

Rediseñando el e-Learning: hacia un nuevo modelo metodológico

Autor: **Beatriz Espinosa García-Villarrubia**

Tutor de Prácticas Externo: **Tiscar Lara Padilla**

Consultora UOC: **Montse Roca López**

Responsable asignatura: **Iolanda García González**

Master Educación y TIC

Proyecto de Aplicación Profesional

Diseño tecno-pedagógico de la acción formativa

Madrid, 2013

Contenido

Resumen Ejecutivo	4
Introducción	6
Contextualización	7
Justificación	9
Objetivos generales y específicos	10
Análisis de Necesidades	11
Descripción de los criterios y procedimientos de análisis	11
Descripción de la recogida de datos	12
Presentación de resultados del análisis	15
Necesidades relacionadas con la acción formativa	16
Necesidades relacionadas con el desarrollo del proyecto	19
Conclusiones del análisis y puntos clave del proyecto.....	20
Planificación y calendario de tareas	22
Diseño	25
Objetivos	25
Enfoque teórico	25
Descripción y diseño detallado de la solución propuesta	29
Diseño completo de la acción instruccional.....	29
Estructura del contenido.....	31
Diseño del entorno tecnológico	39
Diseño de los materiales	44
Diseño de la evaluación de los aprendizajes	46
Diseño de la evaluación de la propuesta formativa	47
Desarrollo	48
Propuesta de desarrollo	49
Tareas necesarias para el desarrollo de la propuesta	49
Viabilidad de la implementación.....	51
Desarrollo del proyecto	52
Acceso al Producto	54
Guía del Usuario	55
Implementación y Evaluación	66
Implantación	66
Evaluación	72
Resultados formulario	75
Reunión de trabajo III	80
Principales conclusiones	80
Conclusiones generales del Proyecto	81
Bibliografía	83

Anexos	84
Anexo 1. Análisis de datos	84
Anexo 2. Tu experiencia Mobile Learning	85
Anexo 3. Cuestionario de Evaluación de la docencia	86
Anexo 4. Cuestionario de Evaluación de la Organización del Curso	87
Anexo 5. Ficha de Acceso al Entorno Virtual	88
Anexo 6. Mensaje Personalizado	93
Anexo 7. Cuestionario de Satisfacción Prueba Piloto	94
Anexo 8. Evaluación de Proceso - Modelo de Acta	96
Anexo 9. Evaluación de Proceso – Reunión de trabajo I	97
Anexo 10. Evaluación de Proceso – Reunión de trabajo II	98
Anexo 11. Guía de Estudio	99
Anexo 12. Metodología de trabajo	102
Anexo 13. Tabla de Calificaciones	103
Anexo 14. Evaluación de Proceso – Reunión de trabajo III	104
Anexo 15. Certificado de desarrollo de prácticas curriculares en el Máster en Educación y TIC (e-learning)	105

Resumen Ejecutivo

Tal y como señala en su Preámbulo el Acuerdo de Formación para el Empleo de las Administraciones Públicas de 22 de marzo de 2010, *“la formación profesional continua y el reciclaje profesional de todos los empleados públicos constituye una necesidad imprescindible en orden a conseguir sus objetivos permanentes de eficacia y de modernización. Pero, hoy en día, su necesidad es más imperiosa dada la rápida evolución de los conocimientos y de las tecnologías de la información y de las comunicaciones y, con ello, de los requerimientos de la Administración a sus empleados. La formación constituye un factor relevante para incrementar la productividad de cada empleado público y de la organización en su conjunto, siendo éste un objetivo esencial para alcanzar los niveles de competitividad a que debe aspirar un país como el nuestro, en el marco de la Unión Europea y en la dinámica de la globalización. Pero también no sólo la formación contribuye a la mejor calidad del trabajo desarrollado, sino que es un instrumento de motivación y compromiso del personal, de creación de cultura y valores, de progreso personal y profesional, y de transmisión y conservación del conocimiento. Todos estos elementos influyen de modo directo en el mejor desempeño y son uno de los signos distintivos de las organizaciones más avanzadas y eficientes”*.

Bajo esta premisa, este proyecto recoge la propuesta de colaboración entre EOI, Escuela de Negocios y la “Institución XI” organismo autónomo adscrito al Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, protagonista en la dirección y coordinación de la mayor parte de acciones formativas destinadas al equipo de funcionarios y empleados públicos desde 1940, teniendo encomendadas las tareas de selección de los funcionarios de los cuerpos generales de la Administración General del Estado, la formación de directivos públicos y del resto de las personas que componen las organizaciones administrativas, así como la reflexión sobre las principales líneas de actuación de la Administración española. Esta institución es por tanto, el organismo responsable de la formación de los empleados públicos que en su día a día atienden a los ciudadanos, así como de la selección de varios Cuerpos y Escalas de funcionarios, hoy adscritos al Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. También impulsa tareas de investigación y estudios sobre las Administraciones Públicas, y mantiene relaciones de cooperación y colaboración con instituciones análogas, nacionales e internacionales.

Dada la actual situación de las entidades públicas, y el plan estratégico del gobierno, se ha puesto en marcha un ambicioso proyecto de renovación en la institución, que no puede permanecer inmune a la influencia de nuevas herramientas, aplicaciones y modalidades educativas, hecho que junto con el nombramiento del nuevo Subdirector General ha propiciado esta iniciativa. Se subraya la necesidad de actualización y capacitación de muchos de los procesos y procedimientos de gestión de la oferta formativa que se lanza desde la organización, en su mayoría acciones presenciales a través de clases

¹ Se mantiene la confidencialidad de la entidad

magistrales anticuadas, con un bajo porcentaje de acciones a distancia, en las que el alumno interactúa en su mayoría con los contenidos.

Tras ser aceptada la propuesta comercial y superado el proceso de adjudicación y contratación, EOI comienza su andadura bajo el modelo de diseño instruccional ADDIE, modelo que da forma al proyecto que se presenta.

Tras componerse el equipo responsable de trabajo, donde ambas instituciones quedan representadas, y superando un primer análisis, se identifica la actual situación de la institución, y por tanto los objetivos y metas de aprendizaje a alcanzar, y es que será a través de una propuesta formativa, cómo EOI transferirá su conocimiento y metodología de enseñanza-aprendizaje a la "Institución X", fin último del acuerdo firmado.

Identificados los temas y contenidos que tendrán cabida en la acción formativa, se conducirá ésta por cada uno de los elementos, aplicaciones, procesos y procedimientos que EOI considera claves para un correcta puesta en marcha de la metodología de enseñanza-aprendizaje solicitada, descubriéndose así, no solo una acción formativa al uso de "Formación de Formadores", la "Institución X" deberá adoptar un nuevo modelo de trabajo, de gestión interna, debiendo superar muchas de las limitaciones que la propia administración impone, además del miedo al cambio y a la actualización que muchos empleados de la organización presentan, algo que ha quedado patente a medida que se ha dado forma al proyecto, siendo latente la falta de comunicación interna en la institución, lo que ha dificultado en gran medida un correcto avance de la iniciativa, y lo que ha supuesto un nuevo acuerdo de colaboración entre ambas organizaciones para un programa de coaching para directivos de cara al próximo año escolar.

La acción protagonista de esta propuesta se desarrollará durante el curso 2013-2014, lo que supondrá un cambio no solo en el diseño y creación de materiales didácticos sino también en la tipología de actividades y dinámicas, introduciendo en el aula (tanto presencial como virtual) el uso de dispositivos móviles, de este modo, los profesores, al término de la acción, no solo habrán adquirido nuevas habilidades y conocimientos sobre nuevas herramientas y aplicaciones para su introducción en su labor como docentes, como por ejemplos herramientas de autor como eXelearning, Google Apps, blogs, entorno virtual de código abierto como es Moodle o desarrollo de aplicaciones con Android, será una revolución cultural en la organización, respondiendo así a un nuevo enfoque de trabajo, a una nueva metodología y modelo pedagógico. Y será así como en la "Institución X", se podrá innovar y evolucionar hacia los nuevos parámetros que hoy día imperan en la sociedad del conocimiento.

Esta iniciativa, que se desarrollará bajo modalidad e-learning, arrancará gracias a la evaluación y valoración de una primera prueba piloto, lo que a su vez supondrá, un elemento clave en el proceso de evaluación continua transversal al desarrollo del proyecto

Introducción

Durante los últimos años, la inclusión de las TIC en el campo de la formación ha cobrado mayor protagonismo gracias a la aparición de nuevas herramientas de trabajo colaborativo y aplicaciones móviles, revolucionando lo que hasta ahora era la educación a distancia, e-learning, favoreciendo la aparición de nuevos modelos de enseñanza y aprendizajes abiertos y expandidos.

En EOI, Escuela de Organización Industrial, se ha concretado en nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje, un nuevo modelo pedagógico que instituciones públicas y privadas están dispuestas a adoptar, algo que cada vez se demanda a la fundación adscrita al Ministerio de Industria, habiéndose estudiado la posibilidad de exportar, vender y transferir su “know how”, fin último del acuerdo de colaboración alcanzado con la “Institución X”, organismo público inmerso en un ambicioso proceso de reciclaje y reestructuración que busca nuevos procedimientos y prácticas educativas, gracias al empuje que no solo desde la administración central se ha iniciado a cada uno de los ministerios, sino también al apoyo y empuje que el nuevo Subdirector General ha impuesto en la institución, quién deslumbrado por Tiscar Lara, responsable de Comunicación y Marketing en EOI, descubrió el modelo educativo por el que desde 2009 caracteriza su oferta formativa.

Bajo el modelo de diseño instruccional ADDIE, cobra forma la propuesta de trabajo, ofreciendo versatilidad y permeabilidad a cada momento del proceso formativo, y es que uno de los mayores retos a los que se enfrenta esta iniciativa, es la de diseñar un modelo que no solo sea apto para la “Institución X”, sino que además permita con su desarrollo alcanzar los objetivos marcados. El proyecto se estructura de acuerdo a las cinco fases que dan forma a este modelo de diseño:

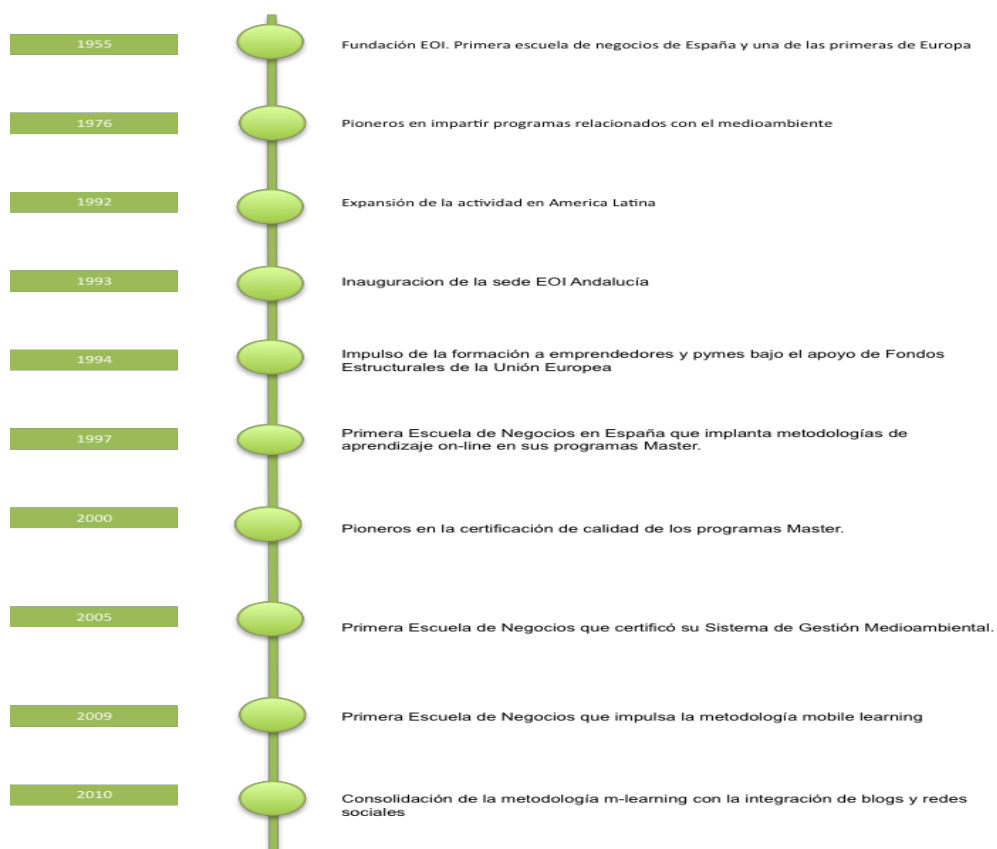
- **Análisis:** paso inicial a través del cual se analiza el alumno, contenido y entorno.
- **Diseño:** con la información derivada del análisis, se diseñará el programa, delimitando el enfoque didáctico general y el modo en que se secuenciará y dividirá el contenido.
- **Desarrollo:** se desarrollará, escribirá y elaborará el módulo didáctico protagonista de la prueba piloto.
- **Implementación:** punto en el que se pone en práctica el módulo didáctico anteriormente desarrollado
- **Evaluación:** momento para la valoración de lo realizado hasta el momento y es que este proceso no es una etapa aislada, es una etapa transversal al proyecto.

Contextualización

El proyecto se desarrollará gracias al trabajo conjunto entre dos instituciones, por un lado EOI Escuela de Negocios empresa proveedora, y por otro "Institución X", entidad pública (y debido a esto es de carácter confidencial), organización cliente.

[EOI Escuela de Organización Industrial](#), fundada en 1955, es la primera escuela de negocios de España y una de las primeras de Europa, que en 1997 implanta metodologías de aprendizaje on-line en programas de postgrado y es en 2009 cuando se impulsa la metodología Mobile Learning con el uso generalizado en sus programas de aplicaciones y herramientas de código abierto, como son el entorno virtual Moodle, aplicaciones de Google y herramientas de trabajo colaborativo 2.0 junto con la entrega de un dispositivo móvil a sus alumnos, consolidándose en 2010 con la integración de blogs y redes sociales en su modelo de aprendizaje abierto

EOI ha contribuido a la modernización de la economía e industria española siendo protagonista de hitos importantes en la formación de directivos en España, los más recientes:



Al tratarse de una escuela de negocios el nivel educativo es formación de postgrado y formación continua dirigido a un público de entre 20 y 50 años

Durante el último año, varias han sido las instituciones y organismos que han contactado con EOI interesados en su metodología y modelo de trabajo, e incluso diferentes propuestas se han puesto en marcha (como por ejemplo, el proyecto "FP en tu Móvil") y ha sido la propuesta de la "Institución X", la que ha hecho que en EOI se habrá un debate interno sobre la idoneidad de exportar su modelo pedagógico, en definitiva vender su metodología, pasando así de la formación a la consultoría, poniendo de manifiesto la posibilidad de una nueva línea de negocio.

Recientemente la "Institución X", organismo autónomo adscrito al Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, ha solicitado de EOI estas labores de consultoría y es que desde 1940, esta institución tiene encomendadas las tareas de selección de los funcionarios de los cuerpos generales de la Administración General del Estado, la formación de directivos públicos y del resto de las personas que componen las organizaciones administrativas, así como la reflexión sobre las principales líneas de actuación de la Administración española. Esta institución es por tanto el organismo responsable de la formación de los empleados públicos así como de la selección de varios Cuerpos y Escalas de funcionarios, hoy adscritos al Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. También impulsa tareas de investigación y estudios sobre las Administraciones Públicas, y mantiene relaciones de cooperación y colaboración con instituciones análogas, nacionales e internacionales.

El plan formativo de esta institución se desarrolla a través de diferentes modalidades, desde sesiones y programas presenciales hasta acciones e-Learning. Incluso dependiendo de la tipología y carácter de los contenidos y temáticas, siguen existiendo acciones de educación a distancia clásicas, a través del envío de cuadernillos y documentación por correo postal.

Es en su plan estratégico, donde se hace necesario la unificación de criterios, respondiendo así a un ambicioso plan de actualización y renovación, lo que conduce a EOI

Justificación

EOI no pone en duda la importancia de la puesta en marcha de esta acción formativa, por lo que desde un primer momento se acepta la iniciativa y se valora la posibilidad de abrir una nueva línea de trabajo ofreciendo labores de consultoría, ya que no es la primera vez que se demanda este asesoramiento. A diferencia de ocasiones anteriores, el trabajar y dar respuesta a la demanda de la "Institución X", supone una alianza estratégica al ser ésta un organismo público.

Una vez aceptada la propuesta por el departamento correspondiente y, resueltos los aspectos del concurso correspondiente, en EOI se forma un equipo de trabajo multidisciplinar, encargado de ofrecer una primera presentación (comercial) al cliente, "Institución X". Tras las semanas de trabajo iniciales, se procede a la firma del acuerdo de colaboración, recayendo todo el protagonismo sobre el Vicedecanato de Cultura Digital y el área de Desarrollo de Negocio.

Desde EOI en ningún momento se ha dudado de la conveniencia de esta propuesta, ya que por un lado supone una alianza con un organismo público, sin olvidar que el importe correspondiente aceptado, se convierte en un ingreso considerable dada la actual coyuntura además de poder desarrollar en un futuro a medio plazo acciones formativas a medida para programas de Alta Dirección.

Sin embargo, para EOI es muy importante la puesta en marcha de esta iniciativa, ya que desde 2010 que se consolidara la actual metodología de trabajo, no se han establecido mecanismos de autoevaluación salvo los adecuados al sistema interno de gestión de calidad. Gracias a esta propuesta, ha llegado el momento de replantear la viabilidad de la metodología utilizada, así como su renovación y actualización a la actual situación del mercado y la constante evolución de las TIC.

Gracias a la demanda de la "Institución X", EOI encuentra un nuevo cliente al que ofrecer una respuesta, una metodología de enseñanza-aprendizaje², un nuevo modelo pedagógico bajo el formato de acción formativa e-learning, lo que además supone paralelamente un valor para EOI ya que podrá realizar un ejercicio de autoevaluación.

La "Institución X", dada la coyuntura actual y la incursión de las TIC en el campo de la educación, debe adaptar su metodología y modelo a las nuevas demandas, lo que supone un proceso de innovación, actualización y reciclaje. Para esta labor quiere contar con la experiencia de EOI Escuela de Negocios, ya no solo en el desarrollo de programas e-Learning, sino también en la puesta en marcha de proyectos y metodologías apoyadas en el uso de dispositivos móviles y aplicaciones 2.0.

Se trata de un proceso ambicioso para la "Institución X", ya que supone la reelaboración de su metodología, procedimiento y sistema, pretendiendo poner en marcha este nuevo modelo para el curso académico 2013/2014.

² [Metodología EOI](#)

Este proyecto cobrará forma a través de una acción formativa e-Learning, bajo este formato, los responsables designados por la "Institución X", podrán adquirir las competencias pedagógicas y didácticas necesarias para el diseño, planificación, gestión e implantación de un plan de formación, conociendo para ello, las técnicas de dinamización, comunicación e interacción más adecuadas para la acción tutorial de modo que se pueda explotar al máximo el actual entorno virtual de aprendizaje, Moodle, junto con nuevas aplicaciones y dispositivos.

De este modo EOI, a través de esta formación, adaptada en todo momento a las necesidades y características de la "Institución X", podrá en definitiva, vender su actual modelo pedagógico, lo que de forma transversal supondrá un proceso de autoevaluación y ratificación.

Al ser un proyecto de gran envergadura, abordaremos este proyecto analizando, diseñando, desarrollando y poniendo en marcha una de las primeras etapas que conforman el proyecto, a través de una experiencia piloto, que nos permitirá, una vez analizada, seguir desarrollando cada uno de los hitos que componen esta gran iniciativa.

Objetivos generales y específicos

El fin último de este proyecto es que la "Institución X" adquiera y asimile un nuevo procedimiento de trabajo, un nuevo modelo pedagógico para el diseño y puesta en práctica de sus programas de formación, un nuevo enfoque abierto y flexible, colaborativo, donde el alumno sea el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, y es este nuevo modelo el que EOI transferirá a través de una acción formativa e-Learning, enfoque que arrancó en 2009 y que en 2010 se consolidó y que hoy por hoy es pionero en el sector, y que supone de modo transversal, un proceso de autoevaluación sobre la metodología Mobile Learning

Este objetivo tan ambicioso se desglosa en los siguientes objetivos específicos:

- Contribuir a la adquisición de competencias relacionadas con el diseño de propuestas formativas e-Learning.
- Generar un espacio virtual de formación necesario para el desarrollo de la acción formativa³
- Crear un marco general que impulse el trabajo con las TIC y con la metodología de trabajo y modelo pedagógico, potenciando el uso de las aplicaciones protagonistas de la metodología de enseñanza-aprendizaje de EOI
- Acompañar a la "Institución X" durante el proceso de implantación y adopción del modelo pedagógico.

³ La acción formativa se desarrollará en el entorno virtual de aprendizaje de la "Institución X", entorno de código abierto, Moodle.

Análisis de Necesidades

Descripción de los criterios y procedimientos de análisis

La "Institución X" tiene la responsabilidad de formar a la gran parte de empleados públicos de nuestro país, así como de la selección de varios Cuerpos y Escalas de funcionarios, hoy adscritos al Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas y al igual que otros organismos públicos y entidades de la administración pública no ha escapado a la influencia de las TIC y puesto que la misión de esta institución no es otra que la formación, actualización e innovación, cada vez es mayor el protagonismo que han adquirido las iniciativas e-Learning, aunque aún sigue siendo un porcentaje muy inferior en comparación con acciones educativas a distancia o presenciales.

De este modo podremos llevar a cabo las siguientes tareas:

- Análisis de la situación actual en la "Institución X" y en el entorno más próximo a ésta
- Identificación del público objetivo y análisis de necesidades formativas
- Análisis de recursos disponibles tanto humanos como materiales y económicos
- Identificación de objetivos y metas de aprendizaje

Para el desarrollo de este análisis y la obtención de información, tomaremos como referencia el Plan de Formación 2012/2013 elaborado por la "Institución X" y la Memoria de Actividades del año 2011 (aún la correspondiente a 2012 no ha sido presentada) podremos conocer:

- Número de convocatorias formativas realizadas
- Modalidades de formación y enfoque pedagógico bajo el cual se han desarrollado las convocatorias indicadas
- Datos demográficos del alumnado (rango y características del puesto y edad)
- Número de alumnos asistentes por convocatoria así como los informes de selección de cada una de las convocatorias

Junto al análisis de esta documentación, se desarrollarán las siguientes acciones:

- Desarrollo de un Análisis DAFO
- Entrevista con el equipo responsable de la selección y captación del alumnado dentro del área de Organización y Recursos Humanos de la "Institución X" (sin olvidarnos de que el alumnado son funcionarios)
- Entrevista con la persona responsable del área de Contratación e Infraestructuras y Servicios Generales
- Entrevista con el Subdirector General y Subdirectora Adjunta de la Subdirección de Programas Formativos en Administración Local

Podemos establecer de forma esquemática el conjunto de acciones a desarrollar, junto con los instrumentos de referencia así como el plazo de realización:

Tarea Análisis	Instrumento	Plazo
Análisis de la situación actual en la "Institución X" y en el entorno más próximo a ésta	Análisis DAFO	Plan de Formación 2012/2013 18/03/13 - Memoria de Actividades del año 2011 22/03/13
Identificación del público objetivo y análisis de necesidades formativas	Entrevista con dpto. O+RRHH	25/03/13 - 27/03/13
Análisis de recursos disponibles tanto humanos como materiales y económicos	Entrevista con dpto. Contratación+ Infraestructuras y SSGG	01/04/13 - 03/04/13
Identificación de objetivos y metas de aprendizaje	Entrevista con Subdirector y Subdirectora Adjunta	04/04/13 - 08/04/13

Descripción de la recogida de datos

De acuerdo a las fechas señaladas, se procede a realizar las tareas indicadas para detectar así las necesidades de la "Institución X" y el contexto en el que se enmarca.

En primer lugar y tomando como base la Memoria de Actividades correspondiente en año 2011 y el Plan de Formación para 2012/2013 (ambos documentos elaborados por la "Institución X") procedemos a realizar un **análisis DAFO**, de modo que podamos conocer y situar el estado de la "Institución X" valorando sus características internas (debilidades y fortalezas) y su situación externa (amenazas y oportunidades).

El análisis es el siguiente:

	Aspecto Positivo	Aspecto Negativo
Origen Interno	<p>FORTALEZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Oferta Formativa de la institución así como sus materiales y recursos ○ Tradición y experiencia de la "Institución X" en la formación de pre directivos y directivos ○ Moodle es una comunidad extendida por lo que hay soporte y ayuda sobre su instalación, desarrollo y mantenimiento ○ El centro está comprometido en la incorporación de las TIC en su metodología queriendo así innovar y evolucionar en sus procesos 	<p>DEBILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Entender la inclusión de las TIC no como una mejora si no, como una carga adicional de trabajo por parte de determinados sectores de la Institución ○ Reticencia del profesorado y expertos creadores de contenidos y materiales ante el cambio ○ Escaso tiempo para la implantación del proyecto ○ Equipo de soporte técnico externo a la "Institución X" ○ Los alumnos destinatarios de la oferta formativa de la institución por edad, se intuye que tendrán un alto grado de alfabetización digital ○ Alta dependencia de la situación y estrategia política del país
	<p>OPORTUNIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Inclusión de las TIC en la Administración Pública ○ Aparición de nuevas herramientas y dispositivos que favorecen el aprendizaje a distancia ○ Moodle como software de código abierto, accesible y asequible en el cuál se vasa el actual entorno virtual de aprendizaje de que dispone la "Institución X" ○ Introducir nuevas metodologías supondría nuevas actividades y dinámicas de acuerdo a la nueva sociedad del conocimiento además de ofrecer una respuesta a sectores de la administración a los que hoy no se llega por limitaciones de espacio y tiempo. 	<p>AMENAZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Introducir TIC y pedagogías innovadores en un centro con tradición presencial ○ Aumento y mejora de la competencia comercial con la inclusión de las TIC ○ Miedo y resistencia del equipo docente e incluso de algunos responsables ante el cambio ○ Actualización de la oferta formativa y metodología de enseñanza-aprendizaje
Origen Externo		

No se puede olvidar que se trata ante un organismo público, por lo que el proyecto a realizar está estrechamente vinculado con la orientación y estrategia política en la que se enmarca la actual situación coyuntural del país.

Siguiendo con las acciones indicadas, se mantuvo un breve **encuentro** con una de las personas responsables del **área de O+RRHH** (sin olvidar que se trata de personal público y funcionarios).

Fueron varios los temas tratados durante la entrevista que tuvo lugar de forma breve en un ambiente relajado y distendido, pero principalmente se valoró la actual estructura y organigrama de la "Institución X", ya que al ser un organismo público, la burocracia y los procedimientos de gestión interna están presentes en todas las acciones que se desarrollan.

Entre otros, uno de los resultados de este encuentro, fue la aclaración sobre los diferentes itinerarios formativos que el cuerpo de funcionarios del estado tiene a su disposición una vez que comienzan su carrera pública dentro del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, así como una pequeña reseña sobre los diferentes procesos y procedimientos para la convocatoria de los cursos selectivos para los subgrupos A1 y A2, haciendo una breve mención al sistema de becas para la promoción interna.

