivel primario y secundario ha considerado necesario implementar iniciativas en las que participen todos los docentes de la escuela, con independencia del nivel en el que trabajen. El objetivo es que los docentes se conozcan, confíen entre ellos y refuercen su sentido de pertenencia con la institución. Se decidió implementar instancias de desarrollo profesional para todos los docentes a lo largo del ciclo lectivo. Ahora bien, ¿cómo conseguir que todos los docentes asistan en conjunto si siempre les falta tiempo y tienen sus agendas recargadas?

#### Solución

La institución eligió Wormhole Campus para:

- a) Llevar adelante una reunión virtual en una sala de conferencias web (Wormhole Classroom) para presentar las actividades del año y el plan de capacitación online.
- b) Ofrecer diversos cursos virtuales de capacitación a lo largo del año en Wormhole Campus. Los docentes accedieron a materiales, foros de discusión, realizaron actividades colaborativas y reuniones sincrónicas.
- c) Realizar un acto de cierre a fin de año a cargo del equipo directivo donde se presentaron los resultados de las capacitaciones a toda la comunidad educativa. Para poder llegar a una gran cantidad de asistentes se transmitió el evento utilizando Wormhole Auditorium.



---

## Caso 2

### Título: Ampliar horizontes

### Expansión de la matrícula en un instituto privado de idiomas

---

#### Problema

Un instituto posee diferentes sedes en diferentes localidades de la provincia. Las distancias van de 100 a 500 km y el transporte aumentó en costos. Por otra parte, el perfil de la matrícula ha sufrido variaciones por los cambios en el estilo de vida, los tiempos para dedicarle al estudio, entre otros factores.

¿Qué hacer para retener a los actuales alumnos? ¿Qué hacer para incrementar la matrícula en los próximos años? ¿Cómo captar potenciales estudiantes que viajan asiduamente, que no cuentan con tiempo para asistir a las clases presenciales, que prefieren aprender fuera del aula y en tiempos que se adapten a sus agendas? ¿Cómo gestionar el pago de los cursos y la certificación a distancia?

#### Solución

La institución decidió ampliar su oferta académica ofreciendo alternativas a distancia a través de Wormhole Campus para:

- a) Ofrecer reuniones de presentación a la comunidad de los cursos a distancia a través de Wormhole Classroom
- b) Realizar entrevistas de admisión a través de reuniones virtuales en Wormhole Classroom
- c) Ofrecer cursos de idiomas pagos y a distancia a través del catálogo integrado donde los interesados se pueden autoinscribir y abonar el arancel.
- d) Ofrecer a los alumnos acceso desde sus computadoras, tabletas y celulares a: foros de comunicación e intercambio, lecturas, audios, videos y actividades, chat con profesores y personas nativas, exámenes, sala de conferencias web y auditorium.
- e) Facilitar la descarga de los certificados de aprobación a todos los estudiantes de forma personalizada a través del campus.



---

**Caso 3****Título: Futuros alumnos****Difusión de la oferta de grado de una universidad**

---

**Problema**

Una universidad quiere dar a conocer a familias residentes en otras provincias la institución, sus instalaciones (biblioteca, edificios, aulas, espacios de recreación), las actividades de extensión, las posibilidades de ayuda económica y el perfil de los graduados. ¿Cómo invitar a una jornada a posibles alumnos que residen fuera de la ciudad? ¿Cómo presentar las instalaciones sin visitar la universidad? ¿Cómo realizar entrevistas y tutorías para ingresantes a distancia?

**Solución**

La institución optó por implementar Wormhole Campus para:

- a) Presentar a las familias interesadas la universidad. A través del Wormhole Auditorium los directivos se presentaron y se transmitieron videos con testimonios de alumnos, profesores y egresados. También se mostraron imágenes de las instalaciones.
- b) Llevar adelante reuniones de admisión y de evaluación de beneficiarios de ayuda económica a través de Wormhole Classroom.
- c) Ofrecer reuniones grupales para aspirantes a cada carrera mediante Wormhole Classroom.
- d) Disponer de tutorías en línea e información digitalizada desde sus computadoras o dispositivos móviles con conexión 3G. Se escogió el Wormhole Campus como la opción más adecuada para este propósito. Los aspirantes fueron asistidos en foros de consultas, en grupos de tutorías, accedieron a información sobre planes de estudios y conocieron las instalaciones a través de videos alojados en la mediateca, trámites de inicio de la vida universitaria.



