

Conceptos básicos sobre formación electrónica



Alberto GONZÁLEZ-TALAVÁN Oficial del Programa de Formación Secretariado de GBIF



Taller de plataformas e-Learning Cuzco, Perú 10 mayo 2010



Esta charla es una introducción sobre el concepto de formación electrónica o enseñanza virtual (en inglés *e-Learning*).

En ella se revisarán las ideas y definiciones más importantes. Se hará especial hincapié en la parte del diseño y en el equipo humano necesario para llevar a cabo con éxito este tipo de iniciativas.

La mayoría de los contenidos de esta charla proceden de dos publicaciones de William Horton: "Leading E-learning" y "E-Learning by Design".

Alberto González-Talaván, Oficial del Programa de Formación en el Secretariado de GBIF en Copenhague (Dinamarca), fue el encargado de dar esta charla.



The GBIF Secretariat, Denmark

- 1. Definición y tipos de formación electrónica
- 2. ¿Porqué entrar en el mundo de la formación electrónica?
- 3. El diseño de contenidos
- 4. Equipo humano necesario
- 5. Conclusiones



- 1. Definición y tipos de formación electrónica
- 2. ¿Porqué entrar en el mundo de la formación electrónica?
- 3. El diseño de contenidos
- 4. Equipo humano necesario
- 5. Conclusiones





De manera muy sencilla:

Formación electrónica (e-learning)
es la utilización de la tecnología informática
y de la información para crear
experiencias de aprendizaje



- Cursos autónomos
- Cursos en aulas virtuales
- Juegos y simulaciones
- Formación integrada
- Formación combinada
- Formación móvil
- Gestión del conocimiento

- 1. Definición y tipos de formación electrónica
- 2. ¿Porqué entrar en el mundo de la formación electrónica?
- 3. El diseño de contenidos
- 4. Equipo humano necesario
- 5. Conclusiones



- 1. Definición y tipos de formación electrónica
- 2. ¿Porqué entrar en el mundo de la formación electrónica?
- 3. El diseño de contenidos
- 4. Equipo humano necesario
- 5. Conclusiones







- Formación personalizada
- Empleo más eficiente del tiempo
- Mayor audiencia potencial
- Mejor adaptación a (algunos) contenidos
- ¿Ahorro económico?

Ahorro

Desarrollo **!!!**



Ahorro de tiempo alumnos 1



Impacto ecológico 1



Formadores/asesores



- Menor inversión en infraestructura
- Menor inversión en asesores/orientadores
- Menores costes de desplazamiento
- Menores costes administrativos
- Mayores oportunidades para mejorar los materiales de formación
- Sencillez para actualizar y revisar materiales
- Mejor reputación: innovación, ahorro, nuevas tecnologías



- Formación más flexible, más barata y más efectiva
- El usuario decide el momento y el lugar
- El usuario marca el ritmo
- Menor impacto en su vida personal
- Mayor eficiencia
- Mejor adaptación a discapacidades
- Menor presión





- Mayor coste y tiempo de producción
- Impacto difícil de predecir



- Puede suponer un reto para los productores y los usuarios
- Puede ser difícil crear/mantener la motivación
- La evaluación de conocimientos es más complicada
- Depende de una infraestructura técnica que es necesario mantener

Sugerencia: comenzar con un proyecto pequeño y documentarlo bien

- 1. Definición y tipos de formación electrónica
- 2. ¿Porqué entrar en el mundo de la formación electrónica?
- 3. El diseño de contenidos
- 4. Equipo humano necesario
- 5. Conclusiones



- 1. Definición y tipos de formación electrónica
- 2. ¿Porqué entrar en el mundo de la formación electrónica?
- 3. El diseño de contenidos
- 4. Equipo humano necesario
- 5. Conclusiones



Curriculum

Gestión de datos sobre biodiversidad

Curso

Calidad de los datos sobre biodiversidad

Lección

Georreferenciación

Tema

Georreferenciación retrospectiva de datos existentes

Actividad

Utilización de gaceteros para mejorar la precisión de la información geográfica de un registro

Pueden diseñarse como objetos de formación independientes



El éxito de un programa de formación electrónica





FASE DE DISEÑO: Componentes

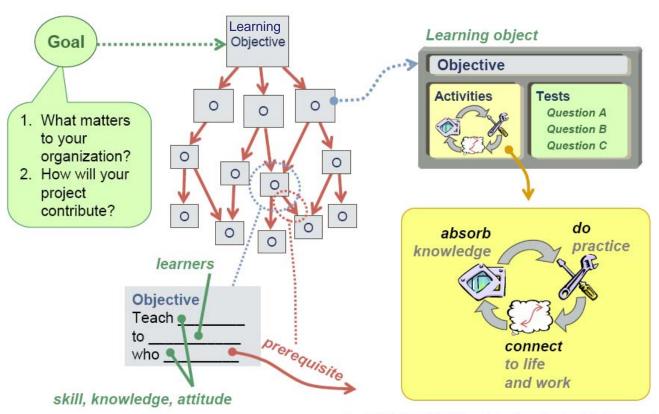
- Diseño pedagógico
 Teorías, estrategias y metodologías sobre como los humanos aprendemos.
- 2. Ingeniería del *software* Idéntico proceso de diseño y desarrollo que cualquier otro *software*.