Seguidamente se mantuvo una **reunión** con una de las personas designadas por la Subdirección y perteneciente al departamento de **Contratación e Infraestructuras y Servicios Generales**, ya que es desde esta área es desde donde se ejecutan los concursos y llamamientos de acuerdo a la Ley de Contratación Pública, ya que muchos de los servicios y recursos implicados en el proyecto son externos a la "Institución X" dando servicio de hosting.

Se identifican así los diferentes agentes y empresas, datos de contacto, visión y misión, funcionalidades y responsabilidades.

Esta información conduce a la **unidad responsable de la explotación y manejo del entorno virtual de aprendizaje**, responsables de la interlocución entre las áreas de formación y la empresa proveedora, y es la responsable de este área, "Vocal Asesor", quién describe el funcionamiento y el procedimiento de trabajo, identificando las diferentes acciones e hitos que deben completarse para poner en práctica y desarrollar una acción formativa, desde su diseño hasta su puesta en marcha y publicación en el entorno virtual, lo que conduce a la identificación **del Centro de Atención al Usuario**, sub-sección perteneciente a este área que además de facilitar un espacio para la comunicación durante el desarrollo del proyecto dentro del entorno virtual de aprendizaje, ofrece servicio técnico a los diferentes usuarios implicados en una acción formativa.

Es la "Vocal Asesor" quien facilita un login y contraseña para el acceso al entorno y poder así realizar un análisis y diagnóstico de tres acciones formativas seleccionadas por ella misma (a petición del Subdirector General):

- Autoformación “Finanzas para no Financieros”: curso desarrollado a través de objetos de aprendizaje, donde el alumno, de forma voluntaria e independiente realiza diferentes actividades.
- Autoformación “Finanzas para no Financieros”: curso similar al anterior, siendo la documentación similar a la anterior, sin embargo, además de las actividades indicadas se cuenta con la ayuda y comunicación de un tutor con el que se mantienen y desarrollan dos actividades asíncronas (dos foros de debate) y una actividad síncrona (videoconferencia a través del módulo Elluminate Live Classroom, instalado en el entorno)
- Curso On Line sobre Evaluación del Desempeño: curso de mayor duración (6 meses), compuesto por seis módulos de estudio y donde dos profesores comienzan junto con los alumnos (seleccionados previamente) el programa de acuerdo a una planificación.

Finalmente, es el **Subdirector General** en la última de las entrevistas mantenidas como una de las últimas acciones indicadas, quién mayor información ofrece, ya que no solo es el máximo responsable de la “Institución X” sino quién mayor dedicación, interés y motivación manifiesta para la puesta en marcha del proyecto, y es gracias a su entusiasmo que el proyecto ha cobrado forma y ha comenzado su andadura al agilizar los trámites y salvar las dificultades que la burocracia ha impuesto, indicando incluso los que a su criterio son los objetivos y metas de aprendizaje que los destinatarios deberán alcanzar, de manera que ha expuesto qué es lo que quiere y qué es lo que espera conseguir con el proyecto, siendo incluso quién negocia y concreta la propuesta económica y los recursos de la “Institución X” al servicio del proyecto.

El proceso de recogida de información se ha convertido en un hito difícil de desarrollar, puesto que las entrevistas indicadas en un primer momento se han tenido que ajustar a las agendas y disponibilidad de las personas implicadas, obteniendo una información muy “pobre”, y resultando muy difícil, romper la barrera que la burocracia impone, sin olvidar el miedo y la reticencia al cambio que diferentes implicados (funcionarios y empleados públicos) han presentado a la iniciativa, por lo que quizás en lugar de hablar de “entrevistas”, sería más acertado indicar “encuentros”. En el [Anexo 1](#), se recoge la relación de temas tratados y expuestos.

Presentación de resultados del análisis

Tras las primeras entrevistas desarrolladas, y como primer resultado se ha podido identificar el procedimiento para la gestión y explotación del entorno virtual de aprendizaje de la “Institución X”, entorno de código abierto Moodle, bajo modalidad hosting, junto con el análisis de tres modalidades formativas actualmente en ejecución. Pero ante todo se ha podido identificar el procedimiento de gestión de la formación así como las complejas relaciones y procedimientos y de gestión interna de la “Institución X” y la dificultad que representa la puesta en marcha del proyecto dadas las reticencias de algunos de los implicados y su miedo al cambio.

Necesidades relacionadas con la acción formativa

Es el Subdirector General, quién tras un seminario descubre que en la “Institución X” hace mucho tiempo que se dejó de innovar en sus programas formativos, descubriendo y conociendo nuevas modalidades, enfoques y prácticas que hoy se están desarrollando en el campo de la formación e-Learning, lo que llama su atención, y apoyado por los organismos correspondientes y dada la actual estrategia y línea política, se decide a replantear la metodología formativa que actualmente se emplea, lo que supone un desafío puesto que los participantes en el proyecto que dará comienzo así como las personas responsables de muchos de los procedimientos y mecanismos que se verán modificados, son muy reticentes al cambio.

Tras identificar varias iniciativas y valorar y proceder al desarrollo del concurso público, se inicia el trabajo conjunto para el diseño, renovación y reciclaje de la metodología de trabajo de la “Institución X”, en sus programas a distancia, lo que supondrá un proceso de análisis de toda la estructura y sistema de gestión interna de la institución.

Los **objetivos** por tanto de la acción formativa serán:

- Capacitar al equipo docente y multidisciplinar de la “Institución X” con los conocimientos necesarios para el diseño instruccional y la tutorización On Line de programas e-Learning.
- Adquirir competencias digitales orientadas al fomento y uso de nuevas tecnologías, aplicaciones y herramientas que fomenten el trabajo colaborativo y nuevos parámetros educativos, e-Learning 2.0
- Comunicar, transmitir y reproducir una nueva filosofía de trabajo entre los miembros de la “Institución X”

La información recogida y analizada hace que el **contenido general** de la iniciativa formativa cubra la necesidad de actualización y renovación de la metodología de trabajo empleada hasta el momento, siendo necesario el uso y desarrollo de nuevas metodologías y experiencias virtuales lo que favorecerá el desarrollo de nuevas competencias y habilidades relacionadas con el uso de las TIC, lo que a su vez incrementará no solo el atractivo de la institución hacia sus alumnos (empleados de la Administración), si no que supondrá una evolución y avance de la propia institución hacia nuevos enfoques que hoy imperan en la sociedad del conocimiento y en el sector de la formación. Para ello, se han señalado los principales parámetros, elementos y requerimientos que conforman y definen una metodología de trabajo, lo que ha facilitado el índice temático y contenidos que darán respuesta a los objetivos identificados y metas de aprendizaje y que compondrán la acción formativa a desarrollar:

- 1 Las tareas del formador On Line
- 2 Materiales didácticos de aprendizaje

- 3 La programación del proceso de enseñanza-aprendizaje: Guía de Estudio
- 4 Estrategias de enseñanza y estilos de aprendizaje
- 5 La acción tutorial
- 6 Diseño de evaluación en e-Learning
- 7 Herramientas de autor: eXelearning
- 8 Entorno virtual de aprendizaje Moodle
- 9 Web 2.0 y herramientas de colaboración
- 10 Dispositivos móviles: Mobile Learning
- 11 Simulación

Los protagonistas de este proyecto, serán en su mayoría funcionarios del subgrupo A1 y personal laboral equivalente, con tres o más años de experiencia en las actividades formativas de la institución. El **perfil** de este grupo es heterogéneo, puesto que aunque todos son empleados públicos, los perfiles y funciones que actualmente desarrollan en diferentes acciones formativas son muy diferentes, así como sus niveles de responsabilidad. Es un grupo de entre 40 y 55 años de edad, con bajo nivel de alfabetización digital, reticente al cambio y a la propia iniciativa. De las dos 22 personas que serán convocadas, tenemos 12 hombres y 10 mujeres, cuyos perfiles son los siguientes:

Perfil	Funciones	Acciones	Participante
Profesor/ Creador de contenidos, experto en la materia	Diseñador	Planifica los objetivos, contenidos y actividades del curso para asegurar el aprendizaje del alumno	Responsables áreas temáticas creadores y desarrolladores de contenidos y documentación de estudio Actualmente son miembros de la Administración Pública y empleados de la "Institución X", los encargados de la creación, redacción y desarrollo de la documentación de estudio, expertos en la materia, seleccionados por el área de formación para el desarrollo de este tipo de material.
	Creador	Elabora el material didáctico para su impartición docente	
	Técnico	Edita los contenidos y las actividades del curso en el entorno virtual de aprendizaje	
Profesor -Tutor	Facilitador	Dinamiza las actividades del curso para asegurar el aprendizaje del alumno durante el desarrollo del curso	Tutores de acciones auto formativas, especialistas designados por la institución para la tutorización de acciones auto formativas que se desarrollan actualmente Profesores de cursos On Line que actualmente colaboran con la institución en el desarrollo de programas a distancia
		Ofrece asesoramiento y orientación al alumno para lograr su compromiso de aprendizaje	
	Evaluador	Proporciona evaluación, feedback y validación constante del trabajo de los alumnos	
Equipo "Institución X"	Administración	<p>Valora la necesidad de la acción formativa</p> <p>Garantiza la coordinación global</p> <p>Controla la calidad del proceso</p> <p>Valora los tiempos de esfuerzo empleados</p>	Equipo de trabajo formado por el Subdirector General, Subdirectora General Adjunta, Responsable de Formación Administración Local y Responsable de Formación Administración Local Adjunta

Apoyo Técnico	Asesora en cuestiones pedagógicas a los profesores	Equipo del centro de atención al usuario
	Ofrece apoyo logístico y técnico a los profesores	

- 5 creadores de contenidos, 4 hombres y 1 mujer
- 5 tutores, 3 hombres y 2 mujeres
- 5 profesores On Line 3 hombres y 2 mujeres
- 2 personas del centro de atención al usuario, 1 hombre y 1 mujer
- 5 responsables de la institución, 1 hombre y 4 mujeres

Todos ellos miembros y empleados de la “Institución X” y seleccionados por el Subdirector General, quién junto con la Subdirectora General Adjunta, serán los encargados de la negociación, desarrollo y supervisión de la puesta en marcha del proyecto.

El **equipo docente** estará compuesto por dos profesionales de EOI, presentes en el proyecto desde el inicio, con un denominador común, pasión por la enseñanza y el desarrollo, actualización y capacitación de profesores en el mundo de la web 2.0 y la inclusión de las TIC en la formación. Estas dos personas son:

- Diseñadora Instruccional,
Responsable de Formación Digital
Vicedecanato de cultura digital
- Directora académica
Directora de comunicación, contenidos y cultura digital
Desarrollo de negocio

Necesidades relacionadas con el desarrollo del proyecto

Con respecto a los **recursos económicos**, el acuerdo firmado entre “Institución X” y EOI asciende a 36.000 euros, exentos de IVA al tratarse de una acción formativa, precio negociado entre los responsables de ambos organismos y que responden a:

120 horas de trabajo On Line

4 horas de trabajo presencial

22 participantes

- Diseño, preparación e impartición del programa.
- Documentación y material de trabajo entregado a cada participante
- Atención y tutorización On Line
- Coordinación y seguimiento del programa
- Apoyo técnico

- Diploma EOI

Para el cálculo de la propuesta se ha tenido en cuenta la estimación y dedicación de las dos personas, plantilla de EOI, encargadas del desarrollo de la iniciativa.

Será la diseñadora instruccional quién asuma la responsabilidad del diseño, desarrollo y producción del material de estudio así como de las actividades y cualquier material de referencia, lo que se ha estimado en 72 horas de trabajo, así como la impartición de las 120 de trabajo On Line junto con el taller presencial de 4 horas, lo que supone un total de 196 horas de trabajo, y gracias a la contabilidad analítica de la organización, se imputa directamente la parte proporcional del salario, junto con el margen marcado.

A la propuesta no se imputa ningún coste asociado a la Directora Académica (por razones estratégicas) ya que su labor será de asesoramiento y seguimiento.

Al tratarse de una institución educativa con una dilatada experiencia en el sector y al ser una institución de carácter público, se cuenta sobradamente con los recursos técnicos, materiales y económicos necesarios para el desarrollo de la iniciativa:

- Salas de estudio equipadas con los requerimientos y requisitos básicos para facilitar la conectividad de los usuarios
- Laboratorio habilitado con pizarra electrónica
- Los usuarios cuentan con dispositivos móviles con conexión 3G y wifi
- Diferentes salas y espacios de reuniones

Destacable es la estrategia y apuesta por el software libre y de código abierto con Moodle como base para el entorno virtual de aprendizaje y eXelearning para el desarrollo de material multimedia y objetos de aprendizaje.

Conclusiones del análisis y puntos clave del proyecto

Tras el análisis realizado, se han reconocido las **limitaciones que aparecerán durante el desarrollo del proyecto:**

- Bajo nivel de alfabetización digital, lo que ralentizará el ritmo de aprendizaje e implicará una mayor dedicación por parte del profesora a posibles incidencias y dudas técnicas.
- Reticencias y negativas al trabajo extra que supone la puesta en marcha del proyecto, así como el alto porcentaje de compromiso, innovación y creatividad del mismo
- Excesiva burocratización del sistema de gestión interno de la "Institución X",

- Pérdida de conocimiento de la institución, al estar en su mayoría los servicios de gestión, externalizados

Y es que durante el desarrollo del análisis, ya han sido varias las limitaciones y barreras que se han presentado por parte de algunos miembros de la organización.

En resumen, se trata de un proyecto ambicioso ya que un organismo público como es la "Institución X", pretende reformular toda su metodología de trabajo, lo que afecta a todo el entramado de procedimientos y relaciones de la organización, y que al ser un ente público, está altamente burocratizada, sin olvidarnos de la actual situación de crispación social en la que el sector se encuentra inmerso, lo que añade mayor dificultad al proceso y una mayor reticencia a la actualización e innovación.

En este momento las acciones formativas a distancia que se están desarrollando, quedan lejos de lo que las tendencias y nuevos enfoques pedagógicos, y es por este motivo, además de la apuesta del Ministerio, que se pretende renovar el proceso, y será a través de una acción formativa, que los responsables y expertos designados por la "Institución X", podrán reciclarse e incorporar e innovar en su día a día.

Esta acción formativa como punto de partida, para una nueva metodología de trabajo, se desarrollará durante 3 meses de trabajo On Line, lo que supondrá una dedicación diaria de entre dos y dos horas y media de lunes a viernes, con una sesión presencial final para la resolución de dudas. horas a 2 horas y medio de lunes a viernes, con un taller final, presencial, para la resolución de dudas.

Inicialmente se ha seleccionado a un equipo de trabajo, donde los perfiles y agentes responsables de diferentes acciones formativas de la institución quedan representados. El equipo con un bajo nivel de alfabetización digital, es bastante reticente a la iniciativa, ya que lo ven como una carga extra, añadida a su jornada de trabajo y más cuando en los últimos meses por motivos externos, el nivel de crispación entre los miembros de la institución ha crecido notablemente. Y son estas reticencias las que han alterado las fechas indicadas para la recogida de datos e información, realizándose las entrevistas el dos de abril, y agendadas por el Subdirector General, no siendo más de media hora cada uno de los encuentros citados.

Sin embargo ya no solo a criterio de Subdirector General, una vez realizado el análisis ha quedado patente la necesidad de innovar y reciclar muchos de los actuales procedimientos y usos de aplicaciones y herramientas, por lo que se han señalado diferentes contenidos básicos en la formación del equipo docente para afrontar esta nueva metodología, cubriendo así con los contenidos expuestos, los principales procesos, elementos y recursos que definen una metodología de trabajo. De este modo se pueden señalar como **elementos irrenunciables y determinantes** de los factores de éxito de esta iniciativa:

- Reestructuración del actual sistema de gestión interna de la institución
- Reciclaje y formación del equipo docente

- Diseño y desarrollo de nuevos materiales didácticos bajo nuevos formatos
- Introducción en el aula, tanto virtual como presencial de nuevas aplicaciones y herramientas 2.0
- Desarrollo de una prueba piloto para la valoración y adaptación de la propuesta de cara a su desarrollo futuro.
- Debate interno sobre el liderazgo y gestión del equipo directivo de la organización y la dirección de los equipos y áreas de trabajo.

Planificación y calendario de tareas

De acuerdo al modelo de diseño instruccional, ADDIE, ya mencionado anteriormente, y a los objetivos y metas de aprendizaje señalados tras la fase de análisis enunciada anteriormente, se señalan a continuación las tareas a desarrollar así como el calendario de trabajo de referencia

Análisis

- Análisis de la situación actual. Análisis DAFO
- Identificación del público objetivo y análisis de necesidades formativas
- Análisis de los recursos disponibles tanto humanos como materiales y económicos
- Identificación de objetivos y metas de aprendizaje

Diseño

- Definición del enfoque pedagógico e instruccional que definirán y guiarán la formación
- Selección y secuencia de contenidos a desarrollar
- Definición de actividades, recursos y materiales de aprendizaje
- Definición y diseño de pruebas y criterios de evaluación de la acción formativa
- Definición y diseño de pruebas y criterios de evaluación del proyecto

Desarrollo

- Elaboración y producción de los contenidos
- Desarrollo de actividades y recursos de aprendizaje
- Elaboración y desarrollo de las pruebas de evaluación

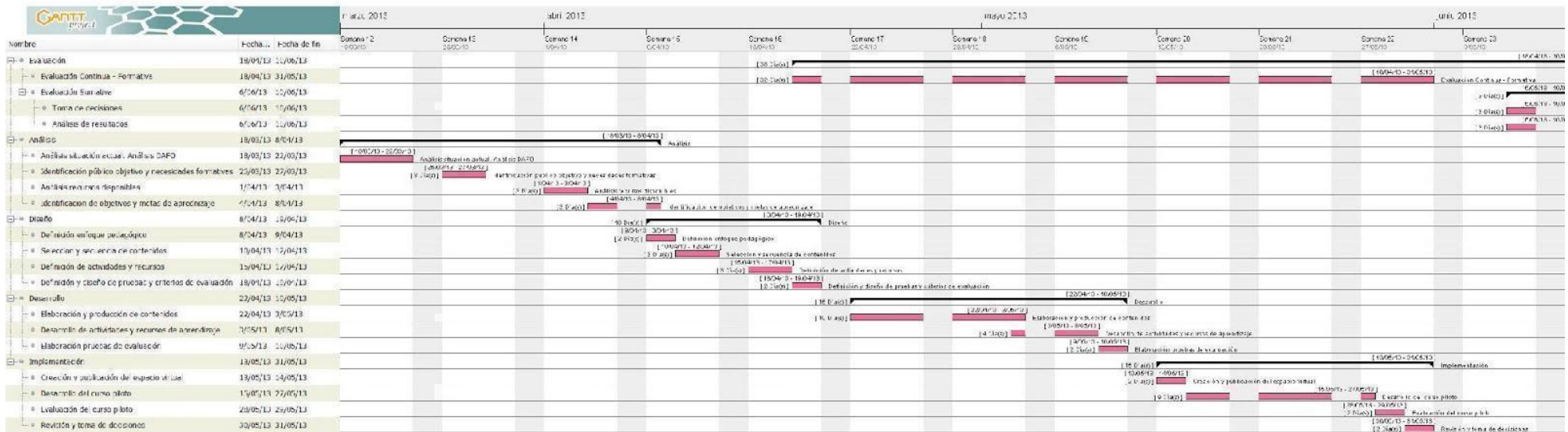
Implementación

- Creación del espacio virtual y publicación de contenidos, actividades y materiales de aprendizaje en el entorno virtual de aprendizaje de la "Institución X" para el desarrollo de un curso piloto
- Desarrollo del curso piloto

- Evaluación del curso piloto
- Revisión y toma de decisiones

Evaluación

- Análisis de los resultados obtenidos en cada una de las etapas mencionadas lo que supone una revisión continua del proceso
- Toma de decisiones



Diseño

Una vez realizado el análisis inicial se dispone de la información necesaria para empezar la fase de diseño, momento de definir el proceso de enseñanza-aprendizaje, de estructura y sintetizar la información, las actividades y la evaluación y de diseñar los recursos y el feedback.

Objetivos

Tras el análisis realizado, los objetivos generales del proyecto definidos no han variado, lo que ayuda a concretar los objetivos específicos y metas de aprendizaje a alcanzar que posteriormente se identificarán de acuerdo a cada uno de los temas y módulos de aprendizaje:

- Capacitar al equipo docente y multidisciplinar de la "Institución X" con los conocimientos necesarios para el diseño instruccional y la tutorización On Line de programas e-Learning.
- Adquirir competencias digitales orientadas al fomento y uso de nuevas tecnologías, aplicaciones y herramientas que fomenten el trabajo colaborativo y nuevos parámetros educativas, e-Learning 2.0
- Comunicar, transmitir y reproducir una nueva filosofía de trabajo entre los miembros de la "Institución X"

Enfoque teórico

Son varios los paradigmas y enfoques que intentan guiar la labor docente, los materiales educativos y el plan de aprendizaje utilizado en un proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que se pueden plantear los contenidos desde diferentes perspectivas en función de la situación de aprendizaje, objetivos y contenidos que se vayan a trabajar.

De los paradigmas más conocidos, se destaca el **enfoque constructivista**, ya que defiende que un aprendizaje sólo es relevante cuando el alumno lo construye de manera autónoma, conectando sus conocimientos previos a la situación de aprendizaje, lo que técnicamente se denomina "**aprendizaje significativo**" (Ausubel & otros, 2009). Esta afirmación modifica el rol del profesor, quién pasa a ser una guía para el aprendizaje, junto con el rol del alumno, quién asume un mayor protagonismo en comparación con otros paradigmas o planteamientos tradicionales, pero incluso el propio proceso de enseñanza-aprendizaje y el concepto de contenido formativo, que debe tener significatividad lógica y significabilidad psicológica.

Este enfoque responde al propio objetivo del proyecto, ya que se debe pensar en un cambio de paradigma que rompa con la actual estructura y metodología en la "Institución X" de modo que el profesor deje de ser un mero transmisor de información y se convierta en un guía para el alumno en el proceso de aprendizaje, manteniendo éste un papel activo y protagonista,

quién de forma autónoma e independiente dirige y avanza en su propio proceso de aprendizaje, y son las TIC las que propician esta independencia y avance. Es por este motivo que aparentemente este enfoque se convierte en el modelo pedagógico de referencia, pero también cabe nombrar las "**Teorías de la Interacción y Comunicación**" de Börje Holmberg (1985), quién establece el término *conversación didáctica guiada*, y es que la efectividad de la enseñanza tiene relación con el impacto de los sentimientos de pertenencia y cooperación y el intercambio real de preguntas, respuestas y argumentos en la comunicación mediada. Se plantean siete suposiciones:

1. El núcleo de la enseñanza es la interacción entre quien enseña y quien aprende.
2. La implicación emocional y los sentimientos de la relación personal contribuyen al placer de aprender.
3. El placer de aprender apoya la motivación del estudiante.
4. La participación en la toma de decisiones favorece la motivación del estudiante.
5. La motivación del estudiante facilita el aprendizaje.
6. Un tono cordial y personal y un acceso fácil al tema contribuyen al placer de aprender.
7. La efectividad de la enseñanza se demuestra con el aprendizaje del estudiante de lo que se ha enseñado.

De este modo no se puede indicar un único paradigma o enfoque, sino más bien mantener un enfoque sistémico que aproveche las ventajas de todas las contribuciones que los paradigmas enunciados en función de las situación y momento en el que el proyecto se encuentre, ya que se trata de re-elaborar la actual metodología de trabajo, avanzar y evolucionar hacia un enfoque más abierto rompiendo las actuales limitaciones de la institución y aprovechando las opciones de nuevas herramientas y dispositivos móviles, por lo que si este proyecto persigue principalmente cambiar de metodología, ¿por qué no utilizar esta misma para el desarrollo del mismo?

Tomando como base los enfoques y teorías señaladas, la metodología a utilizar será la que hoy se conoce como "**learning by doing**", (Dewey & Kilàtrick) ya que "aprender haciendo" y "no escuchando" podría resumir el método de formación que debe adoptar la "Institución X", por lo que esta método de aprendizaje será el que posteriormente los docentes de la institución tendrán que reproducir, se puede decir que se convierte así el proyecto en una propuesta de formación de formadores, ya que el participante interactúa con otros usuarios para reflexionar sobre un tema o problema y enriquecer la visión personal del mismo con otros puntos de vista. De este modo, gracias a este método se busca:

- Educar la capacidad del usuario para razonar en equipo

- Participar en grupos de reflexión
- Aceptar críticas y opiniones diferentes e integrar el pensamiento en una visión de conjunto
- Plantear ideas en público y criticar constructivamente

De este modo, a través de esta iniciativa se desarrollará un modelo y una metodología que será la que posteriormente la "Institución X" adoptará objeto de la propuesta comercial firmada con EOI Escuela de Negocios, y es que de este modo, la formación, el procesos de enseñanza-aprendizaje se comparte entre participantes y docentes, entre alumnos y profesores, incentivando el trabajo creativo y práctico, experimentando con procesos a partir de ideas o propuestas teóricas previamente formuladas y de este modo se avalan las propias exigencias que trae consigo el mundo actual al sistema educativo.

Aprender haciendo no es nada nuevo, en realidad es como siempre se ha aprendido y es como se sigue aprendiendo, hasta que no lo hacemos no lo sabemos realmente, parece de sentido común, sin embargo en la "Institución X" por diferentes motivos (que no son objeto de este proyecto) se habían olvidado estas pautas, centrándose durante los últimos años en la teoría y el conocimiento y dejando un vacío importante y considerable en los alumnos que hasta el momento han cursado alguna iniciativa a distancia, ya que el retorno de la inversión no es inmediato

En este proyecto se trabajará por tanto con un método vivo, compartido, distribuido, interrelacionado, flexible y democrático, en el que se aprende haciendo y lo aprendido se consolida, se amplía y generaliza, mediante la teoría. La fórmula mágica podría resumirse en acción + método + teoría, y para ello, la mejor forma de aprender es en grupo, con otros, por lo que si se aprende a trabajar en la experiencia, es necesario hacerlo aprendiendo al tiempo cómo trabajar en equipo, y es que no hay juicio, hay valoración y reconocimiento, de este modo y en el actual entorno virtual de aprendizaje de la "Institución X", se desarrollarán diferentes unidades temáticas de modo que el usuario con cada una de ellas, adquiera los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para posteriormente adoptar una nueva metodología de trabajo y ello bajo un aprendizaje electrónico móvil "**Mobile Learning**", ya no solo será una evolución en la "Institución X", al romper con los actuales hábitos y evolucionar hacia procesos más interactivos, supone un escalón más, al fomentar el uso de dispositivos móviles en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, y es que en la "Institución X" no se puede obviar la realidad, ya que cada vez es mayor el impacto de las nuevas tecnologías en el campo de la educación y la "Institución X" aunque un organismo público, es una organización educativa, por lo que no debe ser extraña a esta evolución.