## Casos 4, 5 y 6: ONG u OSC

---

### Caso 4

#### Título: A lo largo y a lo ancho del país

#### Formación continua interna de una red de representantes provinciales

---

##### Problema

Una Fundación residente en Argentina tiene representantes en todas las provincias. Debido al aumento de las tarifas de transporte de larga distancia y los múltiples compromisos laborales de los miembros de la red se volvió dificultosa la concreción de reuniones presenciales.

¿Cómo ofrecer una alternativa a distancia de trabajo conjunto, de capacitación y fortalecimiento institucional. ¿Cómo dar respuesta de forma eficiente y con bajos costos?

##### Solución

La institución consideró pertinente la implementación de un espacio virtual que integre diversas posibilidades de trabajo conjunto para:

- a) Realizar reuniones de trabajo entre la dirección de la institución y los miembros de la red mediante el Wormhole Classroom.
- b) Organizar el trabajo conjunto a través de Wormhole Campus para: crear grupos provinciales de referentes para el intercambio asincrónico, realizar evaluaciones de seguimiento, documentar experiencias y resultados de trabajo, comunicarse a través de foros, reuniones sincrónicas (chat y conferencias web), consultar documentación alojada en la mediateca y mantener una agenda de trabajo nacional y provincial.
- c) Ofrecer instancias de formación interna a distancia. Por ejemplo, clases de idiomas, de documentación de experiencias, talleres de escritura profesional y liderazgo en organizaciones.
- d) Facilitar el acceso desde distintos puntos de país a través de dispositivos móviles.



---

**Caso 5****Título: Formar a favor de la vida**  
**Capacitación externa**

---

**Problema**

Una ONG está especializada en prevención de la drogadicción y ofreció un curso de cuatro meses a modo piloto. Debido al éxito de la propuesta se propuso una diplomatura a distancia de un año de duración para psicólogos, psicopedagogos y educadores de América Latina.

¿Cómo hacerlo cuando los recursos humanos y financieros son escasos?  
¿Cómo gestionar una oferta académica para una gran cantidad de interesados?

**Solución**

La ONG eligió Wormhole Campus para:

- a) Brindar reuniones de presentación de la diplomatura a través de Wormhole Auditorium
- b) Realizar entrevistas de admisión a través de reuniones virtuales en Wormhole Classroom
- c) Ofrecer la diplomatura con materias correlativas.
- d) Facilitar el acceso desde computadoras, tabletas y celulares a: foros de comunicación e intercambio, lecturas, audios, videos y actividades colaborativas, chat con profesores, invitados especialistas, conferencistas y exámenes.
- e) Permitir la descarga masiva de los certificados de aprobación a todos los estudiantes de la diplomatura de forma personalizada a través del campus.



---

Caso 6

**Título: Presentación en sociedad**

**Difusión de las acciones y programas de la ONG**

---

**Problema**

Una ONG necesita sumar alianzas y socios estratégicos para llevar adelante sus acciones y cumplir con los objetivos institucionales. Para ello necesita dar a conocer su visión, su misión, los programas que desarrolla y extender nuevas redes.

¿Cómo realizar una presentación abierta a comunidad sin necesidad de reunirse presencialmente en una sala de reuniones o de eventos? ¿Cómo promover las acciones de la ONG en todos los rincones del país? ¿Cómo interactuar con potenciales socios?