- 3. Diseño multimedia
 Incluye el uso equilibrado y harmónico
 de texto, imágenes, voz, música,
 sonido, animaciones y videos.
- 4. Componente económico Define un presupuesto y un calendario.





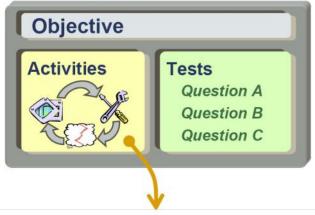
Quick instructional design job aid

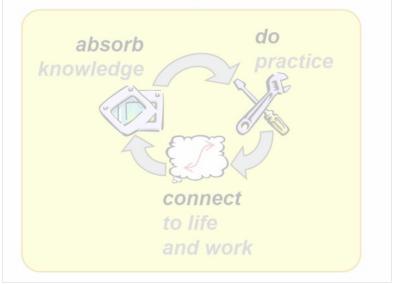


Copyright © 1997 - 2006 William Horton Consulting, Inc. All rights reserved.



Learning object

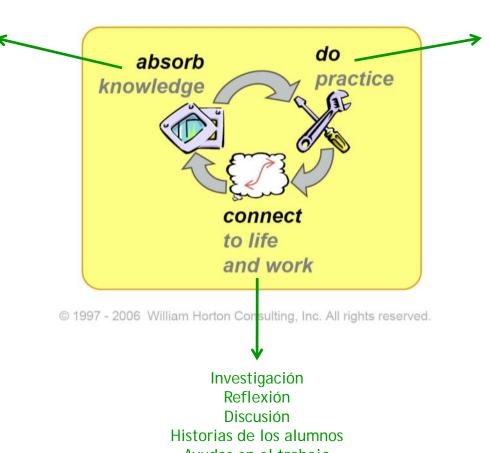




© 1997 - 2006 William Horton Consulting, Inc. All rights reserved.



Presentaciones Historias del profesor Lectura **Videos** Visitas virtuales



Prácticas Descubrimiento Juegos **Simulaciones**

Ayudas en el trabajo Trabajo real



Un diseño cíclico tiene más posibilidades de éxito



- Análisis de los requerimientos
- Realiza un diseño básico
- Construye los elementos que forman parte de ese diseño
- Evalúa la efectividad de sistema

- 1. Definición y tipos de formación electrónica
- 2. ¿Porqué entrar en el mundo de la formación electrónica?
- 3. El diseño de contenidos
- 4. Equipo humano necesario
- 5. Conclusiones



- 1. Definición y tipos de formación electrónica
- 2. ¿Porqué entrar en el mundo de la formación electrónica?
- 3. El diseño de contenidos
- 4. Equipo humano necesario
- 5. Conclusiones





Gestión

Director de proyecto

Diseño

- Diseñador principal
- Diseñadores secundarios
- Expertos en el tema a tratar

Creación de contenidos

- Constructor de curso
- Diseñadores gráficos
- Diseñadores multimedia
- Programadores HTML/XML
- Programadores

Infraestructura

- Administradores de sistema
- Administradores de bases de datos
- Soporte técnico

Ejecución

- Administrador del curriculum
- Asesores
- Instructores



- 1. Definición y tipos de formación electrónica
- 2. ¿Porqué entrar en el mundo de la formación electrónica?
- 3. El diseño de contenidos
- 4. Equipo humano necesario
- 5. Conclusiones



- 1. Definición y tipos de formación electrónica
- 2. ¿Porqué entrar en el mundo de la formación electrónica?
- 3. El diseño de contenidos
- 4. Equipo humano necesario
- 5. Conclusiones



- 1. La formación electrónica puede tomar muchas formas
- 2. Presenta ventajas (requieren esfuerzo) e inconvenientes (salvables)
- 3. La fase de diseño es compleja y costosa pero fundamental
- 4. Los objetivos han de ser claros y en línea con los objetivos de la organización
- 5. Los objetos de aprendizaje deben contener 3 componentes fundamentales: un objetivo, un conjunto de actividades y una serie de test.
- 6. Los tests son una herramienta muy valiosa para enriquecer el sistema
- 7. Las actividades de formación deben cubrir partes de absorción, acción y conexión.
- 8. El desarrollo debe ser cíclico, avanzando un una dirección clara.
- Se necesita un equipo de desarrollo completo, pero se pueden fusionar roles o buscar ayuda externa.



Conceptos básicos sobre formación electrónica

Alberto GONZÁLEZ-TALAVÁN Oficial del Programa de Formación Secretariado de GBIF Universitetsparken 15 DK-2100 Copenhague, Dinamarca

Tel: +45 3532 1483 Fax: +45 3532 1480

Email: atalavan@gbif.org

Web: www.gbif.org





Taller de plataformas e-Learning Cuzco, Perú 10 mayo 2010