Para esta iniciativa y de acuerdo a la estrategia política marcada, se apuesta por el software libre y con ello la plataforma Android, facilitando así a los miembros de la organización, dispositivos móviles a través de los cuáles podrán seguir el desarrollo del proyecto desde cualquier punto y en cualquier momento, y es que esta modalidad de trabajo, es la que se pretende adoptar,

por lo que el hecho de que esta sea la modalidad de trabajo elegida responde al objetivo de la organización por dar este salto tan destacable, y en línea con el enfoque teórico indicado anteriormente, será a través de esta experiencia cómo la "Institución X" adoptará el nuevo modelo educativo, en definitiva, si la "Institución X" pretende desarrollar una metodología de trabajo bajo modalidad "Mobile Learning", ¿por qué no comenzar a practicarla con los propios agentes del proyecto? Y es que el hecho de contar con un dispositivo móvil con conexión a Internet, ofrece múltiples ventajas, (Lara, T. 2012):

- Formación personalizada: El usuario puede tener acceso al contenido cuando lo desee y en el lugar en el cual se encuentre.
- Mayor Autonomía: Se puede personalizar el dispositivo móvil con mayor facilidad que un ordenador.
- Aumento del tiempo útil y de la disponibilidad geográfica: se incrementa el tiempo de conexión a los contenidos dispuestos por la organización, dada la flexibilidad física del equipo móvil.
- Acceso inmediato a datos y avisos: Se puede acceder de forma rápida a mensajes, recordatorios y noticias generados en tiempo real
- Mayor libertad y flexibilidad de aprendizaje: Acceso a la información las 24 horas del día.
- Utilización de juegos de apoyo en el proceso de formación: se impulsa la creatividad y colaboración.

Aunque las limitaciones y reticencias a esta modalidad no provienen únicamente de miembros de la "Institución X" (que los hay, ya mencionadas), también hay quién opina que los dispositivos móviles son pequeños, pensando en las tabletas o Smartphone, aumentando incluso la brecha digital, puesto que hay un público que por edad, puede ser excluido de diferentes dinámicas que se puedan poner en marcha, fomentando al mismo tiempo contenidos superficiales, por miedo a trabajar en "la nube" sin olvidar el elevado coste de implantación.

Sin embargo en la "Institución X", es incuestionable el hecho de que es necesaria una evolución y un avance con respecto a las actuales prácticas, y esta modalidad es la más atrayente en este momento, no solo porque permitirá al alumno un aprendizaje personalizado en el momento que él decida, también se convierte en una "estrategia" comercial, ya que así se trata de llegar a un público, a un sector de empleados públicos que hoy por hoy no solicitan formación a distancia de la entidad, al considerar la oferta formativa y metodología anticuada.

Las aplicaciones y herramientas que entran en juego serán descritas en el punto correspondiente, sin embargo, y de acuerdo a la estrategia y apuesta por el software libre, se trabajará con un entorno virtual de código abierto como es Moodle, aplicaciones de Google Apps, plataforma de blogs

Wordpress y redes sociales, y todo ello accesible desde dispositivos móviles, tabletas, con software Android.

Descripción y diseño detallado de la solución propuesta

La iniciativa que se va a desarrollar "Rediseñando el e-Learning: hacia un nuevo modelo metodológico" supone la ruptura con viejos parámetros, enfoques y paradigmas propios de la enseñanza tradicional (y presencial) muy arraigados en la "Institución X". De este modo, se pretende orientar la actividad formativa de la organización hacia una metodología y modelo donde el método esté caracterizado por un mayor protagonismo del alumno hasta ahora, sujeto pasivo y mero receptor de información y bajo una modalidad mediada y soportada por dispositivos móviles, como ya se ha mencionado anteriormente, bajo modalidad "Mobile Learning". Por lo que es un reto ambicioso y de gran envergadura, porque no solo hay que reciclarse en nuevas teorías, enfoques, modalidades y métodos, también hay que describir nuevas herramientas, aplicaciones y dispositivos y todo ello a distancia, serán 120 horas de trabajo en el que se conjugarán actividades síncronas y asíncronas, individuales y de grupo, y accesibles desde un dispositivo móvil.

Como cierre al proyecto, se realizará una sesión final, presencial, de cuatro horas de duración para la resolución de dudas y puesta en común y cierre de la experiencia.

Diseño completo de la acción instruccional

Las nuevas herramientas de trabajo 2.0 y concretamente las mencionadas anteriormente, permitirán definir y desarrollar una metodología de trabajo colaborativa y participativa. Los objetivos de aprendizaje se alcanzarán mediante la interacción entre alumnos y profesores en un continuo flujo de comunicación que generará constantes estímulos en el transcurso del proceso formativo, por lo que se permite y facilita el aprendizaje de cada alumno, siendo un alumno en grupo, que avance de forma homogénea en un entorno de relaciones virtuales y mucho más allá de acciones auto formativas y materiales "enlatados".

La iniciativa responde a una rigurosa planificación y evaluación presentando de forma estructurada y organizada los diferentes contenidos para facilitar al alumno acceder en cualquier momento y lugar, para lo cual dispondrá de una definición detallada de los tiempos y espacios, los contenidos y la manera de trabajar en las actividades.

El diseño instructivo en la creación del curso en el entorno virtual de aprendizaje depende en gran parte de los criterios pedagógicos comunes a seguir ya señalados y tomando como referencia el enfoque y modalidad ya expuesto, el proyecto que se inicia se caracteriza por las siguientes variables:

- El alumno. Los cursos están centrados en el alumno y en su proceso de aprendizaje.

- La atención personalizada. El profesor se presenta como un auténtico dinamizador, teniendo un triple papel de creador de contenidos, facilitador y tutor y convirtiéndose en el centro de referencia y apoyo para el alumno. La comunicación con el profesor debe ser permanente e individualizada. Este flujo continuo de tutorización entre profesor y alumno constituye una de las claves del éxito de la formación. Durante la impartición del curso, el profesor deberá responder de forma clara y diligente a los alumnos en un tiempo máximo de 24 horas.
- El aprendizaje compartido. Se favorece el trabajo colaborativo en grupo, permitiendo con ello un aprendizaje compartido en el tiempo y enriquecido con las aportaciones de todos los participantes en el curso.
- Avance sincronizado del grupo. Todos los alumnos comienzan, comparten y terminan juntos el mismo programa de manera que es posible la creación y mantenimiento de un clima de grupo y un avance homogéneo en la consecución de los objetivos formativos.
- Método interactivo y participativo. Las herramientas utilizadas y las actividades propuestas confieren al participante un entorno adecuado para que se sienta libre para preguntar y compartir sus experiencias con el resto de compañeros en cualquier momento.
- Alto grado de comunicación e interacción. Gracias a las herramientas digitales disponibles, los alumnos pueden comunicarse e interaccionar con sus compañeros y profesores tanto de forma asíncrona (foros de debate) como en tiempo real (chat y videoconferencia).
- Evaluación continua. La evaluación de los aprendizajes se recomienda sea de forma continuada a lo largo del proceso. Estará integrada en él y se desarrollará en diferentes momentos a través de las actividades propuestas en las unidades temáticas.
- Rigurosa planificación, seguimiento, control y evaluación. El desarrollo del curso responde a una rigurosa programación de sus actividades que los alumnos pueden consultar con antelación para organizar su esfuerzo y dedicación.

De este modo, el curso que se inicia, cuenta con:

- Una estructura, temas o unidades didácticas, que permitirán a los alumnos un aprendizaje progresivo, organizadas en semanas lectivas.
- En términos generales, se toma como referencia la semana laboral, de lunes a viernes y una dedicación de 10 horas de trabajo por parte de los alumnos como unidad de medida para organizar la docencia. Un aprovechamiento adecuado del programa exige una dedicación diaria de entre dos horas y dos horas y media aproximadamente, dejando el fin de semana para el descanso y la posible recuperación de actividades pendientes.

- Una guía didáctica o guía del alumno en la que se recogerán todos aquellos aspectos relevantes para orientar al alumno en el seguimiento del curso.
- Una guía de estudio o syllabus donde se indiquen y enumeren los aspectos de interés para el correcto desarrollo de cada uno de los módulos.
- Unos materiales didácticos adecuados a los contenidos del curso que, utilizando las posibilidades multimedia que ofrece la tecnología actual, atiendan a los distintos estilos de aprendizaje de los alumnos.
- Unas actividades de complejidad gradual, que permitan un aprendizaje práctico y que favorezcan la creatividad personal y el trabajo colaborativo facilitando la interacción entre los alumnos.
- Enfoque práctico. En el curso se distribuyen de forma equilibrada actividades de consulta de documentación y las actividades de trabajo práctico aplicado. Entre las actividades de trabajo del alumno, se combinarán distintas tipologías de actividades, desde el análisis y la reflexión hasta el debate y la exposición. Por otro lado, se combinarán igualmente, las de carácter individual como las de grupo, poniendo especial énfasis en estas últimas.

Estructura del contenido

Los contenidos de estudio se estructuran en unidades temáticas, que se presentan de forma esquemática a continuación, sin olvidar que se dedicarán dos horas diarias al día, lo que suponen 10 horas de trabajo semanal de lunes a viernes durante la jornada laboral:

Unidad 1		Las tareas del formador e-Learning
Temario		<p>Del profesor presencial al profesor virtual</p> <p>Roles del profesor virtual</p> <p>Nuevas funciones tutoriales</p> <p>Tareas a realizar por profesor virtual</p> <p>Perfil del profesor</p> <p>Competencias tecnológicas</p> <p>Competencias didácticas</p> <p>Competencias tutoriales</p> <p>Actitudes</p> <p>Las barreras del profesorado</p>
Objetivos y Competencias		<p>Clarificar los distintos perfiles y roles que intervienen en programas de formación e-Learning</p> <p>Conocer las principales diferencias entre el profesor presencial y el profesor virtual facilitador</p> <p>Reconocer las ventajas de este nuevo modelo formativo</p> <p>Delimitar las barreras u obstáculos de los profesores ante este tipo de formación</p> <p>Detectar las cualidades y competencias de un buen profesor On Line.</p>
Actividades		<p>Foro de Debate: Comparte tu experiencia</p> <p>Actividad de gran grupo.</p> <p>El alumno tras la lectura y análisis de la unidad deberá participar en el foro de debate habilitado, contribuyendo con su opinión y comentarios a los planteamientos indicados de acuerdo a la planificación programada.</p> <p>La actividad se desarrollará durante dos días de trabajo, lo que supondrá una dedicación aproximada de cuatro horas:</p> <p><i>“Llega el momento de comenzar a trabajar, y para ello, un primer paso será la puesta en común.</i></p> <p><i>Cuéntanos, ¿tienes experiencia como profesor a distancia? o incluso, ¿tienes experiencia como alumno a distancia? En caso afirmativo y de acuerdo a lo expuesto en la unidad, ¿qué carencias y limitaciones te has encontrado durante tu experiencia?”</i></p>

Unidad 2		Materiales Didácticos de Aprendizaje
Temario		Estructuración de los materiales didácticos Propiedad Intelectual Extensión de materiales didácticos Formato de desarrollo Estilos de redacción Estilo visual Elementos multimedia
Objetivos y Competencias		Diseñar y redactar textos didácticos para acciones formativas e-Learning Evaluar los aspectos que determinan la óptima integración de los elementos que componen el material didáctico en acciones de este tipo Identificar las aplicaciones informáticas más destacables para la creación de materiales multimedia Conocer los derechos de propiedad intelectual y de autor implicados en la creación de materiales impresos o multimedia
Actividades		Foro de Debate: Comparte tu experiencia Actividad de gran grupo El alumno tras la lectura y análisis de la unidad deberá participar en el foro de debate habilitado, contribuyendo con su opinión y comentarios a los planteamientos indicados de acuerdo a la planificación programada. La actividad se desarrollará durante tres días de trabajo, lo que supondrá una dedicación aproximada de seis horas: <i>“Continuamos compartiendo experiencias:</i> <i>1º Planteamiento: Tras la lectura y estudio de la unidad y tras vuestra experiencia, ¿qué aspectos mínimos creéis que se deben tener en cuenta a la hora de diseñar y redactar materiales en programas a distancias?</i> <i>2º Planteamiento: Ahora que estáis al otro lado, y que vuestro rol es cómo alumno a distancia ¿cómo os gustaría visualizar el material de estudio?</i> <i>3º Planteamiento: Puesto que la mayoría habéis diseñado y preparado algún tipo de documentación y material de estudio para formación on line, ¿bajo qué formato lo habéis hecho? ¿qué aplicaciones o software habéis utilizado?</i>

Unidad 3 Herramientas de autor: eXelearning	
Temario	Herramientas de autor Descargar eXelearning Entorno de Trabajo Cómo comenzar a trabajar Formatos de Exportación Guardar y Exportar Cómo pasar a .pdf Importación en Moodle
Objetivos y Competencias	Aprender el manejo de la herramienta eXelearning, una herramienta de autor que permite la creación de recursos didácticos en formato estándar Integrar los materiales elaborados con eXelearning en el actual entorno virtual de aprendizaje
Actividades	Ejercicio Práctico I de carácter individual El alumno de forma individual deberá tomando como referencia lo adquirido en la unidad anterior, elaborar un pequeño borrador sobre su materia de trabajo, una unidad didáctica. Este documento deberá presentarlo y trabajarlo con la herramienta de autor eXelearning. Para ello en el entorno virtual de aprendizaje, cada alumno contará con un espacio de prueba, donde su rol como profesor editor, le permitirá alojar el archivo final, siempre siguiendo las indicaciones ofrecidas en la unidad de estudio. Paralelamente y siguiendo las indicaciones del profesor, se habilitará un foro de debate para la resolución de dudas y la puesta en común. La actividad se desarrollará durante 10 días de trabajo, lo que supondrá una dedicación aproximada de 20 horas.

Unidad 4 La programación del proceso de enseñanza-aprendizaje	
Temario	Características del proceso de enseñanza-aprendizaje Diálogo didáctico mediado Entorno virtual de enseñanza-aprendizaje Diseño de acciones e-Learning La guía didáctica: recomendaciones para su correcta elaboración
Objetivos y Competencias	Definir los objetivos de aprendizaje y los objetivos operativos de una acción de e-learning Seleccionar y organizar los contenidos teórico/prácticos de una acción de e-Learning en función de los objetivos de aprendizaje definidos Elaborar el calendario de una acción de e-Learning en función de los objetivos, contenidos y estrategias establecidos Definir la guía de estudio del material de estudio
Actividades	Ejercicio Práctico II de carácter individual El alumno de forma individual deberá diseñar y preparar la guía didáctica correspondiente a la unidad realizada anteriormente. Siguiendo las indicaciones que se exponen en la unidad, el alumno deberá pensar en qué actividades serán las más adecuadas, su calendario, criterios de evaluación, qué estrategias didácticas, qué posibles recursos... todos aquellos detalles que le servirán para concretar su materia. Sobre el foro habilitado, se podrán exponer las dudas que se

puedan presentar, y será en este mismo foro (ordenado por temas de discusión) donde el alumno enviará su ejercicio final de modo que se pueda compartir con el grupo.

La actividad se desarrollará durante 5 días de trabajo, lo que supondrá una dedicación aproximada de 10 horas.

Unidad 5		Estrategias de enseñanza y estilos de aprendizaje
Temario		El alumno en e-Learning Métodos de formación Medios didácticos
Objetivos y Competencias		<p>Conocer los principios y condiciones generales del aprendizaje de adultos, sus motivaciones y actitudes ante la formación, así como sus implicaciones en el diseño de acciones de e-Learning</p> <p>Distinguir un proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto formativo de otros procesos comunicativos a partir de sus características diferenciales</p> <p>Explicar el proceso de enseñanza-aprendizaje en e-Learning desde un modelo teórico</p> <p>Identificar los principales aspectos de un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje</p> <p>Identificar el perfil del alumno de e-Learning</p> <p>Apreciar la importancia de que el alumno adquiriera un mayor nivel de conciencia de su propio proceso de aprendizaje y su papel en la regulación del mismo</p>
Actividades		<p>Foro de Debate: Comparte tu experiencia</p> <p>Actividad de gran grupo</p> <p>El alumno tras la lectura y análisis de la unidad deberá participar en el foro de debate habilitado, contribuyendo con su opinión y comentarios a los planteamientos indicados de acuerdo a la planificación programada.</p> <p>La actividad se desarrollará durante dos días y medio de trabajo, lo que supondrá una dedicación aproximada de cinco horas:</p> <p><i>"Continuamos compartiendo experiencias:</i></p> <p><i>1º Planteamiento: Desde vuestra experiencia y tras lo analizado en la unidad, en vuestra opinión ¿cómo podemos motivar, incentivar y facilitar el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos?</i></p> <p><i>2º Planteamiento: Comparte con los compañeros algún momento anecdótico y destacable que gracias a tu experiencia hayas vivido durante tu labor docente, ya sea positiva o negativa</i></p>

Unidad 6 La acción tutorial	
Temario	La acción tutorial y las funciones y competencias del tutor El sistema de tutorización virtual Fases de la tutorización Estrategias de tutorización Metodología colaborativa
Objetivos y Competencias	Descubrir las posibles acciones tutoriales a realizar con los alumnos en el entorno virtual de aprendizaje Diseñar estrategias comunes de tutorización de alumnos Evaluar aspectos tutoriales de los alumnos a través de una metodología colaborativa Saber actuar frente a las diversas actuaciones, consultas, tutorías y respuestas a los alumnos en su proceso de orientación-aprendizaje
Actividades	Foro de Debate: Comparte tu experiencia Actividad de gran grupo El alumno tras la lectura y análisis de la unidad deberá participar en el foro de debate habilitado, contribuyendo con su opinión y comentarios a los planteamientos indicados de acuerdo a la planificación programada. La actividad se desarrollará durante dos días y medio de trabajo, lo que supondrá una dedicación aproximada de cinco horas: <i>“Continuamos compartiendo experiencias:</i> <i>1º Planteamiento: Desde vuestra experiencia y tras lo analizado en la unidad, en vuestra opinión ¿qué aspectos deberíamos tener en cuenta a la hora de dirigirnos a los alumnos en un foro de debate por ejemplo? ¿y en una conversación a tiempo real? ¿Creéis que es conveniente el uso de normas o reglas para la conversación?</i> <i>2º Planteamiento: ¿Qué sistema de comunicación te parece el más adecuado, sin pensar en la parte técnica?</i>

Unidad 7 Diseño de evaluación en e-Learning	
Temario	Modelo de evaluación: ¿Cómo evaluamos el aprendizaje y la participación de alumnos en un curso On Line?
Objetivos y Competencias	Construir un modelo de evaluación adecuado a los contenidos a impartir en un contexto virtual Diseñar modelos de evaluación continua que permitan llevar un seguimiento pormenorizado de los alumnos
Actividades	Ejercicio Práctico III de carácter individual El alumno de forma individual deberá diseñar y preparar una prueba de evaluación pensando en el materia y guía ya realizadas en actividades anteriores Siguiendo las indicaciones que se exponen en la unidad, el alumno deberá pensar en qué mecanismos y criterios serán los más adecuados para evaluar lo ya diseñado. Sobre el foro habilitado, se podrán exponer las dudas que se puedan presentar, y será en este mismo foro (ordenado por temas de discusión) donde el alumno enviará su ejercicio final de modo que se pueda compartir con el grupo. La actividad se desarrollará durante 3 días de trabajo, lo que supondrá una dedicación aproximada de 6 horas.

Unidad 8 Entorno Virtual de Aprendizaje: Moodle	
Temario	Funciones del profesor editor
Objetivos y Competencias	<p>Analizar el actual entorno virtual de aprendizaje</p> <p>Conocer las funciones que generalmente se realizan a través de la plataforma de soporte</p> <p>Identificar las funciones de la plataforma imprescindibles para toda acción e-Learning</p>
Actividades	<p>Ejercicio Práctico IV Individual</p> <p>El alumno de forma individual deberá trabajar sobre los enunciados y planteamientos que encontrará en el entorno virtual (el profesor abrirá un nuevo foro de debate, indicando en cada momento qué tarea deberá realizar el alumno) de modo que en su espacio de prueba ponga en práctica las diferentes opciones, herramientas, recursos y actividades que están disponibles en el entorno virtual de aprendizaje, así en este espacio y a través de las diferentes prácticas podrá llegar a definir y plantear las actividades y pruebas que ha descrito anteriormente en la guía didáctica.</p> <p>En este mismo foro de debate, se pondrán plantear las posibles dudas y opiniones.</p> <p>Esta actividad se desarrollará durante 15 días de trabajo lo que supondrá 30 horas de dedicación.</p>

Unidad 9 Web 2.0 y Herramientas de colaboración	
Temario	Herramientas 2.0 aplicadas a la educación
Objetivos y Competencias	<p>Conocer las diferentes herramientas colaborativas y aplicaciones enmarcadas dentro de la denominación Web 2.0 que el profesor puede utilizar en el desarrollo de su materia</p>
Actividades	<p>Ejercicio Práctico V de Gran Grupo</p> <p>El alumno de forma individual deberá analizar los enunciados y planteamientos que encontrará en el entorno virtual (el profesor abrirá un nuevo foro de debate, indicando en cada momento qué tarea deberá realizar el alumno).</p> <p>El alumno deberá acceder al entorno de Google a través de la cuenta de Google habilitada (que será indicada al alumno de forma individual). Será en este entorno donde el alumno trabajará con sus compañeros de acuerdo a las indicaciones del profesor practicando y evaluando las aplicaciones de Gmail, Drive, Site, Calendar y Groups.</p> <p>Una vez finalizado este proceso, cada alumno deberá publicar en el blog habilitado (accediendo a través de su login y contraseña) el resultado del trabajo, de este modo, deberá reflexionar sobre el uso que podrá hacer de estas aplicaciones en sus prácticas habituales.</p> <p>Paralelamente el alumno deberá comentar las entradas de sus compañeros, difundiendo a través de las redes sociales, aquellas que encuentre de mayor interés</p> <p>Esta actividad se desarrollará durante 6 días de trabajo lo que supondrán 12 horas de dedicación.</p>

Unidad 10		Dispositivos Móviles
Temario		Mobile Learning Dispositivos Móviles Android y otros sistemas operativos
Objetivos y Competencias		Analizar las diferentes acciones y prácticas que se están llevando a cabo en el sector de la educación Analizar y conocer la oferta tecnológica que hay en el mercado y adecuada a la educación Conocer y valorar los sistemas operativos existentes
Actividades		PENDIENTE DE CONFIRMACIÓN

Unidad 11		Simulación
Temario		Proyecto fin de programa
Objetivos y Competencias		El objetivo de esta unidad es el desarrollo de un ejercicio práctico de modo que un miembro del grupo desarrollará el rol del profesor y el resto serán alumnos, para de este modo, poner en juego diferentes dinámicas.
Actividades		Actividad práctica de gran grupo Una vez que el profesor ha evaluado y valorado el trabajo desarrollo en las actividades 3, 4, 7, 8 y 9, se nombrará a un miembro del grupo para que ejerza durante el tiempo establecido el rol de profesor. Este alumno tomará como referencia el material y guía desarrollada y de acuerdo a ello y a las actividades y trabajo realizado en su espacio de prueba planteará diferentes dinámicas durante las cuáles asumirá el rol de un profesor editor, siendo el resto de miembros del grupo alumnos en esta iniciativa. Una vez finalizado este período, el alumno que ha asumido el papel de profesor redactará y publicará un post comentando su experiencia así como los alumnos, quiénes comentaran igualmente a través del blog su experiencia. La actividad se desarrollará durante días de trabajo, lo que supone una dedicación de 20 horas

Junto a estas actividades se desarrollará una sesión de videoconferencia de carácter voluntario de una hora de duración para la resolución de dudas. Esta actividad se desarrollará una vez por semana y el horario será consensuado con el grupo.

El profesor habilitará diferentes espacios de comunicación (foros de debate) para indicar las actividades que los alumnos deberán desarrollar de acuerdo a la planificación indicada.

Una de las unidades, "Dispositivos Móviles", está aún pendiente de confirmación y diseño en cuanto a las actividades a desarrollar por los alumnos, ya que desde la "Institución X" al haber decidido trabajar con Android, se impondrán ciertos requerimientos técnicos a considerar.

Además de las actividades indicadas, se realizará un taller presencial, cuatro horas de trabajo final que supondrá una tutoría y encuentro con los miembros del grupo para la resolución de dudas, repaso de actividades y cierre de proyecto.

La planificación de actividades se puede visualizar en el siguiente esquema:

UNIDAD	1		2			3									
DÍAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Actividad 1 Foro 4H															
Actividad 2 Foro 6H															
Actividad 3 Ejercicio Práctico 20H															

UNIDAD	4					5			6					
DÍAS	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25				
Actividad 4 Ejercicio Práctico 10H														
Actividad 5 Foro 5H														
Actividad 6 Foro 5H														
UNIDAD						7								
DÍAS						26	27	28						
Actividad 7 Ejercicio Práctico 6H														

UNIDAD	8														
DÍAS	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43
Actividad 8 Ejercicio Práctico 30H															

UNIDAD	9						10										TALLER FINAL 4H
DÍAS	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	
Actividad 9 Ejercicio Práctico 12H																	
Actividad 10 Simulación 20H																	

Diseño del entorno tecnológico

La experiencia se desarrollará a distancia, y será bajo modalidad Mobile Learning, modalidad que en definitiva será lo que posteriormente la institución adoptará a medio-largo plazo con la inclusión de dispositivos móviles y herramientas de código abierto. Para esta primera iniciativa se ha optado por tabletas con sistema Android, acceso a plataforma de Google Apps (donde la institución cuenta con un dominio, @institucionX.es, que permite trabajar con diferentes aplicaciones de Google), plataforma de blog Wordpress y redes sociales como LinkedIn, Facebook y Twitter.

Este será el esqueleto del proyecto a través del cuál se desarrollarán las unidades indicadas anteriormente y presentadas en el actual entorno virtual

de aprendizaje de la "Institución X", entorno Moodle, con el que los alumnos seleccionados ya están familiarizados, por lo que no será necesario un módulo introductorio de manejo de herramientas, aunque si que estará a disposición del usuario, un manual para el uso de cada uno de los recursos y actividades que a lo largo del proyecto se utilizarán (manual facilitado por el Centro de Atención al Usuario) junto con un manual de iniciación e introducción a las aplicaciones de Google y Wordpress que se recogerá en la unidad correspondiente (unidad 9)

En el entorno cada usuario tendrá perfil de alumno y serán matriculados por la persona responsable designada para el proyecto (del centro de atención al usuario) que además prestará servicio y atención técnica durante las semanas de trabajo. El alumno con el login y contraseña facilitada, accederá al espacio, al curso, compuesto por las unidades mencionadas. A este mismo curso, accederán los dos profesores a través de su login y contraseña, igualmente proporcionado por la persona encargada.

Además, el alumno accederá a un segundo espacio en el entorno virtual, espacio de privado y cuyo perfil será el de profesor editor, será donde se pondrán en práctica algunas de las actividades indicadas.

Bajo la modalidad indicada y de acuerdo al esquema de trabajo en EOI, las aplicaciones mencionadas se conjugarán de acuerdo al siguiente esquema:



Pero y lo que es más importante ¿para qué y cómo cada una de las aplicaciones?



- Entorno Virtual:

El aula virtual de la "Institución X" se desarrolla sobre el software de código abierto Moodle y supone la primera red social de encuentro para profesores y alumnos más allá de la clase física

Todos los cursos de la organización cuentan con un espacio propio privado y restringido, donde se prolongan los debates y se extiende el intercambio de documentación digital contribuyendo con ello a la política de calidad medioambiental de reducción de papel.

En el entorno virtual se cuenta con un soporte adicional de videoconferencia Elluminate Live Classroom, que permite a profesores y alumnos interactuar por videoconferencia de multiusuario y compartir documentos de forma sincrónica para reforzar la experiencia formativa.