**Solución**

La ONG eligió Wormhole Campus para:

- a) Ofrecer a través de Wormhole Auditorium reuniones de presentación de la institución a la comunidad, comunicar cuál es su misión, cuáles los programas que lleva adelante.
- b) Promover las acciones de la ONG en el país a través de Wormhole Auditorium.
- c) Realizar reuniones de trabajo usando Wormhole Classroom para intercambiar entre los miembros de la institución ideas, conocer distintas realidades, compartir interrogantes sobre nuevos proyectos mediante Wormhole Classroom.
- d) Reunirse por videoconferencia a través de Wormhole Classroom con potenciales socios interesados en realizar acciones conjuntas.



## Casos 7, 8, 9: Empresa

---

### Caso 7

Título: **¡Bienvenido a nuestra empresa!**

**Capacitación de inducción para todos los empleados**

---

#### Problema

En la ciudad de La Plata, una empresa de venta de teléfonos celulares con alta rotación de empleados y permanente expansión en el mercado no dispone de tiempo ni de presupuesto para realizar capacitaciones presenciales para los nuevos empleados por los altos costos de traslado. Desde hace algún tiempo las instancias de inducción finalizan con una evaluación sobre aspectos relevantes de la cultura institucional.

¿Cómo transmitir los valores de la empresa al personal que ingresa y que trabaja en distintos puntos del país? ¿Cómo capacitar a los vendedores que residen fuera de La Plata? ¿Cómo mantener una comunicación fluida con los empleados para monitorear el desempeño y evaluar su éxito en las ventas? ¿Cómo evaluar al nuevo empleado en relación con la cultura institucional?

#### Solución

La empresa de venta de telefonía celular eligió Wormhole Campus para:

- a) Generar una exposición a través de Wormhole Auditorium para comunicar los valores de la empresa al personal que se incorporó recientemente.
- b) Ofrecer a los empleados acceso desde sus computadoras, tabletas y celulares cursos de capacitación a distancia. En ese espacio en línea los empleados accedieron a: manuales de capacitación, documentos actualizados (manuales de procedimientos, catálogos de productos, listas de precios) alojados en la mediateca-
- c) Facilitar la comunicación fluida entre los empleados y sus mentores para el monitoreo y el seguimiento del trabajo a través de foros, chats, mensajería interna del campus y conferencias web.
- d) Evaluar al nuevo empleado sobre desempeño en ventas y cultura organizacional a través de la herramienta exámenes de opción múltiple de Wormhole Campus.



---

Caso 8

Título: Exclusivo para proveedores  
Capacitación para proveer a supermercados

---

**Problema**

Un supermercado de la ciudad de Córdoba tiene proveedores de todo el país y del exterior. Se necesita capacitarlos en temas vinculados a los circuitos administrativos, logística y políticas internas de la empresa. ¿Cómo realizar esta capacitación sin necesidad de que los proveedores se trasladen? ¿Cómo mantener actualizados a los proveedores?

**Solución**

La empresa eligió Wormhole Campus para:

- a) Ofrecer a los proveedores acceso a las capacitaciones a distancia sobre circuitos administrativos, logística y políticas internas del supermercado. En el Campus encontrarán: manuales de capacitación, documentos de interés sobre la temática.
- b) Facilitar el acceso a estos cursos de capacitación también desde dispositivos móviles (a través del App para el sistema operativo IOS y Android).

---

Caso 9

Título: Pertener y sus privilegios  
Acciones de fidelización de clientes

---

**Problema**

Un laboratorio que vende productos farmacéuticos en todo el país necesita fidelizar a sus clientes ofreciéndoles información, capacitación y comunidad de práctica. ¿Cómo informar sobre los productos a profesionales de todo el país? ¿Cómo capacitar a distintos profesionales de la salud? ¿Cómo crear un espacio de intercambio en esa comunidad?

**Solución**

El laboratorio optó por Wormhole Campus para:

- a) Crear espacios para informar sobre los avances científicos del área de la salud y las novedades de la industria farmacéutica.
- b) Brindar cursos a distancia para médicos y profesionales de la salud sobre medicina general y diversas especialidades asociadas.
- c) Ofrecer en las aulas virtuales noticias, artículos científicos, opiniones de expertos, casos clínicos.
- d) Propiciar el intercambio entre médicos a través de foros, chat en línea, conferencias web y eventos transmitidos en vivo (se utilizó para este propósito Wormhole Classroom y Wormhole Auditorium).