Ventajas de contar con un Aula Virtual:

- Presentar de forma estructurada y organizada los diferentes contenidos para facilitar al alumno que pueda acceder en cualquier momento.
- Ayudar a organizar el diseño instruccional y a tenerlo disponible a todos los participantes.
- Tener definidos por tiempos y espacios los contenidos y la manera de trabajar.
- Trabajar de modo colaborativo e interacción entre los participantes considerando que se encontrarán en distintos contextos. Además, permite lograr la sistematización del proceso a través de sus herramientas de estadísticas y reportes.

- La existencia de una plataforma única que aglutine todos los recursos evita que el alumno tenga una sensación de desconcierto o que se sienta perdido con las herramientas y recursos.
- Organizar grupos formativos, pues cada alumno accede con un usuario y contraseña. De la misma manera, un cuestionario previo puede hacer una selección de alumnos en función de sus conocimientos o de su capacidad tecnológica e introducirle en una acción formativa concreta o bien a una versión de la acción formativa adaptada a su nivel

Moodle es propiedad de Martin Dougiamas, quién lo libero bajo Licencia Pública GNU.

Moodle es el acrónimo de la expresión inglesa Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment, que puede traducirse como Entorno de Aprendizaje Dinámico, Modular y Orientado a Objetos.

La plataforma nace como parte del trabajo de investigación desarrollado por Martin Dougiamas en la Universidad Tecnológica de Curtin (Australia), bajo la dirección de Peter C. Taylor, par ala realización de sus tesis doctoral. El principal objetivo de este proyecto era explorar las posibilidades que ofrece Internet, desde el punto de vista del constructivismo y construccionismo social, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con el tiempo, el proyecto Moodle ha crecido significativamente, superando todas las previsiones y expectativas. En la actualidad, son muchos los sitios web, como es el caso de la institución, que se basan en Moodle

Al responder a un diseño modular, permite configurar y personalizar las actividades, en este caso presentadas por temas. Éstas pueden ser tareas, glosarios, cuestionarios, foros de debate, chat, videoconferencias, wiki, glosarios... entre otras, en definitiva, en el entorno virtual de la "Institución X" se encuentras todas las actividades básicas y estándar que esta aplicación integra.

También se recogen las opciones básicas de organización, como son el calendario y la edición y gestión del perfil de cada usuario.

El alumno contará con dos sistemas de comunicación, por un lado, los foros de debate, que permiten los mensajes de grupo y públicos y por otro lado, la mensajería interna de la aplicación (módulo básico del entorno). Ambas opciones están configuradas para que todo usuario que acceda al curso, reciba en su dirección de correo electrónico alertas y copias de los mensajes vertidos. Junto a estas dos opciones, el curso cuenta con un espacio de noticias llamado "novedades" administrado por los dos profesores, cuyo funcionamiento será similar al de un tablón de anuncios. Además, la aplicación cuenta con un sistema de videoconferencia.

Los alumnos encontrarán en el syllabus o guía de estudio la planificación de actividades (pensadas de acuerdo a la dedicación señalada) con antelación para que puedan organizar su tiempo de estudio, compaginando así su labor diario.

Con respecto a la evaluación, será continua y será en el entorno virtual de aprendizaje donde se realizará, a través de las actividades señaladas y que podrá consultar en todo momento en el syllabus o guía de estudio de cada una de las unidades temáticas.

- Google Apps:

Tanto alumnos como profesores deben producir información y con ello crear conocimiento.

Alumnos y profesores disponen de cuentas personales de Google Apps que les permiten acceder con un dominio propio y gestionado por la institución a las aplicaciones de comunicación y trabajo colaborativo integrados en los servicios de Google: correo electrónico, chat de audio y vídeo, calendarios, documentos y sitios web. El entorno supone el primer interfaz de acceso a las aplicaciones de los dispositivos móviles (tabletas con Android) y es utilizado de forma intensiva tanto desde la gestión académica de los programas (con sites públicos, listas de correo y calendarios compartidos) como por los propios alumnos para la coordinación de sus proyectos y actividades.

- Blogs EOI:

Alumnos y profesores necesitan publicar la información y contenidos producidos, para ello contarán con un diario colectivo donde entre todos construirán un “cuaderno de clase”. De este modo, los blogs son utilizados como espacios propios para la autoría personal y la proyección profesional bajo el asesoramiento de sus profesores y responsables. Al mismo tiempo, los blogs son un instrumento que permite la difusión de experiencias personales y de aprendizaje, de cara a otros alumnos y también de cara al ciberespacio en general (sociedad, organizaciones no gubernamentales, instituciones internacionales...)

Para esta iniciativa, se creará un blog colectivo en la plataforma, con las siguientes características:

- Comentarios: a través de formularios permiten a la gente que los lee comentar. Todas las plataformas permiten anular la opción de comentarios pero esto anula el rico debate que se genera alrededor de los contenidos del mismo.
- Enlaces: todos los blogs suelen incluir múltiples referencias a otros sitios web que complementan la información tratada en la entrada. Incluyen el blogroll que se corresponde a la lista de blogs recomendados por la persona autora del blog.
- Trackbacks: se trata de enlaces inversos a través de los cuales podemos saber quien ha enlazado alguna de nuestras entradas.
- Redifusión: posibilidad de redistribuir los contenidos para que se puedan consultar en múltiples dispositivos.

Todos los alumnos serán autores del blog, y serán los profesores y responsables los que tendrán perfil de administración.

- Redes Sociales:

Saber comunicarse en el entorno digital, acceder a la información de una forma rápida y resolver problemas complejos aplicando técnicas de innovación abierta es crítico en una economía global. Las redes sociales deben tener un espacio en cualquier programa de formación como también lo debe tener cualquier programa en esas propias redes. Por eso, se considera imprescindible conocer el funcionamiento de las redes sociales para utilizarlas como medio de desarrollo profesional. En este sentido, de todas las redes sociales actuales, el modelo formativo propuesto se centra en tres específicas de acuerdo a la importancia de sus usos predominantes: Facebook para la interacción social, LinkedIn para la interacción profesional y Twitter para el intercambio de información especializada.

Diseño de los materiales

Los materiales de estudio corresponderán a las unidades temáticas ya indicadas. Cada una de estas unidades se trabajará con la herramienta de autor eXelearning⁴ (objeto de estudio en el proyecto), de este modo y utilizando la opción "desplegar paquete de contenidos IMS" que aparece en el entorno virtual de aprendizaje, el alumno podrá visualizar el contenido de forma más interactiva, aunque cada una de las unidades también podrá descargarse en .pdf, para ser consultado off-line.

Junto con la documentación de estudio, el syllabus o guía de estudio, así como los enunciados a casos prácticos y actividades, se trabajarán con aplicaciones ofimáticas, a las que el alumno podrá acceder a través de la opción correspondiente del entorno virtual, documentos que el alumno podrá descargar en su equipo.

Además, el alumno podrá acceder a diferentes materiales multimedia y presentaciones en línea, así como a repositorios de videos y bibliotecas virtuales.

Tanto el material de estudio como las actividades y enunciados prácticos serán elaborados y organizados por el diseñador instruccional, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Favorecer la consecución de los objetivos definidos.
- Ser representativos del tema a tratar y proporcionar una visión global del mismo.
- Desarrollar problemas y necesidades que formen parte del día a día de los alumnos.
- Facilitar la transferencia de las competencias desarrolladas durante la acción formativa al puesto de trabajo del alumno.
- Adaptarse al ritmo y estrategias de aprendizaje del alumno.

⁴ Herramienta de autor de código abierto para ayudar a los docentes en la creación y publicación de contenidos web. Está disponible para Windows, Mac y Linux en <http://exelearning.org/>

- Ser graduales, tomando en cuenta el nivel de formación y experiencia previa de los alumnos en el tema. Como regla básica se deberá partir de lo conocido a lo desconocido, de lo inmediato a lo remoto, de lo concreto a lo abstracto y de lo fácil a lo difícil.
- Incorporar un equilibrio entre los aspectos teóricos y los prácticos.
- Incluir fuentes complementarias de información para que el alumno pueda ampliar sus conocimientos y resolver dudas cuando el profesor no esté presente.
- Identificar claramente cuáles son los contenidos imprescindibles y obligatorios para el desarrollo del curso, con una medición exhaustiva del tiempo que requieren para ser consultados según la programación global.
- Asegurar que el grado de dificultad no sea tan alto como para que los alumnos puedan fracasar, ni tan bajo como para que generen aburrimiento y desmotiven al grupo.
- Incorporar una variedad suficiente en todas las unidades didácticas de formatos multimedia, con texto, imagen y sonido, de modo que se pueda cubrir un amplio espectro de estilos de aprendizaje entre los alumnos.

Este material presentará una estructura tal que permita y facilite su acceso y consulta, incluyendo los siguientes elementos:

- Presentación de los contenidos
- Explicación de los objetivos que se pretenden alcanzar
- Apoyo a las explicaciones con gráficos, esquemas, figuras y tablas, así como con ejemplos prácticos cercanos al alumno y a su actividad diaria
- Incorporación de notas destacadas con lo más importante de lo presentado
- Introducción de un resumen al término de cada unidad, a modo de recordatorio que ayude al alumno a completar su comprensión de los conceptos estudiados

En definitiva, los contenidos deben tener una estructura organizada de manera lógica y coherente, debe ser clara utilizando los parámetros de edición y maquetación correspondientes, hoja de estilo y colores institucionales sin olvidarnos de la propiedad intelectual y es que el material que se entregará será propiedad de la "Institución X" (negociación que se está valorando por el departamento correspondiente).

La estructura de cada módulo (contenidos a desarrollar por el profesor) será la siguiente:

Módulo 1
0. Índice
1. Tema 1
1.1. Capítulo 1
1.2. Capítulo 2
1.3. Capítulo 3
2. Tema 2
2.1. Capítulo 1
2.2. Capítulo 2
2.3. Capítulo 3
2.4. Capítulo 4
3. Bibliografía
4. Anexos

Teniendo en cuenta la hoja de estilo y colores institucionales de la “Institución X”, y los parámetros de propiedad intelectual. En cualquier caso será una documentación que la “Institución X”, pagará a EOI.

Diseño de la evaluación de los aprendizajes

El profesor indicará los métodos de evaluación que se emplearán en cada actividad, los elementos que serán valorados y en base a qué criterios, así como las fechas en que serán comunicadas las evaluaciones con su correspondiente feedback al alumno para ayudarle en su proceso de aprendizaje, será por tanto una evaluación continua.

Las actividades anteriormente indicadas, de obligatorio cumplimiento, salvo la sesión de videoconferencia, tienen un peso y un valor que conllevará a la calificación final del alumno.

Por las propias características del curso y del perfil del grupo, así como del enfoque pedagógico, las actividades diseñadas, resolución de problemas, tareas prácticas, participación en debates, etc. permitan el seguimiento del aprendizaje realizado por cada alumno

El diseñador instruccional, profesor responsable, será quienes realicen la valoración del trabajo de los alumnos y tomen la decisión de superación del curso.

Los criterios de evaluación en los que el profesor basará la valoración del alumno para medir la consecución de los objetivos planteados es la siguiente:

- Los ejercicios prácticos I y II (individuales) suponen un 30%
- El grado de participación e implicación de los alumnos en las actividades de foros, y videoconferencia en su caso deberá ser valorado entre un 0 y un 20% de la puntuación final.
- El ejercicio práctico III (individual) supone un 30%

- El ejercicio de simulación (gran grupo) supone un 30%

Previamente y antes de realizar las actividades, los alumnos contestarán a un pequeño cuestionario inicial ([anexo 2](#)) cuyo objetivo es conocer el nivel de conocimiento de los usuarios de las herramientas y aplicaciones que componen la metodología de trabajo a transferir.

Diseño de la evaluación de la propuesta formativa

Para la evaluación de proceso del proyecto, se realizarán diferentes acciones.

- Rentabilidad

Puesto que la información económica sobre la oferta presentada es muy limitada, se valorará al menos el tiempo invertido por la diseñadora instruccional, además de valorar si el trabajo realizado se adecua a la planificación originalmente indicada tomando como referencia el gráfico presentado a través del software "OppenGant⁵"

- Reunión de trabajo I

Se propiciará una reunión entre el equipo responsable implicado en el proyecto y EOI al término de la fase de análisis para exponer los resultados obtenidos y el análisis de necesidades realizado, pudiendo así valorar si los objetivos señalados son pertinentes.

El resultado de esta reunión se recogerá un acta y/o informe

- Reunión de trabajo II

Se propiciará una reunión entre el equipo responsable implicado en el proyecto y EOI al término de la fase de diseño y previa a la fase de desarrollo, para valorar el material de trabajo (documentación de estudio, actividades y documentación complementaria) base para la prueba piloto y por tanto fase de implementación. De este modo, se podrá valorar la pertinencia de los contenidos diseñados en función de los objetivos y metas de aprendizaje antes de comenzar con su desarrollo.

El resultado de esta reunión se recogerá un acta y/o informe

- Cuestionarios de satisfacción

Al término del proyecto, y de acuerdo al sistema de gestión interno de calidad, los alumnos contestarán a cuestionarios de satisfacción ([anexo 3](#), Cuestionario de Evaluación de la Docencia y [anexo 4](#), Cuestionario de Evaluación de la Organización del Curso), de modo que se puedan corregir o modificar aquellos detalles que puedan resultar críticos de

⁵ <http://en.wikipedia.org/wiki/GanttProject>

este modo se podrá valorar el trabajo desarrollado por el equipo docente, además del entorno virtual, contenidos y actividades.

La opinión de los alumnos tras las diferentes acciones formativas que EOI poner en marcha, sean en programas en abierto o a medida, resulta de suma importancia para la organización.

- Cuestionarios de satisfacción prueba piloto

Una vez desarrollados los contenidos (documentación de estudio, actividades y material complementario) se dará respuesta a un formulario en el que se tratará de evaluar la satisfacción de las personas implicadas con respecto a la unidad seleccionada y desarrollada para la prueba piloto, de este modo, se podrá obtener un feedback inmediato la elaboración y producción de los contenidos, el desarrollo de las actividades, los recursos de aprendizaje seleccionados, así como los criterios de evaluación de la acción formativa, además de la creación y publicación del espacio en el entorno virtual de aprendizaje. Los resultados de este formulario serán críticos para enfocar las diferentes acciones que deberán ser desarrolladas posteriormente en la implementación del proyecto completo.

- Informe final

Al término del proyecto y tomando como referencia la información obtenida, se elaborará un informe final de coordinación en el que se recogerán todos los elementos destacables ante la puesta en práctica del proyecto.

Este informe será entregado al Subdirector General, organizándose si es necesario una reunión de trabajo de todos los miembros del grupo para poder valorar, corregir o modificar lo que se considere oportuno.

Desarrollo

Al igual que cualquier proyecto de formación On Line, el éxito de esta iniciativa dependerá de una adecuada elaboración y desarrollo de los contenidos que se van a desarrollar.

Como ya se ha mencionado, el proyecto se desarrollará en el entorno virtual de aprendizaje de la "Institución X", y será responsabilidad del equipo docente no solo desarrollar y preparar los contenidos y materiales de estudio, también dependerá de éstos, su creación y publicación en el entorno virtual, siempre respetando los parámetros indicados con la organización en cuanto a imagen corporativa y formato.

Los materiales y contenidos de estudio serán elaborados por los profesores (miembros de EOI) y pasarán a ser propiedad de la "Institución X" (aspecto que además ha quedado negociado en el acuerdo comercial firmado).

Llega el momento por tanto de elaborar los contenidos que se han identificado para la unidad seleccionada valorando en todo momento que se ajustan a los objetivos especificados, además de al perfil del grupo destinatario, ya que no se debe olvidar que no todas las personas aprenden del mismo modo, pues utilizan diferentes estrategias de aprendizaje, por lo que cada contenido debe ser presentado de forma distinta, por lo que se deberán elaborar materiales flexibles y completos.

Dada la exigencia de la "Institución X" de trabajar y crear materiales hipermedia e interactivos además de conocer una herramienta de autor como es eXelearning, los contenidos de estudios se desarrollarán con esta aplicación, facilitando además su descarga (archivo .pdf) para su consulta off-line, publicándolos para ello con las opciones del entorno virtual de aprendizaje correspondientes, sin olvidar que este software será objeto de estudio de una de las unidades.

Propuesta de desarrollo

La propuesta diseñada pretende ser una acción novedosa en el sector de la "Formación de Formadores", ya que junto a unidades tradicionales de estudio de este campo, se suma el trabajo práctico con herramientas colaborativas, aplicaciones en la nube y dispositivos móviles, lo que supone la posibilidad de mejorar las destrezas didácticas de los formadores de la "Institución X" en un marco de aprendizaje ameno y atractivo, y todo ello bajo una modalidad m-Learning, lo que facilitará la transferencia de metodología que es lo que la institución en definitiva pretende, adquirir un nuevo método.

En la "Institución X", hasta ahora son varios los perfiles y roles desde expertos creadores de contenidos hasta tutores. La propuesta es unificar funciones, de modo que una misma y única persona sea capaz de desarrollar diferentes funciones por lo que con esta iniciativa se pretende que los docentes de la organización se conviertan en auténticos profesores facilitadores del proceso de aprendizaje de los alumnos, además de suponer un proceso de reciclaje y capacitación para muchos de ellos.

De acuerdo a la planificación y calendario de trabajo, se desarrollará la **unidad 3, "Herramienta de autor: eXelearning"**, ya que además la temática es crítica en la organización, es de suma importancia, que los profesores comiencen a trabajar con herramientas de autor para el desarrollo y presentación de documentación y contenidos de estudio de cara al próximo curso, y aunque para un correcto diseño y elaboración de documentación de estudio, convendría que el equipo trabajara en primer lugar las dos primeras unidades indicadas, dada la peculiaridad de la iniciativa y las exigencias de la "Institución X", en definitiva el cliente, se opta por arrancar esta unidad, con una pequeña prueba piloto.

Tareas necesarias para el desarrollo de la propuesta

Para la puesta en marcha de esta propuesta, que es en definitiva, la elaboración y producción de los contenidos, el desarrollo de actividades y

recursos de aprendizaje, además de la elaboración y desarrollo de las pruebas de evaluación las tareas o pasos a seguir son los siguientes:

- Evaluación de proceso

Valorar la información resultante de los procesos de evaluación realizados hasta el momento, tras las reuniones y mecanismos que se han indicado en la fase de [Diseño de la evaluación de la propuesta formativa](#).

- Desarrollar la información

Una vez que ya se ha estructurado la información llega el momento de desarrollar las explicaciones de la unidad que se ha identificado revisando en todo momento si se alcanzan los objetivos especificados.

Se deberá prestar especial atención al estilo, lenguaje y vocabulario así como a los parámetros y requerimientos relacionados con la redacción y producción de contenidos e-Learning, siempre adaptados al perfil del grupo destinatario.

- Producción de material multimedia

Una vez desarrollado, se deberá trabajar el material con la herramienta de autor eXelearning, prestando especial atención al formato y presentación

- Selección y desarrollo de actividades de aprendizaje

Identificada la unidad y actividades que los alumnos deberán desarrollar e incluso la dedicación de cada una de ellas, se producirán y presentarán en los formatos correspondientes para su posterior publicación

- Creación y publicación del entorno virtual de aprendizaje

Todo el material y recursos ya desarrollados se crearán y publicarán en el espacio virtual, de acuerdo a la hoja de estilo indicada por la organización, ya que todos los cursos en el entorno virtual siguen la apariencia definida.

Se hará un ejercicio de reflexión sobre qué actividades o recursos son los más adecuados para presentar las actividades y contenidos, así como las herramientas de comunicación síncrona y asíncrona

- Valoración entorno virtual

Se valorará que todo el material esta listo en el espacio virtual, junto con los recursos indicados y que todo está a punto para comenzar a trabajar.

- Diseño del syllabus o guía de estudio

Los profesores para cada una de las unidades deberán recoger de forma breve, los objetivos, temario, contenidos, actividades, planificación y criterios de evaluación, de forma que los alumnos en cada una de las unidades sepan y conozcan la dinámica de trabajo en cada una de ellas.

- Cuestionario satisfacción prueba piloto

Los participantes en el curso piloto deberán contestar al cuestionario de satisfacción indicado anteriormente en la etapa de diseño, en el que se valorará el trabajo realizado por el equipo docente durante el diseño, preparación y desarrollo del curso piloto, así como todos los elementos y recursos utilizados en el entorno virtual

Se trata de un formulario presentado gracias a la aplicación de [Google Drive](#) (como una primera toma de contacto del equipo implicado con las aplicaciones y herramientas Mobile Learning, objeto de estudio durante el proyecto) que aparecerá incrustado en el entorno virtual.

- Cuestionario satisfacción

Los cuestionarios de satisfacción indicados, [anexos 3 y 4](#), son propiedad de EOI, ya están diseñados, desarrollados y presentados.

De forma transversal, los alumnos contarán con la Guía del Alumno ⁶y aunque no será objeto de desarrollo por el momento, si conviene enunciarla ya que se recogerán aspectos de interés para el alumno.

Viabilidad de la implementación

No cabe duda de que la “Institución X” debe adoptar nuevas herramientas, métodos y modalidades formativas para el desarrollo de su oferta formativa. En un principio parecía un sueño o deseo del nuevo Subsecretario General de la organización, quién recién llegado y analizando el modo de trabajar y descubriendo lo que otras instituciones están realizando, descubrió lo atrasada que quedó la Institución.

Tras el contacto con EOI, la posterior propuesta comercial y una vez realizado el análisis de necesidades, se ratifica esta necesidad de reciclaje e incorporación de nuevos modelos, técnicas, tecnología, roles y perfiles, en definitiva, una nueva metodología formativa, lo que supone una reestructuración de la organización, por lo que este proyecto supone el primer

⁶ EOI ha insistido en la importancia de que todos los cursos de la “Institución X” presente este tipo de documento, responsabilidad de la dirección técnica de cada programa, tanto es así, que está siendo objeto de estudio en otro de los proyectos que desde la institución se ha puesto en marcha, por lo que será responsabilidad de ésta preparar la Guía para el alumno, cuando el proyecto se ponga en marcha.

paso en este macro proyecto, a lo que le seguirán posteriores iniciativas⁷ y acciones que poco a poco irán cobrando forma, siempre de acuerdo a la Ley de Contratación Pública.

Para dar respuesta a la necesidad planteada, se ofrece una solución formativa, compuesta por 11 unidades temáticas, que se desarrollarán durante tres meses de trabajo, de lunes a viernes con una dedicación de dos horas diarias, ya que se interpreta como una acción de formación interna en la organización.

Será una acción bajo modalidad e-Learning, aunque está prevista la realización de una tutoría de cuatro horas de trabajo presencial para la resolución de dudas y cierre de la acción.

Los convocados son miembros de la institución, cubriendo diferentes perfiles y roles que hoy por hoy dan respuesta a las diferentes etapas en las que una acción formativa se desarrolla en la "Institución X".

Se trata de un proceso ambicioso para la "Institución X", ya que supone la reelaboración de su metodología, procedimiento y sistema, pretendiendo poner en marcha este nuevo modelo para el curso académico 2013/2014, está claro que es algo que no se puede desarrollar en las fechas indicadas, pero sí que se puede pensar en una de las unidades temáticas, ya que las tres semanas planificadas tienen cabida para el desarrollo e implantación para ello y que además coincidirá con una de las etapas de menor actividad en la organización al estar próximas las vacaciones de verano, por lo que es viable la puesta en marcha de un curso piloto, que servirá además, para que el grupo de destinatarios valoren posteriormente cada uno de los elementos que intervienen en este proceso, siendo un punto de corrección para la posterior puesta en práctica de la iniciativa.

A diferencia del proyecto, este curso piloto se desarrollará en el espacio virtual de EOI, ya que es susceptible de modificación y correcciones, al disponer también el equipo de profesores de mayor autonomía (en EOI se cuenta con una persona responsable que administra el espacio y los permisos necesarios, sin necesidad de recurrir a servicios externos como ocurre con la "Institución X")

Desarrollo del proyecto

Llega el momento de desarrollar cada una de las [tareas](#) indicadas en la [Propuesta de desarrollo](#).

Una de las primeras acciones indicadas, es la **evaluación de proceso** y para ello conviene retomar las pruebas y mecanismos para la evaluación indicados en el punto [Diseño de la Evaluación de la Propuesta Formativa](#), cuyo objetivo

⁷ Actualmente la "Institución X" está trabajando de forma paralela con varias consultoras y empresas externas, en busca de esta mejora y modernización de los procesos formativos que para la Administración Pública se ejecutan. El que ocupa este proyecto es uno más.

no es otro que el estudio, valoración y viabilidad de cada una de las fases desarrolladas.

Junto con la evaluación del proceso, corresponde el desarrollo de la información, la producción del material multimedia, la selección y desarrollo de las actividades de aprendizaje, la creación y publicación de éstas en el entorno virtual de aprendizaje, junto al diseño del syllabus o guía de estudio, y todo ello correspondiente a la unidad seleccionada, unidad 3, "**Herramienta de autor: eXe Learning**", objeto de la **prueba piloto** y que se desarrolla y especifica a continuación en el punto [Acceso al Producto](#).

Como puede observarse en el acta correspondiente a una de las reuniones de trabajo realizadas ([anexo 10](#)) el material originalmente diseñado no ha sido aprobado por el Vocal Asesor convocado, decisión respaldada por el equipo implicado, por motivos y criterios económicos, optando por el tutorial que bajo licencia Creative Commons, se puede consultar desde la página de "[Aprender en Red](#)" y respondiendo así a un objetivo y estrategia interna, y es que en este blog son varios tutoriales, manuales e información relacionada con la inclusión de las TIC's en el sector de la educación los que se recogen, como es en este caso, [Tutorial de exelearning](#), lo que ha ralentizado el trabajo, puesto que este nuevo resultado, totalmente inesperado, ha conllevado el mantener una reunión⁸ con el Subdirector General (máximo responsable del proyecto) para valorar la viabilidad de esta nueva acción, ya que altera notablemente la planificación inicial, ya no solo en cuanto a tiempo, también en relación con las actividades y diferentes dinámicas a desarrollar.

Salvadas estas incidencias y asumidas las consecuencias, ya que son cambios producidos a partir de validar el desarrollo inicial y que en definitiva ha solicitado la "Institución X", el cliente, se prepara, adecua y desarrolla la unidad didáctica indicada en el entorno virtual de aprendizaje de EOI, entorno Moodle⁹, puesto que ofrece una mayor autonomía y seguridad al equipo docnete, lo que supondrá además una mayor rapidez en la gestión y administración de los diferentes espacios, recursos y herramientas, al no depender de una empresa externa como ocurre en el caso de la "Institución X".

⁸ Conversación telefónica de la directora académica para conocer el por qué de esta decisión de última hora y tratar de negociar el retomar y trabajar con el material ya elaborado, ardua tarea cuyo resultado final ha sido negativo.

⁹ Versión 1.9.16

Acceso al Producto

El proyecto que se está desarrollando, supondrá la suma de diferentes unidades independientes, que conforman el programa (la unidad que nos ocupa será una de ellas).

Cada una de estas unidades tendrán la apariencia de un único curso en el entorno virtual de aprendizaje, ya que se tratarán de forma independiente, de este modo, el usuario, tras autenticarse visualizará cada uno de las unidades (cursos) que forman el programa, accesibles desde un curso inicial y de carácter general, que será configurado como [metacurso](#) (lo que facilitará la gestión y matriculación de los alumnos, sin olvidar que será una empresa externa la que asumirá esta función cuando la solución final se desarrolle). En este espacio, metacurso, de carácter general, se habilitará documentación que la "Institución X" identificará, ya que serán en su mayoría documentos y procedimientos de gestión interna.

Esta necesidad ha sido indicada por el Vocal Asesor (en la reunión mantenida mencionada anteriormente, [anexo 10](#)) ya que según su experiencia, es más fácil de tratar las unidades por cursos que presentar de forma global todas en un único curso configurado por temas. Ante esta exigencia, es EOI quien plantea la existencia de habilitar un metacurso para facilitar, además, la gestión de usuarios.

De este modo será en el metacurso donde se podrán encontrar además de los documentos de referencia indicados por la "Institución X", las indicaciones e instrucciones sobre el uso, manejo e introducción a las aplicaciones que se utilizarán durante el proyecto, aunque por parte de la organización ya se ha señalado que no se establecerá un módulo introductorio como tal, se dispondrá la documentación para la consulta del alumno, de este modo, aparecerán en este espacio foros de debate para la comunicación más informal o distendida del grupo como el foro de "Cafetería", junto con el foro de "Incidencias y dudas técnicas", en el caso de que el usuario se encuentre con alguna dificultad será a través de este canal que transmitirá su problema. Los foros creados se configurarán de modo que la suscripción sea obligatoria, es decir, todos los usuarios del grupo, recibirán en su dirección de correo electrónico, un mensaje (copia) o alerta del mensaje indicado en los diferentes temas de discusión de todos los foros habilitados. De este mismo modo, los alumnos también recibirán una copia del mensaje que puedan recibir a través del sistema de mensajería interna existente en el entorno virtual de aprendizaje en caso de no estar conectados.

Todo este material que aparecerá por tanto recogido y presentado en el metacurso se desarrollará cuando se implante el proyecto final, para la prueba piloto que se señala, si que se identifican pequeñas notas para facilitar al usuario el manejo y navegación por el entorno virtual.

Datos de acceso

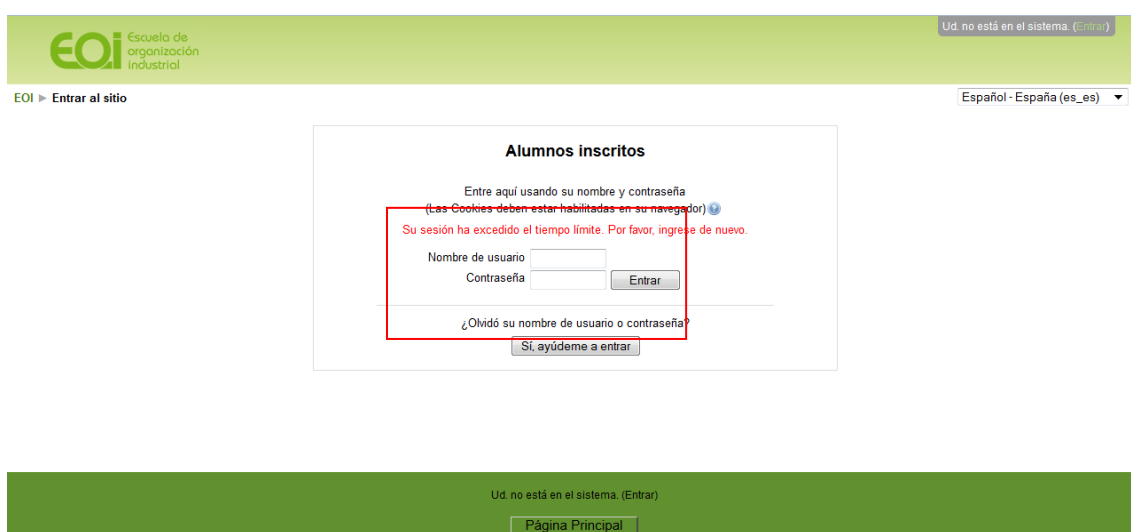
- URL: <http://www.eoi.es/aula>

- Login: usuario. demo
- Contraseña: 123456

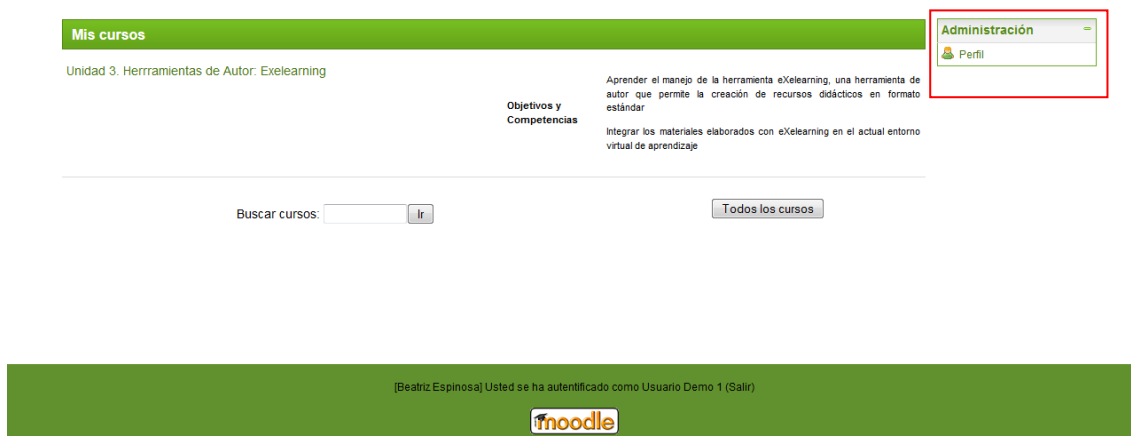
En el [anexo 5](#) se adjunta la ficha de acceso al entorno virtual de aprendizaje, ficha personalizada que mediante correo electrónico se hará llegar a cada participante. Del mismo modo en el [anexo 6](#) se indica el mensaje tipo que acompañará a la ficha de identificación.

Guía del Usuario

El usuario deberá identificarse (con los datos señalados):



Tras autenticarse, el usuario podrá visualizar el conjunto de unidades (como se ha indicado anteriormente cursos tratados de forma independiente). En este caso, por el momento únicamente aparecerá la unidad objetivo de estudio:



Ya desde este primer nivel el usuario podrá personalizar su perfil, es decir editar la información con la que ha sido registrado en el sistema, datos personales, dirección de correo electrónico, imagen, datos de contacto, presentación o curriculum, entre otros.

El usuario generado, "Usuario Demo 1", ha sido asignado al entorno bajo un perfil de profesor editor, de forma que no solo puede consultar el material realizado, también dispone de los permisos necesarios para agregar los recursos y actividades disponibles en la aplicación, así como la configuración de los bloques (salvando los bloques sticky ya definidos).

EOI > 3. eXe Learning Volver a mi rol normal

Eventos próximos

No hay eventos próximos

[Ir al calendario...](#)
[Nuevo evento...](#)

Noticias

(Sin novedades aún)

Actividad reciente

Buscar en los foros

Búsqueda avanzada [Ir](#)

Administración

[Calificaciones](#)
[Perfil](#)

Actividades


[Foros](#)
[Recursos](#)
[Tareas](#)

Mis cursos

Unidad 3. Herramientas de Autor: Exelearning

Diagrama de temas

Herramientas de Autor: eXe Learning



[Novedades: Tablón de Noticias](#)

eXe Learning es un programa de **código abierto** que **permite elaborar materiales didácticos**, incorporando en ellos una gran cantidad de **recursos y actividades interactivas**. La principal **ventaja** de este programa es su gran **sencillez**, puesto que **no requiere de grandes conocimientos Informáticos** ni requisitos técnicos. Los límites vienen impuestos por la imaginación del usuario para estructurar la gran cantidad de contenidos que tiene almacenados en sus enlaces favoritos.

eXe Learning surgió como un proyecto universitario cuyo fin era ayudar a profesores a publicar sus contenidos Web sin tener conocimientos de código HTML o XML.

Más información en: <http://exelearning.org/>

[Guía de Estudio](#)
[Metodología de trabajo](#)
[¿Qué es Moodle?](#)
[Manual para el usuario](#)

Enlaces de Interés

Contenidos

[eXe](#) [soxix](#) [uixit](#) [EOL](#)
[podcast](#) [Google](#) [GO live](#)
[ricky](#) [YouTube](#)

Redes

[f](#) [LinkedIn](#) [t](#) [g+](#)

Manuales

- Tutorial de la plataforma (PDF)
- Documentación sobre Web 2.0 y Redes Sociales
- Transcripciones de vídeos

Actos EOI: agenda de eventos

Atención al Alumno: Blog Tu experiencia EOI

Biblioteca


Revistas y Bases de Datos

Suscríbete a las novedades en:

- Innovación y Creatividad en la Gestión Empresarial
- Economía Verde - Energía
- Economía Verde - M. Ambiente
- Economía Digital
- Economía Social

Google Apps

Accede a tu cuenta de Google Apps de EOI:



- Hangout de Google+

Usuarios en línea

(últimos 5 minutos)
Ninguno

Mensajes

No hay mensajes en espera
Mensajes...

Personas

[Participantes](#)

1 [Espacio de Comunicación](#)

Documentación

[Tutorial de eXe Learning](#)

Otra documentación de interés

[Elaboración de material didáctico](#)
[Consideraciones previas](#)
[Web 2.0 y Propiedad Intelectual](#)

Actividades

[Actividad 1. Descarga la herramienta](#)
[Actividad 2. Menú de Navegación](#)
[Actividad 3. Editor de contenidos HTML](#)
[Actividad 4. Insertar aplicaciones de la web 2.0](#)
[Actividad 5. Actividades de Autoevaluación](#)
[Actividad 6. Entrega actividad Final](#)
[Actividad 7. Valoración tarea final](#)

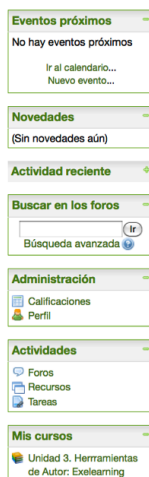
- Espacio para los proyectos finales -

2 [Cuestionario de satisfacción](#)

[Cuestionario](#)

La estructura del curso responde a la siguiente estructura:

1) Bloque lateral izquierdo:



Bloque de gestión, donde el usuario podrá acceder a los eventos y citas señalados por el equipo docente (eventos próximos), los cinco últimos temas o noticias indicadas en el tablón de noticias (novedades), y un acceso a los últimos cambios realizados en el curso (actividad reciente).

Desde este bloque el usuario podrá acceder a su perfil y al boletín de calificaciones (administración), contando con un motor de búsqueda para los foros habilitados en el curso (buscar en foros), y dos menús de navegación rápida, por un lado puede acceder al contenido del curso de acuerdo al tipo de recurso o actividad de que se trate (actividades), y por otro, podrá navegar a cualquier otro curso o espacio en el que esté matriculado (mis cursos, esta opción será de interés para el usuario cuando se ponga en marcha el proyecto, ya que serán diferentes cursos los que se habiliten)

2) Bloque lateral derecho:

The screenshot displays a vertical stack of Moodle blocks on the right side of a page. The blocks are as follows:

- Enlaces de Interés**: A block containing several sub-sections:
 - Contenidos**: A grid of icons for Open, Savoir, Wiki, EOI, Moodle, Google, Flickr, YouTube, and EOI Live.
 - Redes**: Icons for Facebook, LinkedIn, Twitter, and Google+.
 - Manuales**: A list of links: 'Tutorial de la plataforma (PDF)', 'Documentación sobre Web 2.0 y Redes Sociales', and 'Transcripciones de vídeos'.
 - Actos EOI**: 'agenda de eventos'.
 - Atención al Alumno**: 'Blog Tu experiencia EOI'.
- Biblioteca**: A block with the title 'Revistas y Bases de Datos' and a section 'Suscríbete a las novedades en:' followed by a list: 'Innovación y Creatividad en la Gestión Empresarial', 'Economía Verde - Energía', 'Economía Verde - M. Ambiente', 'Economía Digital', and 'Economía Social'.
- Google Apps**: A block with the text 'Accede a tu cuenta de Google Apps de EOI:' and a circular graphic of Google services (Gmail, Docs, Drive, etc.). Below it is a link: 'Hangout de Google+'.
- Usuarios en línea**: A block showing '(últimos 5 minutos) Ninguno'.
- Mensajes**: A block showing 'No hay mensajes en espera Mensajes...'.
- Personas**: A block showing 'Participantes' with a group icon.

Se trata de un bloque de comunicación, desde donde el alumno podrá acceder a las redes sociales y espacios en los que EOI está presente así como a diferentes repositorios (enlaces de interés). Desde aquí también se podrá acceder al espacio de biblioteca, donde las personas responsables mantienen informado al usuario sobre las diferentes actividades, publicaciones, bases de datos, etc, con que se cuenta (biblioteca)

Sin olvidarse de la metodología de trabajo Mobile Learning, para aquellos alumnos que cuentan con una dirección de correo de Google, podrán acceder al espacio desde el entorno virtual.

Junto a estas opciones, aparecen los módulos de mensajería interna del sistema, los básicos que por defecto se instalan con la aplicación Moodle (mensajes y mensajería interna)


Tanto el bloque lateral izquierdo como el derecho son bloques sticky configurados por EOI, lo que quiere decir que para todas las acciones

formativas que se llevan a cabo en este entorno virtual de aprendizaje, ambos bloques son siempre iguales.

3) Panel central donde aparecerán los diferentes contenidos y donde se desarrolla la unidad de estudio:

Diagrama de temas

Herramientas de Autor: eXe Learning



Novedades: Tablón de Noticias

eXe Learning es un programa de código abierto que **permite elaborar materiales didácticos**, incorporando en ellos una gran cantidad de **recursos y actividades interactivas**. La principal **ventaja** de este programa es su gran **sencillez**, puesto que **no requiere de grandes conocimientos informáticos** ni requisitos técnicos. Los límites vienen impuestos por la imaginación del usuario para estructurar la gran cantidad de contenidos que tiene almacenados en sus enlaces favoritos.

eXe Learning surgió como un proyecto universitario cuyo fin era ayudar a profesores a publicar sus contenidos Web sin tener conocimientos de código HTML o XML.

Más información en: <http://exelearning.org/>

Guía de Estudio
Metodología de trabajo

¿Qué es Moodle?
Manual para el usuario

1 Espacio de Comunicación

Documentación

Tutorial de eXe Learning

Otra documentación de interés

Elaboración de material didáctico
Consideraciones previas
Web 2.0 y Propiedad Intelectual

Actividades

Actividad 1. Descarga la herramienta
Actividad 2. Menú de Navegación
Actividad 3. Editor de contenidos HTML
Actividad 4. Insertar aplicaciones de la web 2.0
Actividad 5. Actividades de Autoevaluación
Actividad 6. Entrega actividad Final
Actividad 7. Valoración tarea final

- Espacio para los proyectos finales -

2 **Cuestionario de satisfacción**

Cuestionario


El curso está estructurado por temas (siguiendo la lógica del entorno):

- En la parte superior del curso, se considerarán los elementos de carácter general a la unidad, apareciendo así la presentación de la unidad, donde se indica:
 - Título del curso (recurso > etiqueta)

Herramientas de Autor: eXe Learning



- Tablón de noticias (actividad > foro): a través de un foro se establece el tablón de noticias editable por los profesores o personal administrativo del entorno para aquellas noticias o comentarios de actualidad, los alumnos no podrán agregar información.



Espacio para las novedades,
anuncios y noticias de interés

(En este espacio únicamente publicarán contenidos, el equipo docente y personal de administración, siendo el alumno lector de lo publicado)

Agregar un nuevo tema

(Sin novedades aún)

- Descripción de la herramienta de autor, objeto de la unidad (recurso > etiqueta)

eXe Learning es un programa de **código abierto** que **permite elaborar materiales didácticos**, incorporando en ellos una gran cantidad de **recursos y actividades interactivas**. La principal **ventaja** de este programa es su gran **sencillez**, puesto que **no requiere de grandes conocimientos informáticos** ni requisitos técnicos. Los límites vienen impuestos por la imaginación del usuario para estructurar la gran cantidad de contenidos que tiene almacenados en sus enlaces favoritos.

eXe Learning surgió como un proyecto universitario cuyo fin era ayudar a profesores a publicar sus contenidos Web sin tener conocimientos de código HTML o XML.


Más información en: <http://exelearning.org/>

- Guía de estudio (recurso > desplegar paquete de contenidos IMS): descripción y planificación de la unidad. Recurso elaborado con la herramienta de autor.

Guía de Estudio
 Objetivo General del Curso
 Estructura y Contenido
 Materiales
 Actividades
 Criterios de Evaluación

Guía de Estudio

Unidad 3. Herramienta de Autor : eXe Learning



- Metodología de trabajo (recurso > componer página web): se describe la metodología de trabajo que durante los días de trabajo se adoptará para el desarrollo de la unidad

El módulo se impartirá bajo modalidad on line, es un programa formativo e-learning, de forma que el alumno dispondrá de acceso al entorno virtual de aprendizaje de EOI, donde se presentan los materiales y documentación de estudio junto con las actividades a desarrollar. El alumno deberá también, al finalizar las dos semanas de trabajo, responder al cuestionario de satisfacción habilitado.


En todo momento el alumno contará con la atención personalizada del equipo docente, quienes guiarán y ayudarán en la adquisición y aplicación de los conocimientos.

La metodología para aprender y adquirir los conceptos de la unidad se basan en una combinación de práctica y teoría, de forma que se puedan aplicar los conocimientos en el posterior desempeño profesional.

La metodología de trabajo en la unidad es la siguiente:

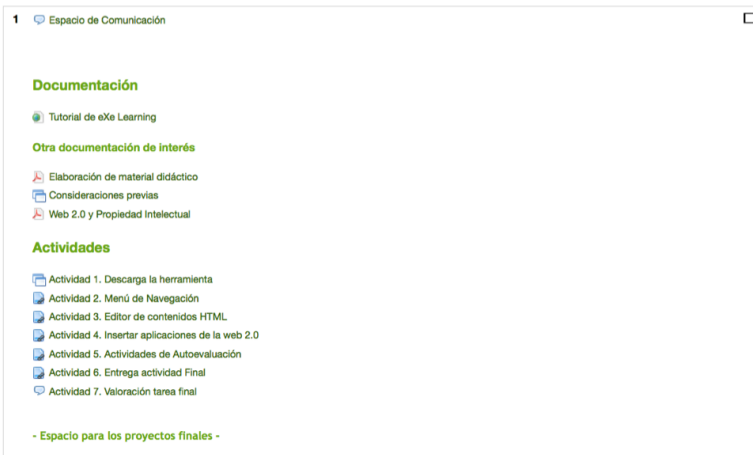
- Lectura y consulta de la documentación para el estudio y conocimiento de los conceptos del módulo
- Realización de ejercicios individuales y en grupo
- Foros de debate

- Aunque ya se ha mencionado anteriormente que habrá un metacurso, con las guías y orientaciones correspondientes, se han enlazado dos documentos de ayuda al usuario, en primer lugar un recurso que incluye dos videos, *¿Qué es Moodle?* (recurso > componer página web) donde se explica qué significa "Moodle", y bajo qué criterios y teorías del aprendizaje se ha construido, y por otro lado, se ha enlazado el manual de acceso al usuario al entorno virtual (recurso > componer página web), aunque también está disponible desde el bloque lateral derecho.

 [¿Qué es Moodle?](#)

 [Manual para el usuario](#)

- En el Tema 1 se indican las actividades a realizar, junto con el material y documentación de estudio, junto con los canales de comunicación asíncrona habilitados:



- En primer lugar aparece el foro de debate "Espacio de Comunicación" (actividad > foro), espacio que el profesor utilizará para comunicarse durante el desarrollo de la unidad con

el grupo. Además cuenta con un tema para la indicación de dudas o incidencias técnicas:

espacio para la comunicación



Colocar un nuevo tema de discusión aquí

Tema	Comenzado por	Respuestas	Último mensaje
Dudas e Incidencias Técnicas	 Beatriz Espinosa	0	 mié, 15 de may de 2013, 21:37
Mensajes del Profesor	 Beatriz Espinosa	0	 mié, 15 de may de 2013, 21:36


- o Junto con este foro, aparece la documentación de estudio.

Documentación

 [Tutorial de eXe Learning](#)

Otra documentación de interés

 [Elaboración de material didáctico](#)

 [Consideraciones previas](#)

 [Web 2.0 y Propiedad Intelectual](#)

En primer lugar el alumno cuenta con el link al tutorial de referencia, que será la base para el estudio, "[Tutorial de eXe Learning](#)" (recurso > enlazar archivo o página web):

Tutorial de eXe Learning


Inicio

Instalar e iniciar eXe

El entorno de trabajo

Propiedades

El árbol de contenidos

Repertorio de herramientas de edición

El editor HTML

Insertar objetos dinámicos de otras aplicaciones web

Guardar y exportar

Últimas entradas en el blog de AER

[View all »](#)

Inicio



Introducción al tutorial y a eXe Learning

Este tutorial ofrece las guías de trabajo necesarias para comenzar a trabajar con eXe Learning, un programa de edición de sitios web educativos de código abierto único por sencillez de su manejo y por las herramientas que incorpora. Este mismo sitio está realizado con eXe Learning y es por lo tanto una muestra de los resultados que se pueden obtener, sin necesidad de aprender a trabajar con código HTML.

- Crear un sitio Web con un menú lateral dinámico que asegura una navegación sencilla e intuitiva al usuario
- Editar páginas con contenido multimedia (imágenes, video, audio, animaciones, expresiones matemáticas...) gracias al repertorio de herramientas de eXe Learning
- Un repertorio de hojas de estilo
- Exportar el proyecto como sitio Web y en paquetes estándar (SCORM, IMS CP)

A lo largo de todo el tutorial, pero especialmente en el apartado dedicado a las herramientas de edición, las explicaciones están apoyadas en guías secuenciadas que muestran el modo de trabajo y están acompañados de ejemplos de lo que podemos realizar con estas herramientas



El proyecto eXe Learning está financiado por el Gobierno de Nueva Zelanda y coordinado por la [University of Auckland](#), [The Auckland University of Technology](#), y [Tairāwhiti Polytechnic](#). En el proyecto también participan un amplio grupo de colaboradores de todo el mundo. En la actualidad el proyecto no está activo. Aunque se han realizado algunas modificaciones para asegurar su funcionamiento (eXe Learning funciona sobre Firefox y no funcionaba bien con las versiones más recientes de este navegador), no se realizan mejoras ni se añaden nuevas funcionalidades.

Recientemente ha surgido una nueva línea de desarrollo, denominada [Forja Cenatic](#), en el que están implicados desarrolladores de distintas instituciones españolas y que está publicando nuevas versiones. Para más información sobre las mejoras aportadas se puede consultar [este curso Moodle \(acceso abierto a invitados\)](#).

Siguiente »

Junto a este material se dispone documentación complementaria y enlaces de interés (recurso > componer página web y recurso > enlazar archivo o página web) sobre la elaboración de materiales didácticos para acciones e-learning, consideraciones previas que un profesor debe tener en cuenta a la hora de comenzar a diseñar y trabajar su material, sin olvidar aspectos relacionados con la propiedad intelectual y la referencia a elementos multimedia disponibles en la web:

Página: 1 de 5
Tamaño automático

ELABORACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS

Los contenidos se diseñarán en función de los objetivos definidos y se adaptarán al perfil de los destinatarios y a las condiciones de contexto (duración de la acción formativa, herramientas virtuales, etc.).

En la elaboración de los materiales de cada curso, es necesario tener en todo momento presente cómo va a ser evaluado el aprendizaje del alumno en el contexto de la formación en línea, así como qué medios y actividades se incluirán para ello. Se trata por tanto de una fase (elaboración de contenidos) que no puede desligarse de las siguientes (actividades, tutorización y evaluación) sino que el profesor las debe anticipar en su planificación para que sean en todo momento coherentes con los objetivos, independientemente de que sea la misma persona o no quien realice más adelante la acción tutorial una vez se ponga en el marcha el curso.

El profesor organizará los contenidos de la materia de forma modular en unidades didácticas teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Favorecer la consecución de los objetivos definidos.

Consideraciones previas que debemos tener muy en cuenta antes de diseñar una actividad de aprendizaje :

- Se hace imprescindible identificar el nivel al que va dirigida la tarea de aprendizaje para tener en cuenta los objetivos que los alumnos deben alcanzar.
- Elaborar tareas sobre competencias sin tener en cuenta el nivel del alumnado al que va dirigido nos puede llevar a proponer actividades sobre las que los alumnos no tienen ningún conocimiento previo; o bien, el caso contrario en el que los alumnos se encuentran con contenidos que ya conocen y que no aportan nuevos aprendizajes, quedándose simplemente como tarea de refuerzo o apoyo.
- Identificar los objetivos a trabajar con los alumnos así como el nivel de competencia que estos deben alcanzar.
- Elegir el contexto de trabajo de forma adecuada. Los contextos proporcionan el marco desde el que queremos valorar la aplicación de las competencias, por tanto tendremos que emplear contextos reales y que sean de útiles tanto para los alumnos cómo para la sociedad en la que se encuentran insertados.
- A la hora de seleccionar un tema debemos tener cuidado puesto que se hace imprescindible que la tarea despierte el interés del alumno y llame su atención hacia los temas relacionados con las ciencias y la tecnología, y por otro lado se hace necesario que los alumnos comprendan las repercusiones que tienen los avances científicos en la sociedad, tanto en sus aspectos positivos como negativos.
- Ser consciente de los recursos de los que disponemos, teniendo en cuenta sus ventajas y limitaciones.
- Son muchas las ocasiones en las que se han elaborado actividades y estas se ven destinadas al fracaso como consecuencia de una mala planificación de los recursos. Se hace conveniente realizar una lista de recursos necesarios para desarrollar la actividad para tener en cuenta las posibles barreras culturales y tecnológicas que puedan surgir.
- Una vez elaborada la actividad sería muy prudente probar la actividad antes de presentarla a los alumnos para determinar si existe algún inconveniente técnico. Tampoco está de más realizar la prueba con algunos alumnos que nos proporcionen información sobre posibles dificultades desde su punto de vista.

Web 2.0 y Propiedad Intelectual

En Internet existen un gran número de plataformas multimedia 2.0 donde se publican contenidos en diversos formatos de modo que otros usuarios pueden reutilizarlos e insertarlos en espacios web, como es el entorno virtual de aprendizaje, gracias al código HTML que ofrecen para su incrustación.

En todos ellos, la práctica de localización de materiales es similar. Se trata de hacer una búsqueda y cuando se haya seleccionado el contenido que se quiere reutilizar, identificar el botón que despliegue su código HTML. Suele aparecer nombrado como "Compartir", "Insertar" o "Embeber" (normalmente también "Share", "Insert" o "Embed" si aparece en inglés).

Después ese contenido se integrará fácilmente con tan solo pegarlo en el material que está siendo editado en eXe Learning. Esto hará que pueda visualizarse el contenido sin necesidad de descargarlo y colgarlo en el entorno virtual de aprendizaje.