## ENLACES UTILES

### Preguntas frecuentes

<http://www.wormholeit.com/es/ayuda/campus>

### App:

<https://itunes.apple.com/es/app/wormhole-classroom/id661296837?mt=8#>

### App:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.wormholeit.rtc.mobile>

### Videotutoriales Wormhole Campus:

<http://www.wormholeit.com/es/ayuda/campus>

## BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

Área Moreira, Manuel y Adell, Jordi (2009). eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord.): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Málaga: Aljibe, pp. 391-424.

Disponible en: <http://tecedu.webs.ull.es/textos/eLearning.pdf>

Barbera, Elena (2008). Aprender e-learning. Barcelona: Paidós.

Burbules, Nicolás (1999). El diálogo en la enseñanza. Buenos Aires: Amorrortu.

Eggen, Paul y Kauchak, Donald (1999). Estrategias docentes. México: FCE.

García Aretio, Lorenzo (2001). La Educación a Distancia. De la teoría a la práctica. Barcelona: Ariel.

García, Carlos Marcelo (2007). Comunicación y aprendizaje electrónico: la interacción didáctica en los nuevos espacios virtuales de aprendizaje. Revista de Educación, 343. Mayo-agosto 2007, pp. 381-429. Disponible en: [http://www.revistaeducacion.mec.es/re343/re343\\_17.pdf](http://www.revistaeducacion.mec.es/re343/re343_17.pdf)

Gros Salvat, Begoña (2011). Evolución y retos de la educación virtual: construyendo el e-learning del siglo XXI. Barcelona: Editorial UOC.

Gros, Begoña (2002). Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje, Revista de Educación, pp. 328, 225-247.

Joyce, Bruce y Weil, Marsha (2002). Modelos de enseñanza. Barcelona: Gedisa.

Litwin, Edith (2000). La educación a distancia: temas para el debate en una nueva agenda educativa. Buenos Aires: Amorrortu.



Perkins, David (2010). El aprendizaje pleno. Buenos Aires: Paidós.

Peterson, Christine (2003) "Bringing ADDIE to Life: Instructional Design at Its Best" JI. of Educational Multimedia and Hypermedia, 12(3), 227-241. Disponible en: <https://umdrive.memphis.edu/payers/public/IDT7060and8060/ADDIE%20Article.pdf>

Salmon, Gilly (2004). E-actividades: el factor clave para una formación en línea activa. Barcelona: Editorial UOC.

Wasserman, Selma (1994). El estudio de casos como método de enseñanza. Buenos Aires: Amorrortu.



## GLOSARIO

**Administrador:** Es el perfil de usuario con mayores permisos de gestión, configuración y manejo general del entorno.

**Android:** Es un sistema operativo basado en Linux, diseñado principalmente para dispositivos móviles con pantallas táctiles como teléfonos inteligentes o tabletas.

**App:** Es la abreviatura de Application (en inglés). Es una aplicación de software que se instala en un teléfono inteligente o en una tableta y que sirve para realizar una tarea concreta.

**Auditorium:** plataforma de Wormhole que permite transmitir eventos y presentaciones en vivo. Admite hasta 400 asistentes, múltiples roles y personalización del entorno.

**Auditorium lite:** plataforma de Wormhole que permite transmitir eventos y presentaciones en vivo. Admite hasta 150 asistentes y múltiples roles.

**Aula virtual:** Al igual que un aula física se reúne un grupo para trabajar sobre un tema específico. El aula virtual se puede ubicar dentro de la estructura de un campus virtual en que se integran herramientas de comunicación, colaboración y gestión.

**Campus virtual:** entorno virtual destinado a una comunidad de usuarios en la que se desarrollan actividades académicas de una institución educativa o cursos de formación virtual de empresas y ONGs.