VIDEO	TED http://www.ted.com/ TED ED http://ed.ted.com/
-------	---

- Seguidamente el alumno visualizará las actividades a desarrollar durante las dos semanas de trabajo, planificación que podrá seguir en la guía de estudio

Actividades

- 📁 Actividad 1. Descarga la herramienta
- 📁 Actividad 2. Menú de Navegación
- 📁 Actividad 3. Editor de contenidos HTML
- 📁 Actividad 4. Insertar aplicaciones de la web 2.0
- 📁 Actividad 5. Actividades de Autoevaluación
- 📁 Actividad 6. Entrega actividad Final
- 💬 Actividad 7. Valoración tarea final

- Espacio para los proyectos finales -

- Actividad 1 (recurso > componer página web): actividad de lectura no evaluable de carácter individual
- Actividad 2 (actividad > tarea > subida avanzada de archivos): actividad evaluable de carácter individual
- Actividad 3 (actividad > tarea > subida avanzada de archivos): actividad evaluable de carácter individual
- Actividad 4 (actividad > tarea > subida avanzada de archivos): actividad evaluable de carácter individual
- Actividad 5 (actividad > tarea > subida avanzada de archivos): actividad evaluable de carácter individual
- Actividad 6 (actividad > tarea > subida avanzada de archivos): actividad evaluable de carácter individual
- Actividad 7 (actividad > foro): actividad evaluable de carácter grupal
 - Justo en la parte inferior el profesor irá disponiendo los diferentes materiales elaborados por los integrantes del grupo de acuerdo a las fechas establecidas.
- En el tema 2, aparecerá el cuestionario de satisfacción que el usuario tras el desarrollo de la prueba piloto, al término de los días de trabajo, deberá contestar.

Se trata de un formulario desarrollado con la aplicación Google Drive y que aparece en el [anexo 7](#).



Cuestionario de Satisfacción

Este cuestionario es una herramienta fundamental para la evaluación y por tanto para la toma de decisiones de EOI respecto al desarrollo de este proyecto
Tu participación cumplimentando esta encuesta es muy importante, pues nos permite aplicar las acciones necesarias tendentes a la mejora continua de nuestras actividades.
Por esta razón, te solicitamos que nos ayudes a evaluar la unidad valorando de 0 a 10 los siguientes aspectos, en el caso de que no puedas evaluar alguna pregunta porque consideres que no tienes la información suficiente, podrás señalar sobre N/A.

Nota sobre la privacidad: Esta encuesta es anónima. Los registros de las respuestas no contienen ninguna identificación.

***Obligatorio**

Satisfacción global con la unidad seleccionada *

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

El equipo docente ha demostrado dominar la materia impartida con los contenidos y materiales complementarios identificados *

Implementación y Evaluación

Es en el entorno virtual de aprendizaje de EOI donde se ha desplegado el conjunto de materiales, información, documentación de estudio y actividades que componen esta prueba piloto "Unidad 3. Herramienta de Autor: eXeLearning" en, donde se conjugan actividades y ejercicios prácticos, tanto individuales como de grupo, con actividades asíncronas, como son los foros de debate, y todo ello de acuerdo a la planificación y directrices recogidas en la guía de estudio ([anexo 11](#)) que se encuentra disponible en el entorno virtual, gracias al cuál el alumno sabrá en todo momento qué debe hacer, cómo tendrá que hacerlo, con qué herramientas, a través de que canales... en definitiva cada una de las actividades a resolver. Además, el alumno cuenta con unas breves nociones sobre la metodología de trabajo que se seguirá para el desarrollo de la unidad ([anexo 12](#))

Retomando la información ya indicada, para acceder al entorno virtual de aprendizaje de EOI, los datos son:

- URL: <http://www.eoi.es/aula>
- Login: usuario.demo
- Contraseña: 123456

Implantación

Dada la exigencia de la propuesta y atendiendo a los requerimientos de la "Institución X", el cliente en definitiva, no se ha podido llevar a término la unidad, debido a diferentes criterios y líneas estratégicas en la organización habiendo incluso dispuesto las fechas y adecuando el calendario de trabajo para ello, contando que el ritmo y nivel de exigencia de los empleados de la institución, destinatarios de la acción formativa, sería menor en esta época.

Salvando esta indisposición, se enuncia a continuación, cómo debería implementarse esta unidad de trabajo y qué acciones o mecanismos deberían ponerse en marcha para su puesta en práctica.

La unidad se desarrollará bajo el paraguas del proyecto de reestructuración, reciclaje y actualización que se está llevando a cabo en la Administración Pública, siendo la "Institución X" protagonista, puesto que canaliza un alto porcentaje de iniciativas y acciones formativas dirigidas al funcionario y empleado público, donde junto con otros proyectos e iniciativas, se pretende evolucionar en su metodología de trabajo.

La unidad que se desarrollará bajo modalidad e-learning, se ha establecido y planificado de acuerdo a 20 horas de trabajo por parte del alumno, lo que supone una dedicación mínima diaria de dos horas por parte de los usuarios, considerándose una acción formativa interna y continua.

Se contará con una semana de recuperación al término de las 20 horas (distribuidas en dos semanas de trabajo), una semana de trabajo para el cierre de la unidad, entrega de posibles actividades atrasadas, corrección de tareas, cierre e indicación de calificaciones y atender a cualquier posible indicación que se haga por parte de la "Institución X".

De acuerdo a las indicaciones de la organización, cualquier actividad entregada durante esta semana de recuperación, no podrá ser puntuada con una calificación superior a 5.

El estudio y desarrollo del proceso de aprendizaje, se desarrollará en horario laboral, de 8.00 a 15.00 h de lunes a viernes, lo que supone que el equipo docente deberá concentrar su atención al programa durante este horario, y aunque no hay prevista la realización de actividades síncronas, si facilitar posibles encuentros a tiempo real gracias al sistema de mensajería interna del entorno.

Cada usuario cuenta en su puesto de trabajo con los requerimientos técnicos necesarios para el correcto desarrollo de las actividades¹⁰, incluso cuentan con dispositivos móviles con tarifa de datos, contratada y a cargo de la institución, lo que les permitirá poder atender a las actividades fuera del horario establecido, en el caso de retrasos o entregas pendientes, es más, los fines de semana, se contempla la recuperación de actividades.

Siguiendo la planificación y detalles indicados, se espera que la implantación de la unidad, responda al siguiente esquema de trabajo, donde se recoge además una valoración aproximada del tiempo de dedicación del equipo docente a la tutorización y facilitación del proceso de aprendizaje del alumno:

¹⁰ En la "Institución X" se trabaja en entorno Microsoft, por lo que el departamento correspondiente instalará en cada uno de los equipos de los usuarios el navegador Mozilla Firefox, ya que está demostrado, que el ejecutable funciona mucho mejor con este navegador, además de revisar las prestaciones y requisitos mínimos técnicos indicados por EOI para trabajar correctamente en el entorno virtual de aprendizaje, lo que supone básicamente una salida a internet libre de proxy o firewall, además de tener instalado Java.

DÍA	EQUIPO DOCENTE	ALUMNO
<p>DIA 0</p> <p><i>Un día antes del comienzo de la unidad formativa</i></p>	<p>Mensaje individualizado al alumno a través del correo electrónico: Bienvenida al curso (anexo 6) y claves de acceso al entorno virtual de aprendizaje (anexo 5) <i>Tiempo estimado: 3,5 h (10 minutos por mensaje – 20 alumnos)</i></p> <p>En el foro de comunicación habilitado en el entorno virtual, el equipo docente abrirá un nuevo hilo de conversación titulado “Bienvenida”, donde se presentará el equipo docente, así como la unidad y sus objetivos, animando a que los alumnos contesten presentándose <i>Tiempo estimado: 30 minutos</i></p> <p>A última hora del día, en el foro de comunicación habilitado en el entorno virtual, el equipo docente presentará los objetivos a conseguir con el desarrollo de la actividad 1, así como sus principales características, en un nuevo hilo de conversación, “Actividad 1”, de modo que las posibles dudas relacionadas con la actividad se localicen a través de este canal. <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p>	<p>Configuración de equipo informático y dispositivos para el correcto acceso al entorno virtual de aprendizaje</p> <p>Recepción de ficha con claves de acceso al entorno virtual</p>
<p>DIA 1</p>	<p>El equipo docente deberá atender y responder a los mensajes de presentación indicados por los alumnos en el hilo de conversación “Bienvenida” dentro del foro de comunicación <i>Tiempo estimado: 3,5 h (10 minutos por mensaje recibido – 20 alumnos)</i></p> <p>El equipo docente enviará un mensaje al grupo a través del foro de comunicación bajo el hilo abierto “Actividad 1”, incentivando y facilitando el aprendizaje del alumno, además de atender a las posibles dudas <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p> <p>El equipo docente deberá atender a las posibles incidencias y problemas técnicos que los usuarios puedan encontrar en el acceso al entorno virtual</p> <p>El equipo docente a última hora del día, abrirá un nuevo hilo de conversación en el foro de comunicación habilitado, “Actividad 2”, presentando los objetivos específicos de la tarea. <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p>	<p>Mensaje de presentación en el hilo “Bienvenida” en el foro de comunicación</p> <p>Desarrollo actividad 1</p>

<p>DIA 2</p>	<p>El equipo docente enviará un mensaje al grupo a través del foro de comunicación bajo el hilo abierto "Actividad 2", incentivando y facilitando el aprendizaje del alumno, además de atender a las posibles dudas y planteamientos de alumnos. <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p> <p>A última hora del día, el equipo docente abrirá un nuevo hilo de conversación en el foro de comunicación habilitado, "Actividad 3", presentando los objetivos específicos de la tarea. <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p>	<p>Desarrollo actividad 2 y entrega al profesor</p>
<p>DIA 3</p>	<p>El equipo docente enviará un mensaje al grupo a través del foro de comunicación bajo el hilo abierto "Actividad 3", incentivando y facilitando el aprendizaje del alumno, además de atender a las posibles dudas y planteamientos de alumnos, además de comenzar a corregir las actividades recibidas a través de la opción correspondiente del entorno virtual (tarea) <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i> <i>Tiempo estimado para la corrección de Actividad 2: 5 h (15 minutos por actividad-alumno)</i></p>	
<p>DIA 4</p>	<p>El equipo docente enviará un mensaje al grupo a través del foro de comunicación bajo el hilo abierto "Actividad 3", incentivando y facilitando el aprendizaje del alumno, además de atender a las posibles dudas y planteamientos de alumnos, además de seguir corrigiendo la actividad 2 <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p>	<p>Desarrollo y entrega al profesor de actividad 3</p>
<p>DIA 5</p>	<p>El equipo docente enviará un mensaje al grupo a través del foro de comunicación bajo el hilo abierto "Actividad 3", incentivando y facilitando el aprendizaje del alumno, pero en esta ocasión cerrando la actividad, además de atender a las posibles dudas y planteamientos de alumnos, además de seguir corrigiendo la actividad 2 <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p> <p>A última hora del día, el equipo docente abrirá un nuevo hilo de conversación en el foro de comunicación habilitado, "Actividad 4", presentando los objetivos específicos de la tarea. <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p>	

<p>DIA 6</p>	<p>El equipo docente enviará un mensaje al grupo a través del foro de comunicación bajo el hilo abierto "Actividad 4", incentivando y facilitando el aprendizaje del alumno, además de atender a las posibles dudas y planteamientos de alumnos <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p> <p>El equipo docente comenzará a corregir la actividad 3, sobre la aplicación propia del entorno virtual de aprendizaje (tarea) <i>Tiempo estimado: 10 h (30 minutos por actividad-alumno)</i></p> <p>A última hora del día, el equipo docente abrirá un nuevo hilo de conversación en el foro de comunicación habilitado, "Actividad 5", presentando los objetivos específicos de la tarea. <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p>	<p>Desarrollo y entrega al profesor de la actividad 4</p>
<p>DIA 7</p>	<p>El equipo docente enviará un mensaje al grupo a través del foro de comunicación bajo el hilo abierto "Actividad 5", incentivando y facilitando el aprendizaje del alumno, además de atender a las posibles dudas y planteamientos de alumnos <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p> <p>El equipo docente continuará con la corrección de la actividad 3, sobre la aplicación propia del entorno virtual de aprendizaje (tarea) El equipo docente comenzará a corregir la actividad 4 a través de la aplicación (tarea) <i>Tiempo estimado: 5 h (15 minutos por actividad-alumno)</i></p> <p>A última hora del día, el equipo docente abrirá un nuevo hilo de conversación en el foro de comunicación habilitado, "Actividad 6", presentando los objetivos específicos de la tarea. <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p>	<p>Desarrollo y entrega al profesor de la actividad 5</p>
<p>DIA 8</p>	<p>El equipo docente enviará un mensaje al grupo a través del foro de comunicación bajo el hilo abierto "Actividad 6", incentivando y facilitando el aprendizaje del alumno, indicando además la importancia de entregar esta actividad para poder afrontar la próxima actividad, además de atender a las posibles dudas y planteamientos de alumnos <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p> <p>El equipo docente continuará con la corrección de las actividades 3 y 4 sobre la aplicación propia del</p>	<p>Desarrollo y entrega de la actividad 6</p>

	<p>entorno virtual de aprendizaje (tarea) El equipo docente comenzará a corregir la actividad 5 a través de la aplicación (tarea) <i>Tiempo estimado: 5 h (15 minutos por actividad-alumno)</i></p> <p>A última hora del día, el equipo docente iniciará un nuevo hilo de conversación en el foro de comunicación , "Actividad 7", presentando los objetivos específicos de la tarea, animando a los alumnos al cierre y entrega de actividades pendientes, al estar próximo el término de la unidad. <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p>	
DIA 9	<p>El equipo docente deberá comenzar con la corrección de la actividad 6, en el entorno (tarea) para poder comenzar con la actividad 7. <i>Tiempo estimado: 5 h (15 minutos por actividad-alumno)</i></p> <p>El equipo docente enviará un mensaje al grupo a través del foro de debate correspondiente a la actividad 7, presentando las actividades recibidas por parte de los alumnos (actividad 6) y subiéndolas al entorno para poder compartir, recordando al mismo tiempo la importancia de cerrar y entregar la actividad 6, incentivando la participación sobre el foro de la actividad 7 y poder así favorecer el diálogo y debate sobre los materiales realizados por cada miembro del grupo. <i>Tiempo estimado: 15 minutos</i></p>	<p>Valorar los materiales realizados por los miembros del grupo y participar en el foro correspondiente a la actividad 7</p>
DIA 10	<p>El equipo docente enviará un mensaje al grupo recordando la importancia del cierre de la actividad 6 (en el caso de que hubiera alguna entrega pendiente) además de incentivar la participación sobre el foro de la actividad 7 apuntando las correcciones y observaciones oportunas.</p>	<p>Finalizar la participación en el foro de la actividad 7</p>
Semana de recuperación	<p>Corrección de cada una de las actividades recibidas por parte de los alumnos que durante los días de trabajo no hayan sido completadas Feedback individualizado a cada miembro del grupo, con las correcciones y comentarios correspondientes a través del propio entorno virtual de aprendizaje (tarea) Evaluación cualitativa y cuantitativa de cada uno de los alumnos de acuerdo al procedimiento y sistema de gestión indicado por la "Institución X" (anexo 13) de acuerdo a los criterios de evaluación indicados. El equipo docente de forma individualizada enviará un mensaje de correo electrónico con las calificaciones obtenidas en la unidad La "Institución X", tabulará y valorará las respuestas cuestionario de satisfacción indicado (anexo 7)</p>	<p>Corregir, modificar las actividades de acuerdo al feedback recibido por el profesor Entregar posibles actividades atrasadas Responder al cuestionario de satisfacción (anexo 7)</p>

Previo a estos días de trabajo, en EOI, el departamento correspondiente¹¹, debe preparar y coordinar las acciones oportunas para que los usuarios puedan acceder al aula virtual, lo que supone básicamente que la "Institución X", indicará los datos completos de cada usuario, nombre y apellidos completos, DNI, dirección de correo electrónico, entre otros, para poder obtener el correspondiente login y contraseña, se desarrollará así el proceso de matriculación de los usuarios que dará lugar a la ficha y correo electrónicos, ya mencionados (anexos 5 y 6)

Como puede observarse en la planificación, las actividades en su mayoría prácticas individuales, exigen un compromiso por parte del alumno, ya que la suma de cada una de ellas, suponen el ejercicio final que deberá entregarse al finalizar la unidad, y que será puesto en común. De este modo, las opciones que se utilizarán serán:

- Foro de debate para la comunicación del profesor donde a través de diferentes hilos o temas de discusión se podrá guiar y facilitar el aprendizaje del alumno, además a través de este canal, los alumnos podrán indicar las posibles dudas que puedan surgir.
En este mismo foro se habilitará un tema de discusión concreto para indicar las posibles dudas o problemas técnicos que puedan surgir
Los mensajes indicados en este foro, serán recibidos en el correo electrónico, al ser obligatoria (así se han configurado) la suscripción
- Ejercicios prácticos individuales que los alumnos deberán agregar en el entorno virtual, de modo que junto con el enunciado correspondiente deberán subir la tarea para la posterior corrección del profesor, que se hará en el propio entorno de modo que los alumnos podrán ir consultando sus calificaciones, correcciones y observaciones desde el libro de calificaciones disponible
- Foro de debate para la discusión en grupo, una vez que los alumnos han completado los diferentes ejercicios prácticos individuales, el equipo docente mostrará y compartirá con el grupo el conjunto de prácticas y ello será objeto de debate en el foro.

Evaluación

Aunque cobra especial protagonismo la evaluación de la prueba piloto implementada, conviene retomar las tareas realizadas como parte de la evaluación de proceso:

- o Se ha señalado el análisis de la rentabilidad, análisis que será realizado una vez el proyecto haya concluido, una vez que EOI haya completado y satisfecho el encargo realizado por la

¹¹ Existe un procedimiento de gestión interna en EOI para la asignación de credenciales a los usuarios, a cargo del departamento de infraestructura y desarrollo de aplicaciones dentro del área de Digital, encargado del alojamiento, mantenimiento del sistema, monitorización, gestión del centro del cálculo del entorno virtual, y al igual que ocurre con otro tipo de acciones formativas, se llevará a cabo el mismo planteamiento de trabajo

“Institución X”, así se ha indicado desde la dirección para la justificación ante el departamento de contabilidad, lo que en un principio se indicó como un análisis del tiempo invertido por parte de los miembros de EOI se ha convertido en el análisis analítico de la propuesta y que corresponderá al departamento financiero.

- Se establecieron reuniones de trabajo, a celebrarse entre el equipo responsable por parte de la institución y EOI, una primera tras la fase de análisis y una segunda, tras la fase de diseño y previa a la fase de desarrollo, que conllevará a la realización de una tercera, para valorar la prueba piloto, siendo posible establecer reuniones o encuentros entre el equipo responsable, tantas veces como sea necesario.

Se ha elaborado un modelo de acta ([anexo 8](#)), donde se recogerán las conclusiones e implicaciones sobre el proyecto derivadas de estos encuentros.

En el [anexo 9](#) y [anexo 10](#), se recogen las principales conclusiones de las reuniones mantenidas hasta el momento

- Al término del proyecto, los alumnos deberán contestar a dos cuestionarios de satisfacción, dos herramientas de control y gestión de calidad de EOI, en los que se podrá valorar la acción y trabajo desarrollado por el equipo docente ([anexo 3](#)) y la organización global de la acción formativa ([anexo 4](#)), cuestionarios propiedad de EOI elaborados por el departamento de Calidad y Medio Ambiente y recogidos en el manual y sistema de calidad y ordenación académica de EOI.
- Para la valoración de la prueba piloto, se tomará como referencia el grado de satisfacción del grupo de trabajo, cuyo objetivo será valorar los aspectos relacionados con las actividades seleccionadas, los documentos complementarios de estudio y en general aspectos desarrollados con la implementación de la unidad seleccionada.

Este formulario ([anexo 7](#)) realizado gracias a la aplicación de Google Drive, se presentará incrustado en el entorno virtual de aprendizaje, aunque también se remitirá por correo electrónico a las personas implicadas.

- Al término del proyecto, se realizará un informe global que recoja todos los detalles destacables de modo que exista un registro o memoria de las diferentes acciones y conclusiones, y que sea justificación para el pago correspondiente por parte de la “Institución X” a EOI..

Aunque el curso piloto no ha podido llevarse a término¹², si que se ha podido evaluar no solo su apariencia y presentación en el entorno virtual de aprendizaje, si no también, el diseño y selección de actividades que el equipo docente ha definido para la consecución de los objetivos y metas de aprendizaje establecidos, como por ejemplo las actividades prácticas individuales, junto con los recursos y canales para la comunicación y tutorización seleccionados, como por ejemplo el foro de debate para la comunicación habilitado, indicados para que el equipo docente pueda día a día, ofrecer las pautas necesarias y facilitar el aprendizaje del alumno, siendo además una opción de interés ya que gracias a este canal, los profesores podrán crear sensación de grupo, hacer ver a los usuarios, del aprendizaje colaborativo, algo que en la "Institución X", no suele ser habitual, ya que la mayoría de las iniciativas que se ponen en práctica son de carácter autoformativo, donde la comunicación con el tutor no es diaria, y todo ello en definitiva, servirá igualmente para medir la actuación del equipo docente, ya que los recursos y actividades indicados servirá para medir si en definitiva se ha hecho un correcto diseño de la propuesta.

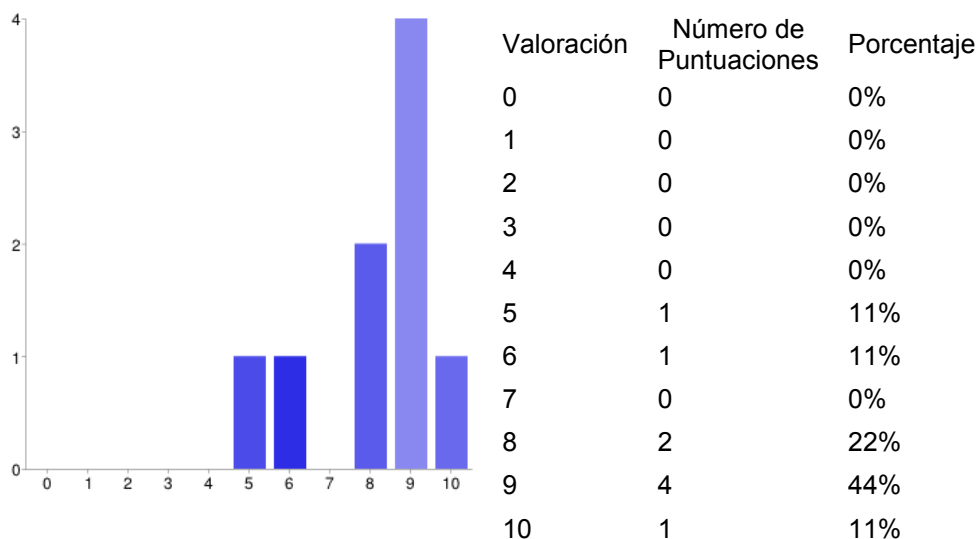
El formulario de evaluación ([anexo 7](#)) creado con la aplicación Drive de Google e incrustado en el entorno, ya mencionado durante la fase de desarrollo, ha sido enviado por correo electrónico a las personas involucradas en el proyecto de modo que pudieran aportar su opinión y criterio con respecto a los materiales, documentos complementarios, recursos y actividades dispuestos, presentación, apariencia y formato de cada uno de los elementos, junto con el esquema de trabajo anteriormente indicado, señalándose como fecha limite para su cumplimentación el martes 28 de Mayo, al tener programada el jueves 30 de Mayo la que será la tercera reunión de trabajo como mecanismo de evaluación de proceso y así quedó reflejado en el acta correspondiente ([anexo 10](#)) bajo el objetivo de mostrar los resultados del formulario y compartir el análisis y valoración por parte de los miembros del equipo del trabajo de lo realizado hasta el momento y presentado en el entorno virtual para poder dar forma al proyecto de cara al próximo curso lectivo.

¹² Como ya sucediera durante la fase de desarrollo, una vez más queda patente la falta de coordinación entre los diferentes miembros del equipo de trabajo y los diferentes departamentos inmersos en el proyecto, a lo que se le suma la línea estratégica y limitaciones presupuestarias a las que se ve sometida la institución

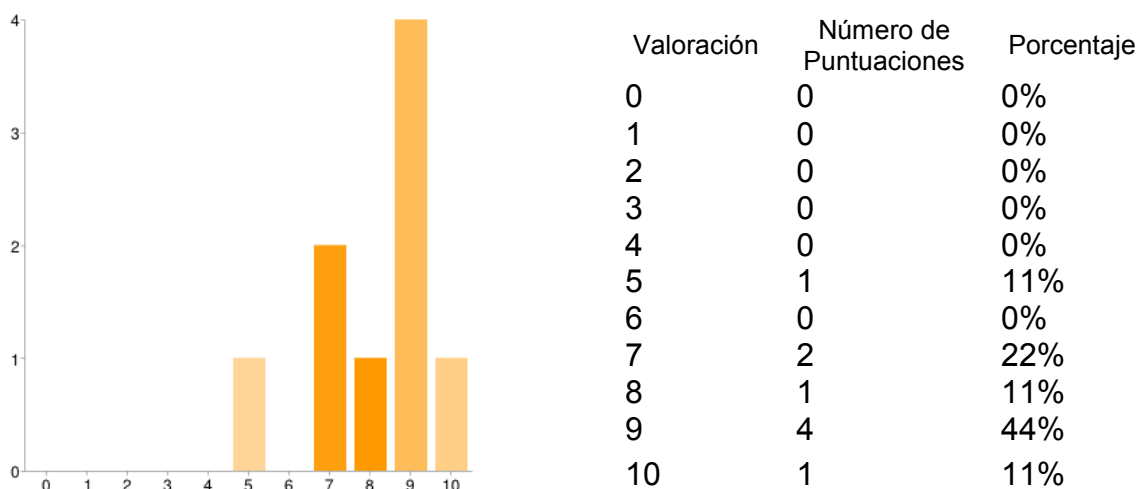
Resultados formulario

Los resultados de la encuesta presentada a través del formulario indicado han sido los siguientes:

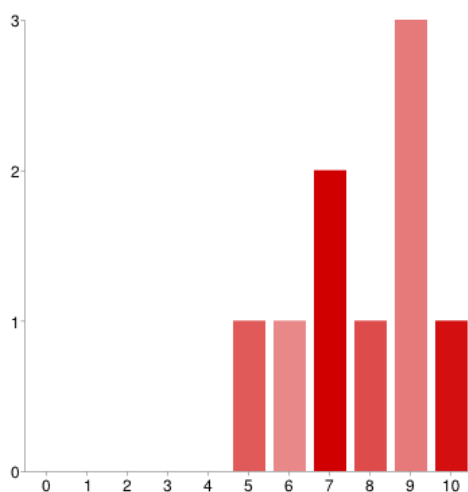
1) Satisfacción global con la unidad seleccionada



2) El equipo docente ha demostrado dominar la materia impartida con los contenidos y materiales complementarios identificados

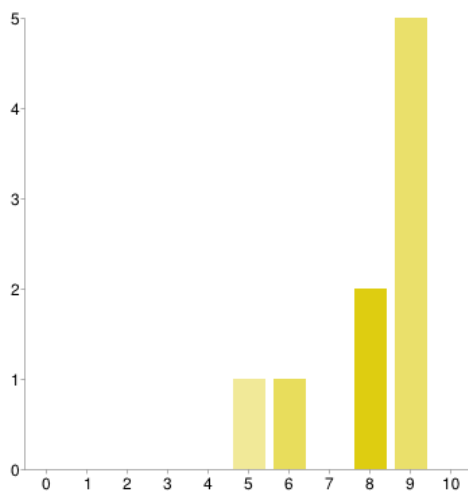


3) Las actividades seleccionadas son oportunas e idóneas para la consecución de los objetivos y metas de aprendizaje identificadas



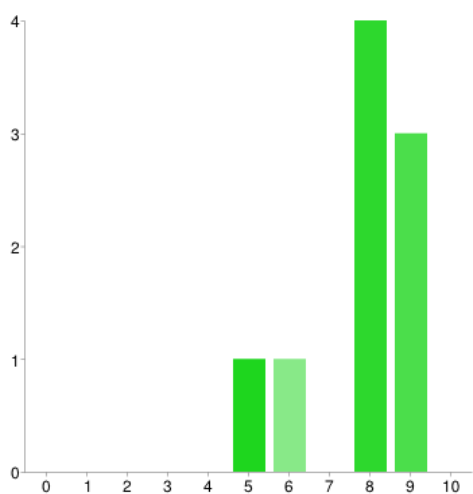
Valoración	Número de Puntuaciones	Porcentaje
0	0	0%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	1	11%
6	1	11%
7	2	22%
8	1	11%
9	3	33%
10	1	11%

4) Las actividades seleccionadas conseguirán transmitir la utilidad y aplicación práctica de los contenidos de la unidad y de la herramienta de autor a corto-medio plazo en la práctica diaria del usuario



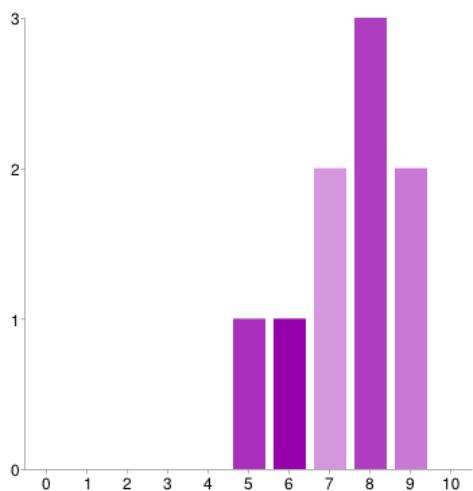
Valoración	Número de Puntuaciones	Porcentaje
0	0	0%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	1	11%
6	1	11%
7	0	0%
8	2	22%
9	5	56%
10	0	0%

5) La metodología docente que se plantea es adecuada para la correcta comprensión de la unidad



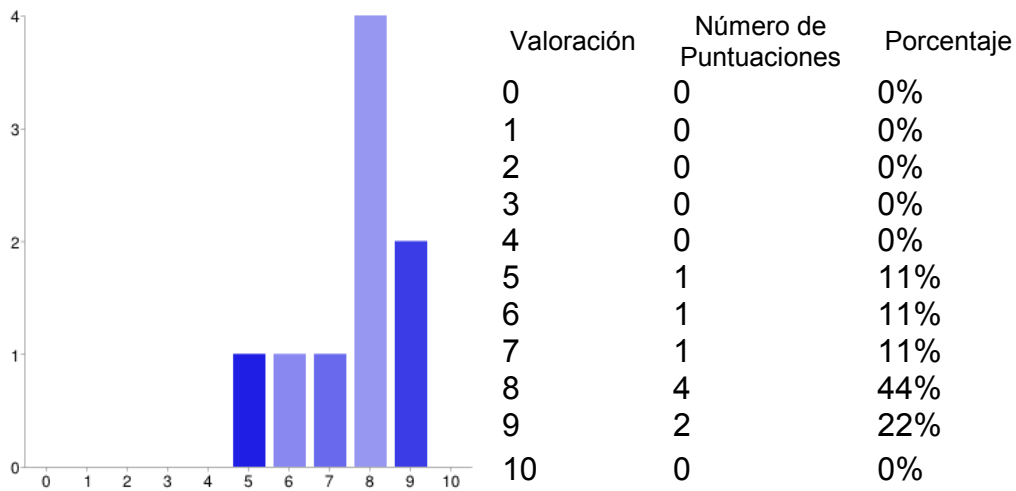
Valoración	Número de Puntuaciones	Porcentaje
0	0	0%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	1	11%
6	1	11%
7	0	0%
8	4	44%
9	3	33%
10	0	0%

6) Con la selección de actividades y recursos (opciones del entorno virtual de aprendizaje), el equipo docente fomentará la participación de los alumnos

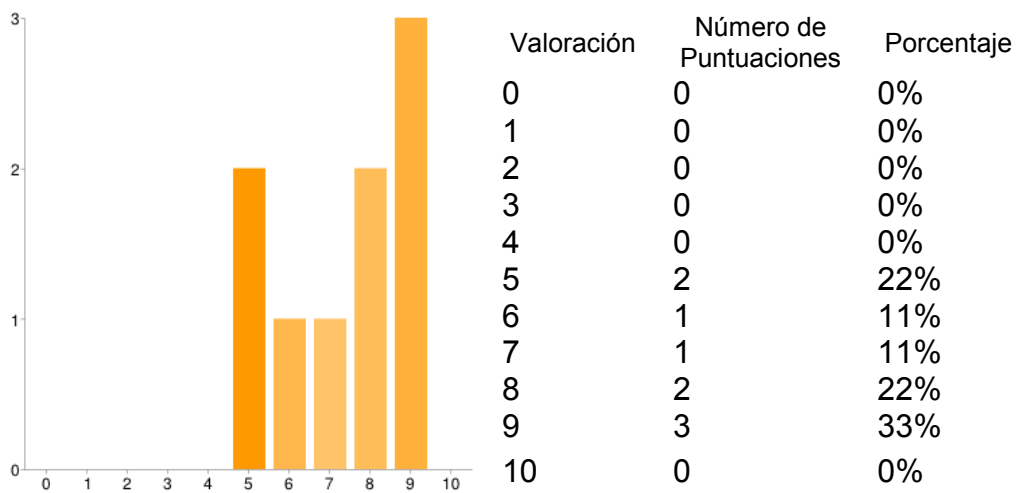


Valoración	Número de Puntuaciones	Porcentaje
0	0	0%
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	1	11%
6	1	11%
7	2	22%
8	3	33%
9	2	22%
10	0	0%

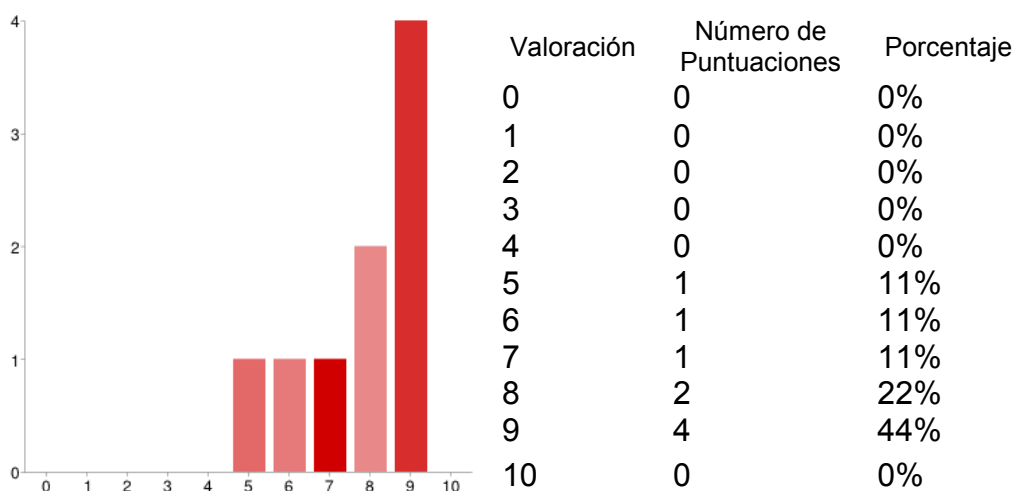
7) Con la selección de actividades y recursos (opciones del entorno virtual de aprendizaje), el equipo docente podrá crear un clima agradable y sensación de pertenencia al grupo, al usuario



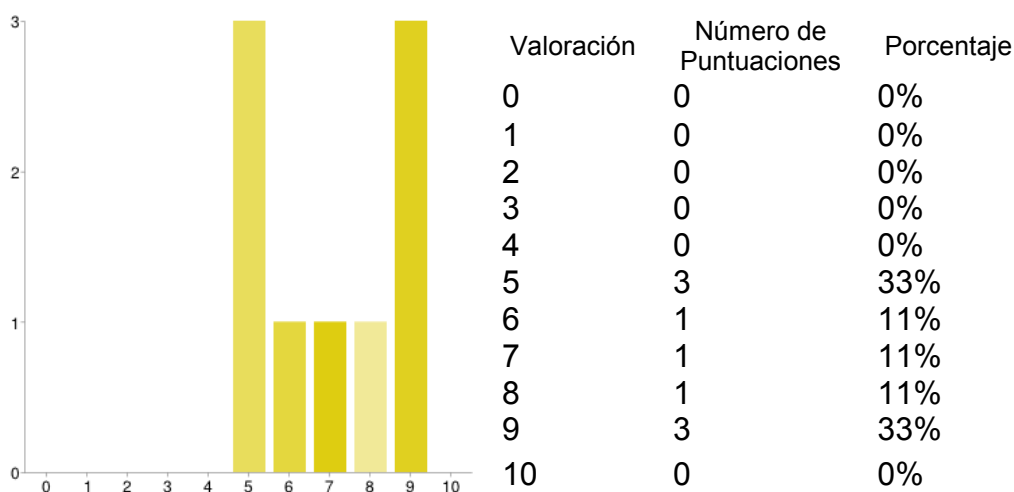
8) Los usuarios disponen de los canales adecuados para la comunicación de dudas y la exposición de consultas



9) Satisfacción global con la apariencia, presentación y formato de la unidad en el entorno virtual de aprendizaje



10) El sistema de evaluación utilizado es adecuado y queda claramente identificado en el entorno virtual de aprendizaje



11) Por favor, expresa a continuación las observaciones y comentarios que consideres oportunos

- Me parece correcto
- Hay demasiada información y documentación complementaria, quizás habría que filtrar
- La guía de estudio debe ser más amplia
- No se ha previsto ninguna videoconferencia
- Me gusta como ha quedado, sin embargo creo que se abusa de las actividades individuales, aunque si que hay un debate, creo que

sería interesante incorporar alguna actividad síncrona para la resolución de dudas por ejemplo

- Se presenta de forma distinta a como es habitualmente en "Institución X"
- de acuerdo
- En la documentación se podría incorporar imágenes para hacerla más atractiva. En la actividad 4 el enlace Google Drive no ha funcionado (comprobado con varios navegadores)

Reunión de trabajo III

Los resultados de este formulario se han expuesto en la reunión convocada ([anexo 14](#)), tercer encuentro mantenido como parte de uno de los mecanismos de evaluación de proceso indicados y como ya quedara acordado en la reunión anteriormente mantenida. ([anexo 10](#))

Principales conclusiones

Gracias al cuestionario de satisfacción ([anexo 7](#)) y a su resultado, durante la reunión mantenida ([anexo 14](#)) se han acordado diferentes conclusiones y modificaciones que deben realizarse en el entorno virtual, tratando de adecuar los contenidos y actividades que dan forma a la prueba piloto, a la exigencias y demandas de la "Institución X", el cliente de EOI que juzga la idoneidad y satisfacción de lo expuesto.

- Como puede apreciarse en las valoraciones resultantes del cuestionario y como se ha comentado en la reunión mencionada, se indica que la Guía de Estudio es insuficiente, considerándose que no ofrece suficiente información al grupo destinatario. Se indica que debe aparecer información de carácter general sobre la prueba piloto, el motivo de su realización, y cómo se enfocará y localizará en el plan estratégico que se está llevando a cabo en la institución, añadiendo además nociones de la metodología de trabajo que se desarrollará, eliminando en el entorno virtual la mención correspondiente.
- Se sugiere sean repasados todos los hipervínculos que aparecen en los diferentes recursos y opciones del entorno virtual, para ofrecer una mayor seguridad al grupo cuando llegue el momento
- Se indica que al menos se calendarice una sesión de videoconferencia, una actividad de carácter voluntario, no será por tanto calificable, pero si se ofrecerá la oportunidad al grupo de una convocatoria a tiempo real para la resolución de posibles dudas, además también sería adecuado para una presentación del grupo, por lo que se deben valorar los requerimientos técnicos que la aplicación conlleva para un correcto uso desde las instalaciones y puestos de trabajo de cada uno de los miembros del grupo.

- Se repasan las diferentes funciones y prácticas enunciadas como plan de trabajo para el proceso de implantación, pero parece acertado, al no manifestarse ninguna observación.

Como puede observarse, se han exigido diferentes correcciones que afectan principalmente a la fase de desarrollo, a lo expuesto en el entorno virtual de aprendizaje y se recuerda el retraso que supuso el cambio de estrategia durante la fase de desarrollo y que ha impedido la puesta en marcha de la prueba piloto, además de las reiteradas dificultades que desde la "Institución X" se está poniendo a EOI para la correcta ejecución del programa, pidiendo un mayor compromiso para su puesta en práctica.

Conclusiones generales del Proyecto

La propuesta desarrollada por EOI para la "Institución X", busca introducir a un grupo de usuarios (seleccionados por la organización) con responsabilidad sobre diferentes unidades y áreas implicadas en el diseño e impartición de acciones a distancia, en los conceptos y el diseño de material con una herramienta de autor de código abierto como es eXeLearning.

Esta acción localizada dentro de un proyecto mucho más amplio, busca en definitiva, introducir a los agentes implicados en una nueva metodología de trabajo, donde tienen cabida un amplio conjunto de herramientas 2.0 hasta ahora no utilizadas por la organización y que suponen una evolución y un paso hacia un modelo colaborativo, accesible incluso desde dispositivos móviles, rompiendo así las barreras y limitaciones que hasta ahora la propia administración pública impone a sus alumnos, pero sobre todo, superando viejos modelos y propuestas, que hasta ahora se han desarrollado, donde se potencia el aprendizaje autónomo y la comunicación asíncrona, y dónde el alumno interactúa mayoritariamente con los contenidos y un entorno plano y nada atractivo con escasa presencia del profesor.

Se ofrece una propuesta tipo, en la que se fomenta el papel activo del alumno a través de actividades prácticas individuales, de acuerdo a unos plazos establecidos para el trabajo, se fomenta el análisis y reflexión del alumno y su puesta en común con los compañeros, de modo que el alumno no interactúa únicamente con los contenidos y en el entorno virtual, lo hace también con el profesor y compañeros. Se potencia un modelo que hasta ahora EOI ha desarrollado con éxito, donde el profesor se presenta como un auténtico facilitador del proceso de aprendizaje del alumno, siendo éste último el verdadero protagonista del proceso, intentando crear un clima de grupo, para romper las barreras que la distancia y soledad puedan imponer.

Con esta propuesta no solo se busca que el grupo implicado adquiera conocimientos y alcance los objetivos y metas de aprendizaje establecidos para el correcto uso de la aplicación de autor y su posterior aplicación en el diseño de materiales, se intenta reproducir una metodología de trabajo, una filosofía y modo de actuación, lo que realmente se pretende transferir a la

“Institución X”, y que se convierte en el valor añadido y esencia de la propuesta, ya que ofrece una nueva visión del papel y rol del profesor y cómo debe concebirse éste su actuación en la acción formativa convirtiendo al alumno en el protagonista, donde se hace destacable la incorporación de una guía de estudio o syllabus en cada una de las acciones, siendo indiscutible la necesidad e importancia de que el alumno cuente con la información y detalle necesario del proceso de aprendizaje que comienza, sin olvidar la necesidad de estructurar cada uno de los recursos y actividades que se pueden encontrar en el entorno virtual, y es que para una organización como la “Institución X”, es de interés que haya un manual de imagen corporativa e institución, como un elemento más de la filosofía y estrategia de la organización, que deben adoptar y asumir las diferentes áreas de trabajo, y un ejemplo de ello ha sido la propuesta presentada, ofreciendo un primer boceto.

Se pretende por tanto que los usuarios destinatarios de esta acción, responsables de la institución, valoren las prácticas que hasta el momento estaban desarrollando y poniendo en práctica, evaluando incluso cuanto difieren de lo que hoy por hoy impera en el sector de la formación e-learning, por lo que no solamente se convierte en una mera acción formativa traducida en una transmisión de información, se pretende un **cambio de mentalidad y estrategia**, y este cambio es el fin último de la acción, comenzando por ellos mismos, agentes implicados en la propuesta, responsables de diferentes áreas de trabajo de la organización y protagonistas del proceso de diseño, desarrollo, implementación y evaluación de las diferentes acciones formativas que desde la “Institución X” se ponen en marcha para la actualización, reciclaje y capacitación de funcionarios y empleados públicos. Deben ser estos mismos usuarios, los que deben dar un paso adelante y no solamente superar el miedo al cambio que esta propuesta supone, sino que además, conviene un ejercicio de autoevaluación, ya que muchos de los procedimientos de gestión interna han supuesto una barrera para el desarrollo de esta propuesta, y más aún, los problemas de comunicación e interacción entre las diferentes áreas de trabajo que se ha traducido en el día a día.

EOI ha indicado al Subdirector General de la organización, al término de la última reunión de trabajo mantenida ([anexo 14](#)), y de forma privada y confidencial, la necesidad de un mayor compromiso y respeto entre los miembros del grupo implicados en los diferentes episodios que componen las acciones formativas que se desarrollan en la institución, que pasa por una mejora de la comunicación interna, ya que ha quedado patente las “luchas internas” y las diferencias de criterio y estrategia entre los diferentes participantes sin asumir que cada uno supone un eslabón en la cadena, cuyo resultado es la acción formativa final, por lo que EOI se atreve a indicar la necesidad de iniciar una propuesta o programa de coaching ejecutivo, orientado principalmente a los responsables de la organización pudiendo así mejorar sus habilidades y competencias en relación con la gestión de sus equipos que redunde en una mejora de la comunicación y la dinámica de los grupos y áreas de negocio.

Bibliografía

- Morante, A. & Romeu, T. (2009). Iniciación al desarrollo de proyectos de intervención en el ámbito del e-Learning. UOC
- Fernández, E (2003). E-Learning: Implantación de proyectos de formación on-line. RA-MA Editorial.
- Williams, P., Schrum, L., Sangrá, A., & Guàrdia, L. (2006). Modelos de Diseño Instruccional. *Fundamentos del diseño técnico-pedagógico en e-Learning*. UOC.
- Holmberg B. (1985). Educación a distancia: situación y perspectivas. Kapelusz, Biblioteca de Cultura Pedagógica, Serie Los nuevos problemas educativos. Buenos Aires, Argentina.
- García Aretio, L. (2001). La educación a distancia: de la teoría a la práctica. Barcelona: Ariel.
- Cortes, I. (2006). *Modelo ADDIE para diseño instruccional*. Extraído el 25 de Abril de 2013 desde http://www.wikilearning.com/articulo/disen%C3%B3_instruccional/19223-1
- Ausubel D.P., Novak J.D. y Hanesian H. (2009). *Psicología Educativa, un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trilla, segunda edición, México.
- Lara, T. (2012, Abril). *M-Learning: cómo llevar el aprendizaje a cualquier parte*. Ponencia presentada en la Cátedra Movilidad y Educación, en la Universidad de Valladolid, Valladolid, España.
- Sánchez Mateos, E., Andonegi J.M., Riate R. & Otros (2013). *Exelearning.net*. Extraído el 13 de Mayo desde http://exelearning.net/html_manual/exe_es/index.html
- Preámbulo el Acuerdo de Formación para el Empleo de las Administraciones Públicas de 22 de marzo de 2010. Extraído el 6 de Junio desde <http://www.boe.es/boe/dias/2010/06/17/pdfs/BOE-A-2010-9627.pdf>

Anexos

Anexo 1. Análisis de datos

Nombre persona a la que se entrevista:

Departamento Organización y Recursos Humanos

Aspectos a tratar:

- Plan de formación interno del funcionario y empleado público
 - Porcentaje de acciones auto formativas en 2012
 - Porcentaje de acciones auto formativas en 2012 con tutor
 - Porcentaje de acciones formativas en 2012 On Line
 - Porcentaje de abandonos en 2012
 - Cómo es el proceso de convocatoria y captación de alumnos
 - Cómo es el proceso de selección de alumnos
 - Procedimiento y proceso de evaluación de las acciones formativas
 - Certificación del alumno
 - Selección y capacitación del equipo docente
-

Nombre persona a la que se entrevista:

Departamento de Contratación e Infraestructuras y Servicios Generales

Aspectos a tratar:

- Procedimiento para contratación
 - Relación de empresas proveedoras de servicios
 - Procedimiento para la interlocución entre los diferentes agentes
 - Centro de atención al usuario
 - Procedimiento para la gestión y explotación del entorno virtual de aprendizaje
 - Versión del entorno virtual de aprendizaje
 - Recursos, actividades y módulos actualmente operativos en el entorno
 - Sistema de videoconferencia
 - Sistema de mensajería
 - Reporte de incidencias
 - Atención técnica al usuario
 - Atención y asesoramiento pedagógico al profesor
-

Aspectos a tratar con el Subdirector General

- Identificación de los agentes involucrados en el proyecto
 - Necesidades detectadas a las que dar respuesta
 - Metas a conseguir
 - Identificación de recursos materiales y humanos para el desarrollo del proyecto
 - Visión general del funcionamiento de “Institución X”
 - Criterios para la contratación y adquisición de material formativo
 - Criterios para la contratación de expertos creadores de contenidos
 - Previsión de servicios externos a medio plazo
-

Anexo 2. Tu experiencia Mobile Learning

Edad:

Programa en el que desarrollas tu labor docente:

Conoces Twitter: si/no

Utilizas Twitter habitualmente en tu día a día: si/no

Has utilizado Twitter para comunicarte con tus alumnos o como parte de alguna actividad docente: si/no

En caso afirmativo, ¿crees que ha sido útil esta técnica de aprendizaje?: si/no

Conoces Facebook: si/no

Utilizas Facebook habitualmente en tu día a día: si/no

Has utilizado Facebook para comunicarte con tus alumnos o como parte de alguna actividad docente: si/no

En caso afirmativo, ¿crees que ha sido útil esta técnica de aprendizaje?: si/no

Conoces LinkedIn: si/no

Utilizas LinkedIn habitualmente en tu día a día: si/no

Has utilizado LinkedIn para comunicarte con tus alumnos o como parte de alguna actividad docente: si/no

En caso afirmativo, ¿crees que ha sido útil esta técnica de aprendizaje?: si/no

Conoces el uso de los blogs: si/no

Dispones de un blog individual: si/no

Durante tu labor como docente has utilizado esta herramienta como actividad de aprendizaje: si/no

En caso afirmativo, ¿crees que ha sido útil esta técnica de aprendizaje?: si/no

Conoces el uso de las aplicaciones de Google: si/no

Dispones de una dirección de correo de Google: si/no

Durante tu labor como docente has utilizado habitualmente las aplicaciones de Google para dar respuesta a una actividad de aprendizaje: si/no

En caso afirmativo, ¿crees que ha sido útil esta técnica de aprendizaje?: si/no

Crees que dominas las opciones del entorno virtual de aprendizaje: si/no

Dispones de dispositivo móvil, smarthphone o similar: si/no

En caso afirmativo, ¿utilizas tu dispositivo para el desarrollo de tu labor como docente? si/no

Te parece que “Institución X” ha fomentado tu participación y trabajo como docente: si/no

¿Consideras suficiente la información y formación que “Institución X” ha desarrollado para capacitarte como docente e-Learning?: si/no

Anexo 3. Cuestionario de Evaluación de la docencia

Este cuestionario es una herramienta fundamental para la evaluación y por tanto para la toma de decisiones de EOI respecto al desempeño de nuestros profesores.

Tu participación cumplimentando esta encuesta es muy importante para la Escuela, pues nos permite aplicar las acciones necesarias tendentes a la mejora continua de nuestras actividades.

Por esta razón, te solicitamos que nos ayudes a evaluar la actividad docente de tu curso valorando de 0 a 10 los siguientes aspectos, en el caso de que no puedas evaluar alguna pregunta porque consideres que no tienes la información suficiente, podrás señalar sobre N/A.

Nota sobre la privacidad: Esta encuesta es anónima. Los registros de las respuestas no contienen ninguna identificación.

Curso:
Fecha:
Nombre del Profesor:

Satisfacción global con el profesor.	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10	N/A
El profesor demuestra dominar la materia que imparte.	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10	N/A
Expone y comunica sus conocimientos de forma clara y estructurada.	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10	N/A
Consigue transmitir la utilidad y aplicación práctica de los contenidos de la asignatura a corto - medio plazo.	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10	N/A
La metodología utilizada (prácticas, ejemplos, casos, ejercicios...) es adecuada para la correcta comprensión de la materia.	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10	N/A
El profesor fomenta la participación de los alumnos.	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10	N/A
Atiende y responde con claridad las consultas y dudas realizadas por los alumnos.	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10	N/A
Atiende en plazo adecuado las consultas y dudas realizadas.	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10	N/A
Contribuye a crear un clima agradable.	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10	N/A
Los materiales docentes proporcionados o recomendados por el profesor son adecuados.	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10	N/A
Maneja de forma eficaz los recursos tecnológicos.	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10	N/A
Si el profesor que evaluado ha realizado tutorías, valora la utilidad de sus orientaciones.	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 9 <input type="radio"/> 10	N/A

Por favor, expresa a continuación las **observaciones** que consideres oportunas.

Anexo 4. Cuestionario de Evaluación de la Organización del Curso

Este cuestionario es una herramienta fundamental para la evaluación y por tanto para la toma de decisiones de EOI respecto al desarrollo de nuestros programas.

Tu participación cumplimentando esta encuesta es muy importante para la Escuela, pues nos permite aplicar las acciones necesarias tendentes a la mejora continua de nuestras actividades.

Por esta razón, te solicitamos que nos ayudes a evaluar tu curso valorando de 0 a 10 los siguientes aspectos, en el caso de que no puedas evaluar alguna pregunta porque consideres que no tienes la información suficiente, podrás señalar sobre N/A.

Nota sobre la privacidad: Esta encuesta es anónima. Los registros de las respuestas no contienen ninguna identificación.

Curso:
Fecha:

La satisfacción global con el curso.	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	N/A
La información recibida antes del comienzo del curso (página web, folletos, anuncios...) se ajusta al desarrollo del programa.	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	N/A
El programa formativo alcanza los objetivos generales planteados por EOI.	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	N/A
El contenido del programa se adecua a las expectativas de formación.	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	N/A
Las distintas materias están coordinadas, sin solapamientos.	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	N/A
El sistema de evaluación utilizado es adecuado.	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	N/A
La formación recibida facilita la incorporación al mercado laboral o, en su caso, el progreso en la carrera profesional.	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	N/A
La atención y ayuda recibida por parte de las personas que dirigen y organizan el curso es adecuada.	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	N/A
En caso de que el curso realizado sea presencial, las instalaciones y su equipamiento son adecuadas para la actividad.	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	N/A
En el caso de haberla utilizado, valora, por favor, la utilidad de la plataforma virtual	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	N/A

Por favor, expresa a continuación las **observaciones** que consideres oportunas.