**Classroom:** plataforma de Wormhole que permite desarrollar reuniones virtuales o conferencias web. Admite hasta 60 participantes, 3 presentadores, acceso diferenciado para anfitriones y asistentes y personalización del entorno.

**Classroom lite:** plataforma de Wormhole que permite desarrollar reuniones virtuales o conferencias web. Admite hasta 25 participantes, 2 presentadores y acceso diferenciado para anfitriones y asistentes.

**Compartir escritorio:** es una funcionalidad que permite la difusión de la pantalla del presentador o anfitrión en una reunión virtual o conferencia web.

**Curso cerrado:** Un curso cerrado es aquel en el que para participar los cursantes deben ser inscriptos por el administrador.

**Curso público:** Un curso público es aquel en el que para participar no es necesario que al administrador inscriba al cursante.

**Dispositivo móvil iOS :** Es un sistema operativo móvil de la empresa Apple.

**Examen:** instrumento de evaluación de aprendizajes. Se encuentra disponible en la versión de múltiple opción.

**Foro:** espacio de comunicación e intercambio entre usuarios.



**Grabación:** registro del audio de conferencias y transmisiones en vivo. Se puede descargar en formato de archivo digital.

**Invitación abierta:** es aquella que se comparte a través de una URL. Cualquier persona que posea el enlace de acceso puede ingresar a esta reunión.

**Invitaciones cerradas:** es aquella que se envía a través de una invitación personal con un código privado de acceso.

**iPad:** Es una línea de tabletas diseñadas y comercializadas por la empresa Apple.

**iPhone:** Es una línea de teléfonos inteligentes diseñados y comercializados por la empresa Apple.

**Live Learning:** es una forma de concebir el e-learning que pone el foco en el potencial de las interacciones humanas.

**LMS:** Learning Management System. Es un software de gestión de entornos online de aprendizaje y capacitación.

**Mediateca:** espacio para el acopio y descarga de documentos digitales en múltiples formatos.

**Mensajería interna:** herramienta de comunicación asincrónica entre los usuarios del campus.

**Participante:** es el perfil de usuario destinatario de los cursos, conferencias web y transmisiones en vivo. No tiene permisos de administración.

**Personalización:** Cada institución puede añadir su logo y configurar los colores. De esta forma se mantiene la imagen institucional.

**Presentador:** es el anfitrión de una reunión virtual o conferencia web que conduce el encuentro, modera los intercambios y otorga permisos para la participación.

**Reportes:** registro consolidado de información acerca de cursos, actividad de estudiantes, accesos, resultados de exámenes, listado de documentos, entre otras posibilidades.

**Reunión abierta:** es aquella en la que cualquier persona que posea el enlace de acceso puede ingresar a esta reunión.

**Reunión cerrada:** es aquella en la que para ingresar se requiere un código privado de acceso.

**Smartphone:** Teléfono inteligente que tiene más funciones que un teléfono móvil común y permiten la instalación de programas. Usualmente incluyen correo electrónico, GPS, permiten leer documentos de Microsoft Office, PDF, entre otras muchas posibilidades.

**Telefonía 3G:** 3G es la abreviatura de tercera generación de transmisión de voz y datos a través de telefonía móvil mediante UMTS (Universal Mobile Telecommunications System o servicio universal de telecomunicaciones móviles).



WiFi: Conexión inalámbrica a Internet.



---

## Créditos

Contenidos: María Ximena García Tellería, Marta Libedinsky, Paula Pérez y Ana Laura Rossaro -Fundación Evolución - [www.fundacionevolucion.org.ar](http://www.fundacionevolucion.org.ar)

Buenos Aires, 3 de diciembre de 2013.

---

## CONTACTO

info@wormholeit.com

USA: (+1) 415 992-7270

ARG: (+5411) 5254-0115Twitter

Sitio web: <http://www.wormholeit.com/es/>

Twitter: <https://twitter.com/WormholeIT/>

Facebook: <https://www.facebook.com/WormholeIT/>

Google +: <https://plus.google.com/u/0/113492974507224520601/posts>





# Estrategias de diseño e implementación de cursos online