Anexo 5. Ficha de Acceso al Entorno Virtual

INSTRUCCIONES DE ACCESO AL ENTORNO VIRTUAL DE EOI

ACCESO AL ESPACIO ONLINE

Paso 0: Entrar al Aula Virtual desde Internet

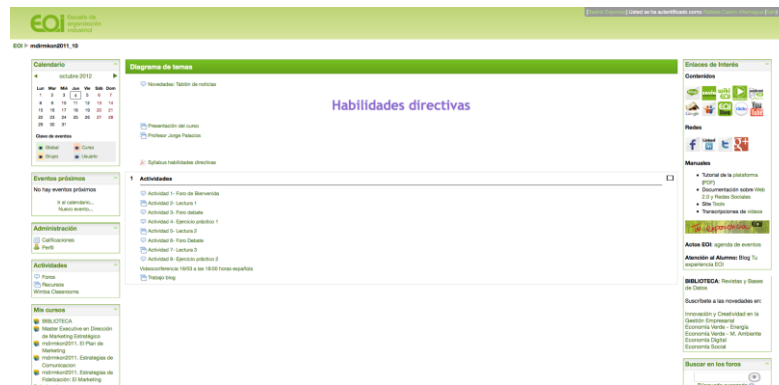
<http://www.eoi.es/aula>

1. INTRODUCIR EL USUARIO Y LA CONTRASEÑA

Tus datos de accesos son:

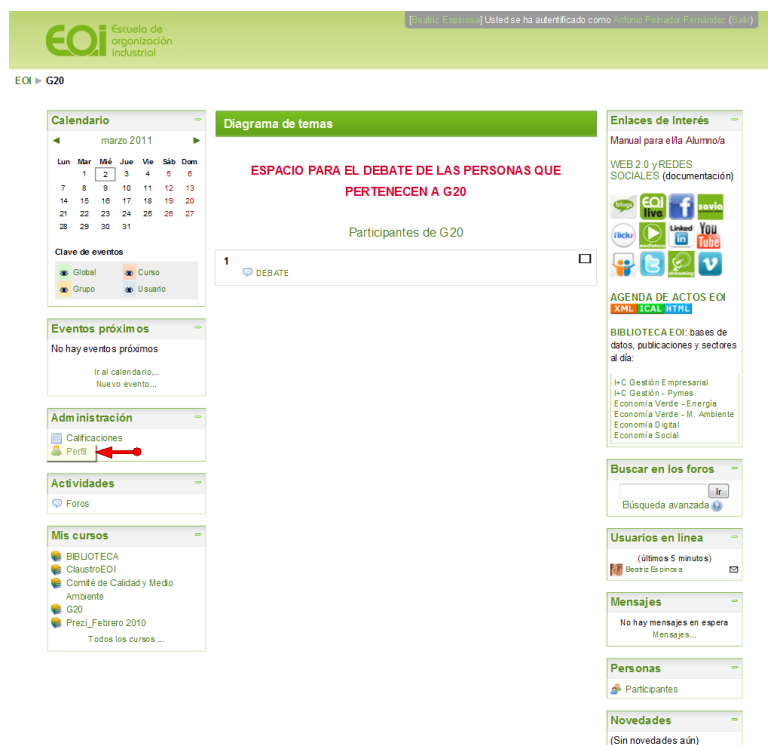
Login	usuario.demo
Contraseña	123456

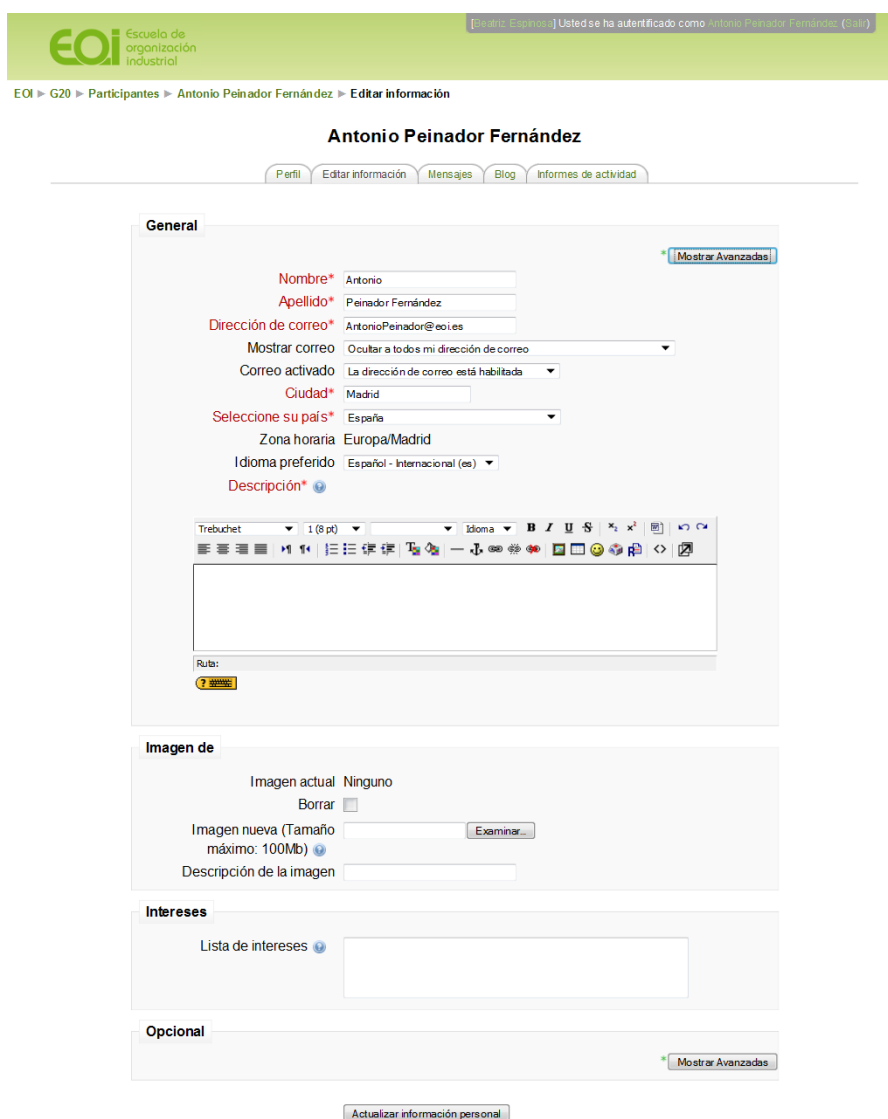
2. ACCEDER AL CURSO



3. GESTIÓN DEL PERFIL PERSONAL

Desde **ADMINISTRACIÓN > PERFIL** (en el bloque lateral izquierdo) el usuario puede modificar sus datos personales.





En este formulario hay campos obligatorios

El usuario puede personalizar sus datos y elegir la información que quiere compartir con sus compañeros de grupo, desplegando **Mostrar Avanzadas** :

Algunas de las opciones, son:

- Mostrar correo: el usuario puede elegir si mostrar su dirección de correo a sus compañeros de grupo:

Mostrar mi dirección de correo sólo a mis compañeros de curso	▼
Ocultar a todos mi dirección de correo	
Mostrar a todos mi dirección de correo	
Mostrar mi dirección de correo sólo a mis compañeros de curso	

Si el usuario decide mostrar su dirección de correo, deberá habilitarla:

La dirección de correo está habilitada	▼
La dirección de correo está habilitada	
La dirección de correo no está habilitada	

- El usuario puede recibir en su dirección de correo (en la indicada) un resumen de todas las aportaciones realizadas en los foros de debate de los cursos en los que está participando. Puede elegir el formato de este resumen:
 - Sin resumen (un correo por cada mensaje del foro): de esta forma el usuario recibirá un mensaje por cada respuesta indicada en cada uno de los foros en los que esté suscrito.
 - Completo (correo diario con mensajes completos), el usuario recibirá un correo diario con un resumen de todas las nuevas aportaciones indicadas en los foros en los que esté participando. Se recomienda esta opción.
 - Por temas (correo diario sólo con temas), el usuario recibirá un mensaje resumen por cada uno de los temas o hilos de discusión que componen los foros en los que se está participando.

Completo (correo diario con mensajes completos)	▼
Sin resumen (un correo por cada mensaje del foro)	
Completo (correo diario con mensajes completos)	
Por temas (correo diario sólo con temas)	

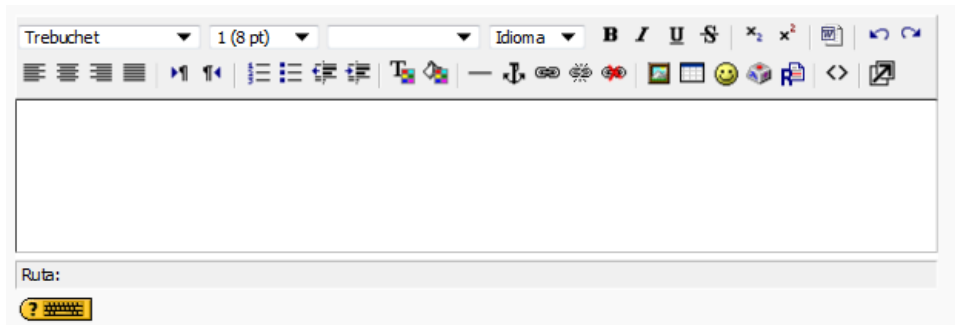
- Para poder recibir el resumen del foro, el usuario deberá estar suscrito a los foros:

Sí, cuando envíe un mensaje suscríbame a ese foro	▼
Sí, cuando envíe un mensaje suscríbame a ese foro	
No, no me suscriba automáticamente a los foros	

- Además, el usuario podrá rastrear las intervenciones en el foro de forma que el sistema le informará cuando haya alguna nueva aportación sin leer:

Sí: resaltar los mensajes nuevos	▼
No: no registrar los mensajes que he visto	
Sí: resaltar los mensajes nuevos	

- El usuario dispone de un espacio para una pequeña presentación y descripción:



- El usuario debe subir su fotografía para que los compañeros puedan identificarle:

Imagen de

Imagen actual Ninguno

Borrar

Imagen nueva (Tamaño máximo: 100Mb) Examinar...

Descripción de la imagen

- El usuario podrá completar su perfil con información con diferentes datos personales, como por ejemplo su ID de Skype, su ID de Messenger.

Anexo 6. Mensaje Personalizado

Estimado **Nombre del Alumno**,

Bienvenid@ al **Título del Programa** que comenzamos el próximo día **....** y finalizaremos el próximo **.....**

Aprovecho este correo para presentarme, mi nombre es **.....** y voy a ser vuestro **profesor on line**. Estaré con vosotros a lo largo de todo el curso y también podréis acudir a mi para **resolver vuestras dudas técnicas o cualquier cuestión relacionada con el programa**.

Adjunto a este correo encontrarás una ficha personal con tu usuario y clave, así como las instrucciones necesarias para acceder al entorno virtual de aprendizaje en el que se desarrollará el programa.

Una vez dentro del aula, una de las primeras cosas que debes hacer es leer las noticias y mensajes que aparecen publicados en los diferentes foros de debate.

Para **contactad conmigo**, puedes hacerlo a través del correo electrónico **.....** o a través de la **mensajería interna del entorno virtual de aprendizaje**

Si tienes **problemas técnicos (acceso al aula, programas necesarios, etc.)**, encontrarás un espacio para poder compartirlos y encontrar la solución más adecuada.

Una vez dicho todo esto, solo me queda enviaros todo mi ánimo para comenzar con buen pie y energía esta nueva aventura.

Un saludo,

firma

Anexo 7. Cuestionario de Satisfacción Prueba Piloto

Este cuestionario es una herramienta fundamental para la evaluación y por tanto para la toma de decisiones por parte del equipo de trabajo formado para el desarrollo de este proyecto

Tu participación cumplimentando esta encuesta es muy importante, pues nos permite aplicar las acciones necesarias tendentes a la mejora continua del proyecto que nos ocupa.

Por esta razón, te solicitamos que nos ayudes a evaluar la unidad valorando de 0 a 10 los siguientes aspectos, en el caso de que no puedas evaluar alguna pregunta porque consideres que no tienes la información suficiente, podrás señalar sobre N/A.

Nota sobre la privacidad: Esta encuesta es anónima. Los registros de las respuestas no contienen ninguna identificación.

1) Satisfacción global con la unidad seleccionada

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2) El equipo docente ha demostrado dominar la materia impartida con los contenidos y materiales identificados

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3) Las actividades seleccionadas son oportunas e idóneas para la consecución de los objetivos y metas de aprendizaje identificadas.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

4) Las actividades seleccionadas conseguirán transmitir la utilidad y aplicación práctica de los contenidos de la unidad y de la herramienta de autor a corto-medio plazo en la práctica diaria del usuario

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5) La metodología docente que se plantea es adecuada para la correcta comprensión de la unidad

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

6) Con la selección de actividades y recursos (opciones del entorno virtual de aprendizaje), el equipo docente fomentará la participación de los alumnos

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

7) Con la selección de actividades y recursos (opciones del entorno virtual de aprendizaje), el equipo docente podrá crear un clima agradable y sensación de pertenencia al grupo al usuario

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

8) Los usuarios disponen de los canales adecuados para la comunicación de dudas y la exposición de consultas

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

9) Satisfacción global con la apariencia, presentación y formato de la unidad en el entorno virtual de aprendizaje

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

10) El sistema de evaluación utilizado es adecuado y queda claramente identificado en el entorno virtual de aprendizaje

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11) Por favor, expresa a continuación las observaciones y comentarios que consideres oportunos

Anexo 8. Evaluación de Proceso - Modelo de Acta

ACTA	
FECHA	
ASUNTO	
ASISTENTES	
EXCUSARON SU ASISTENCIA	
TEMAS Y/U OBJETIVOS	
DESARROLLO Y CONCLUSIONES	
FECHA PRÓXIMA REUNIÓN	

Anexo 9. Evaluación de Proceso – Reunión de trabajo I

ACTA	
FECHA	26 de Abril de 2013 (A petición de EOI)
ASUNTO	Reunión de Trabajo I: Presentación del análisis de necesidades realizado y objetivos y metas de aprendizaje definidas
ASISTENTES	Equipo docente: - Directora Académica: T.L. Directora Área Formación In Company: M.M: Subdirector General “Institución X”: J.C.G.G. Vocal Asesor: C.A.
TEMAS Y/U OBJETIVOS	Revisión y reflexión sobre los objetivos y metas de aprendizaje a conseguir con la acción formativa, tras el análisis de necesidades y recogida de datos.
DESARROLLO Y CONCLUSIONES	<ul style="list-style-type: none"> - Se exponen los objetivos y metas de aprendizaje identificados - Se comparte el análisis de necesidades y recogida de datos, así como las dificultades y limitaciones encontradas. <p style="text-align: right;">[Duración de la reunión: 1 H]</p>
FECHA PRÓXIMA REUNIÓN	9 de Mayo de 2013

Anexo 10. Evaluación de Proceso – Reunión de trabajo II

ACTA	
FECHA	9 de Mayo de 2013 (A petición de EOI)
ASUNTO	Reunión de Trabajo I: Presentación del material y documentación de estudio preparado para la prueba piloto, material desarrollado tras la etapa de diseño.
ASISTENTES	Equipo docente: - Directora Académica: T.L. - Diseñadora Instruccional: B.E. Vocal Asesor: C.A. ¹³
TEMAS Y/U OBJETIVOS	Exposición y revisión de la información y material de estudio a desarrollar e implementar en la prueba piloto, tras el diseño realizado
DESARROLLO Y CONCLUSIONES	<ul style="list-style-type: none"> - Se expone y visualiza el material y documentación de estudio base preparado durante la fase de desarrollo tras el diseño realizado, material previsto y objeto para la prueba piloto. - Este material desarrollado con la herramienta de autor, objeto de estudio, no satisface las exigencias del Vocal Asesor, al considerarlo demasiado “ambicioso” para el público objetivo (comentándose que no es tanto por un error en la fase de análisis o diseño que ha derivado en el material desarrollado, sino que responde a una cuestión interna en la gestión y administración de la bolsa de profesores de la institución. - Se señalan las consecuencias y retraso que esta decisión ocasionará. - Se indica el material de estudio a utilizar, Tutorial de exelearning, disponible desde el blog, Aprender en Red - Esta decisión, supone un cambio en el temario diseñado inicialmente para esta unidad, Estructura del Contenido, así como la actividad diseñada (originalmente tan solo sería una actividad) que se ve desglosada en diferentes hitos, cuyo peso sobre la puntuación final en el proyecto será del 30% como se indicará en Diseño de la evaluación de los aprendizajes <p style="text-align: right;">[Duración de la reunión: 3,5 H]</p>
FECHA PRÓXIMA REUNIÓN	30 de Mayo de 2013 - Objetivo: valorar las actividades de aprendizaje, material complementario, guía de estudio o syllabus y entorno virtual de aprendizaje habilitado para la prueba piloto.

¹³ Responsable de otros proyectos que de forma paralela la organización está desarrollando en busca de la mejora y reciclaje de su metodología como ya se ha mencionado anteriormente, concretamente, esta persona es responsable de la definición de la guía del alumno y guía de estilo para la documentación y entorno virtual de aprendizaje (proyecto que se está desarrollando con una consultora de formación) y la virtualización de materiales y cursos hasta ahora presenciales (a cargo de una empresa privada con la que habitualmente la institución y la administración pública en general colabora).

Anexo 11. Guía de Estudio

Aunque la guía de estudio se encuentra en el entorno virtual de aprendizaje, desplegada como paquete IMS, se adjunta a continuación:

Unidad 3. Herramienta de Autor : eXe Learning

Objetivo General del Curso

El objetivo principal del curso es poder ayudar en la elaboración de una unidad que incorporará un repertorio adecuado de materiales y actividades interactivas, y finalmente subirlo al entorno virtual de aprendizaje, para que pueda ser utilizado por los diferentes alumnos. Para poder lograrlo durante este curso se enseñará:

- Reconocer las distintas partes en las que está estructurado eXe-Learning.
- Crear un menú lateral de navegación que permitirá estructurar y secuenciar los contenidos, facilitando el proceso de aprendizaje de los alumnos.
- Usar el editor de contenidos para insertar texto y darle formato.
- Añadir contenido multimedia (imágenes, vídeo, audio, animaciones, expresiones matemáticas...) gracias al repertorio de herramientas de eXe-Learning.
- Añadir hiperenlaces (a páginas web externas, a documentos y otras partes de nuestra unidad) en los contenidos.
- Insertar páginas web externas, artículos de la wikipedia y applets como geogebra o jclit.
- Crear galerías de imágenes.
- Embeber materiales externos (vídeos youtube, presentaciones slideshare, formularios de google docs, etc.).
- Elaborar tareas y actividades interactivas.
- Aplicar hojas de estilo.
- Algunos criterios metodológicos a tener en cuenta a la hora de elaborar contenidos educativos.
- Exportar el proyecto como sitio Web y en paquetes estándar SCORM, IMS CP (que facilitaran su lectura por parte de las plataformas educativas).
- Subir el material al espacio de prueba del profesor

Estructura y Contenido

Los temas que se tratarán serán los siguientes, que básicamente, son los que responden a la estructura de la documentación de estudio de referencia:

- Inicio
- Instalar e iniciar eXe
- El entorno de trabajo
- Propiedades
- El árbol de contenidos
- Repertorio de herramientas de edición
- El editor HTML

- Insertar objetos dinámicos de otras aplicaciones web
- Guardar y exportar

Materiales

Documentación de Estudio: La documentación de referencia para el alumno será el Tutorial de eXe Learning, material trabajado con la herramienta y enlazado desde el entorno virtual de aprendizaje.

Otra documentación de Interés: Junto al material de estudio de referencia, se ofrecen pequeñas notas de interés para el alumno, para su consulta. Gracias a este material, podrá enriquecer el desarrollo de sus actividades:

- Elaboración de material didáctico documento

Pequeñas ideas sobre los aspectos a considerar en la elaboración de material para acciones formativas e-learning

- Consideraciones previas

Detalles que el profesor debe tener en cuenta antes de comenzar a preparar su contenido, en relación con la formulación de los objetivos y metas de aprendizaje a conseguir.

- Web 2.0 y Propiedad Intelectual

Documentación de interés sobre cómo insertar material multimedia además de consideraciones a tener en cuenta a la hora de trabajar con imágenes o materiales disponibles en la web y cómo hacer correctamente referencia a ello.

Actividades

En el entorno virtual de aprendizaje, el alumno encontrará la descripción detallada de cada una de las actividades indicadas a continuación:

Actividad 1. Descarga la herramienta

Actividad 2. Menú de Navegación

Actividad 3. Editor de contenidos

Actividad 4. Insertar aplicaciones de la web 2.0

Actividad 5. Actividades de Autoevaluación

Actividad 6. Entrega actividad final

Actividad 7. Valoración tarea final

En el desarrollo o explicación de cada una de las actividades, el alumno identificará si se trata de una actividad de trabajo individual o en grupo, junto con su descripción y siempre la relación al punto del tutorial en el que se detalla o a los posibles documentos de consulta.

Las actividades se desarrollarán de acuerdo a la siguiente planificación, estimando una dedicación diaria de dos horas de trabajo:

Herramienta de Autor: eXe Learning										
	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10
Actividad 1										
Actividad 2										
Actividad 3										
Actividad 4										
Actividad 5										
Actividad 6										
Actividad 7										

Criterios de Evaluación

Tras la entrega de cada una de las actividades, el profesor a través del sistema correspondiente en el entorno virtual de aprendizaje, indicará al alumno las calificaciones cuantitativas (de 0 a 10) junto con las correcciones y observaciones cualitativas.

La puntuación final del alumno se calculará en base a los siguientes pesos y será indicada en el libro de calificaciones del entorno virtual:

- Competencias en el aula y respuesta a las actividades propuestas, supondrán un 5% de la calificación total del alumno en la unidad y se valorará:

- Calidad y pertinencia de los comentarios
- Aportaciones e implicación personal

- El 95% restante de la puntuación se distribuirá en base a los siguientes porcentajes:

- Actividad 2: 10%
- Actividad 3: 40%
- Actividad 4: 10%
- Actividad 5: 10%
- Actividad 6: 5%
- Actividad 7: 10%

Anexo 12. Metodología de trabajo

Aunque la breve explicación sobre la metodología de trabajo se encuentra en el entorno virtual de aprendizaje, recurso > componer página web, se adjunta a continuación:

El módulo se impartirá bajo modalidad on line, es un programa formativo e-learning, de forma que el alumno dispondrá de acceso al entorno virtual de aprendizaje de EOI, donde se presentan los materiales y documentación de estudio junto con las actividades a desarrollar.

El alumno deberá también, al finalizar las dos semanas de trabajo, responder al cuestionario de satisfacción habilitado.

En todo momento el alumno contará con la atención personalizada del equipo docente, quienes guiarán y ayudarán en la adquisición y aplicación de los conocimientos.

La metodología para aprender y adquirir los conceptos de la unidad se basan en una combinación de práctica y teórica, de forma que se puedan aplicar los conocimientos en el posterior desempeño profesional.

La metodología de trabajo en la unidad es la siguiente:

- Lectura y consulta de la documentación para el estudio y conocimiento de los conceptos del módulo
- Realización de ejercicios individuales y en grupo
- Foros de debate

Anexo 13. Tabla de Calificaciones

Nombre de la acción formativa:								
Código: Fechas del curso:								
Nombre del Profesor:								
Número de alumnos que comienzan la acción: Número de alumnos que finalizan la acción:								
Nombre del Alumno	Calificación							Observaciones
	A2	A3	A4	A5	A6	A7	TOTAL	

*La puntuación final del alumno en la unidad responde a los criterios establecidos en la guía de estudio:
(A2 * 10% + A3*40%+A4*10%+A5*10%+A6*5%+A7*10%)*

Anexo 14. Evaluación de Proceso – Reunión de trabajo III

ACTA	
FECHA	30 de Mayo de 2013
ASUNTO	Reunión de Trabajo III: Presentación de resultados del cuestionario de satisfacción enviado por correo electrónico y formulación de valoraciones del producto expuesto en el entorno virtual para la prueba piloto.
ASISTENTES	Equipo docente: <ul style="list-style-type: none"> - Directora Académica: T.L. - Diseñadora Instruccional: B.E. Vocal Asesor: C.A. Subdirector General “Institución X”: J.C.G.G. Subdirectora General adjunta de la Subdirección de Programas Formativos en Administración Local: C.T. Jefe de Área, Subdirección de Formación: M.A.S.A.
TEMAS Y/U OBJETIVOS	Exposición y revisión de los resultados del cuestionario de satisfacción enviado al equipo implicado (lista señalada por los responsables del proyecto) para valorar la prueba piloto preparada en el entorno virtual de EOI que marcará la estructura del proyecto a su puesta en marcha para el curso 2013/2014
DESARROLLO Y CONCLUSIONES	<ul style="list-style-type: none"> - Se comienza exponiendo los resultados del cuestionario de satisfacción, se ha impreso una copia de los resultados que se ha distribuido a cada uno de los asistentes. - Se ha visualizado el espacio en el entorno virtual de EOI donde aparece el conjunto de materiales y actividades que dan forma a la prueba piloto - Se han comentado y expuesto las opiniones de los asistentes - Se plantean diferentes modificaciones y mejoras <p style="text-align: right;">[Duración de la reunión: 3 H]</p>
FECHA PRÓXIMA REUNIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Se acuerda mantener una reunión a final del mes de Junio una vez que se hayan llevado a cabo las modificaciones y mejoras que se han indicado. Hasta ese momento, por concretar, la “Institución X”, valorará la posibilidad de poner en marcha la prueba piloto.

Anexo 15. Certificado de desarrollo de prácticas curriculares en el Máster en Educación y TIC (e-learning)



Certificado de desarrollo de prácticas curriculares en el Máster en Educación y TIC (e-learning)

El/La Sr/Sra TISCAR LARA PADILLA....., con DNI... 20201553D
y con cargo DETA COMUNICACIÓN en el centro/empresa/institución EOI ESCUELA DE
ORGANIZACIÓN INDUSTRIAL con domicilio en C/ GREGORIO DEL AMO, N.º 6
28040 MADRID..... y CIF G81718249....., habiendo desarrollado la
función de tutor/a de prácticas en el mencionado centro.

CERTIFICA

Que el Sr/Sra BEATRIZ ESPINOSA Gª -V....., con DNI 30577609 Q
ha desarrollado la asignatura de *Prácticas externas* del *Máster en Educación y TIC* de
la Universitat Oberta de Catalunya, en el marco del centro arriba citado y durante el
periodo de 1.º SEMESTRE de 2013.

Así mismo, y tras realizar el seguimiento y validar el proyecto desarrollado en el centro
por parte del estudiante, hace la siguiente valoración (por favor, indique *Poco*
satisfactorio, *Suficientemente satisfactorio*, *Bastante satisfactorio* o *Muy satisfactorio*,
en cada caso).

- Calidad del trabajo desarrollado: MUY SATISFACTORIO
- Valor del proyecto para la organización: MUY SATISFACTORIO
- Actitud, implicación e iniciativa: MUY SATISFACTORIO

Y para que así conste a los efectos oportunos, firmo en MADRID....., el 31 de
MAYO..... de 2013.



Av. Tibidabo, 39-43
08035 Barcelona-Spain

Enviar el ejemplar original por correo postal a:
Gestión Prácticas externas Máster en Educació i TIC
eLearn Center - Universitat Oberta de Catalunya
Edificio MediaTIC - Roc Boronat, 117. 08018 Barcelona