

EXPERTO EN E-LEARNING (60 HORAS)

MODALIDAD: ONLINE

CONTACTO: campus@formagesting.com / +34 722 164 372

OBJETIVOS DEL CURSO

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Contextualizar esta formación e-Learning en la actualidad, hacer balance de la implantación de las TICs en educación, así como analizar los conceptos básicos.
- Determinar los elementos que conforman un sistema e-Learning y comprender la importancia que adquiere cada uno de ellos.
- Identificar y manejar los factores psicopedagógicos de los entornos virtuales, así como las características más relevantes del aprendizaje adulto y comprender cómo éstas influyen en las soluciones e-Learning.
- Analizar los aspectos más relevantes al planificar un proceso de enseñanza-aprendizaje e identificar los principales obstáculos a superar para la puesta en marcha de una solución e-Learning.
- Analizar las competencias que los/as tutores/as deben poseer para delimitar un perfil que abarque más que meros conocimientos e identificar los diferentes papeles que deben desempeñar mediante el empleo de diversas estrategias.
- Determinar cómo se evalúa al alumnado en un curso e-Learning, qué características deben cumplir los ejercicios de evaluación y qué actividades se suelen utilizar.
- Analizar las ventajas y limitaciones de los estándares y determinar aquellos que son más utilizados en la actualidad.
- Analizar las influencias de las TICs, los modelos de e-Learning y evaluar el impacto que produce el e-Learning.
- Utilizar los diferentes tipos de contenidos que se puedan necesitar, además de las claves para diseñarlos de manera adecuada.
- Identificar los distintos elementos de un curso on-line, los modelos instructivos y la valoración económica de un proyecto e-Learning.
- Analizar el significado de plataforma de teleformación y los diferentes perfiles de acceso que hay.
- Concretar aquellos factores que orientan la elección de una plataforma determinada y sus principales indicadores de calidad, para manejar los servicios y herramientas que se pueden incorporar.
- Determinar la importancia de las herramientas de gestión y de las de autor, y manejar un poco más una herramienta de trabajo colaborativo que cobra fuerza en la actualidad: la videoconferencia.
- Determinar las principales ventajas e inconvenientes de cada tipo de plataforma.
- Comprender la importancia de los nuevos dispositivos móviles para el e-Learning (también llamado m-Learning), y repasar las herramientas que aporta el e-Learning 2.0.
- Determinar los requisitos que debe cumplir la formación llevada a cabo en las empresas, las fuentes de las que se enriquece el departamento de formación y los recursos que necesitan y el perfil que debe tener el responsable de formación.
- Identificar los tipos de proyectos que se pueden encontrar en la modalidad de e-Learning, sus principales dimensiones, así como los diferentes roles implicados en este tipo de formación y sus funciones primordiales.
- Analizar la normativa que ampara el uso adecuado en el manejo de datos personales mediante la metodología e-Learning.



- Analizar la necesidad de gestionar un plan de formación y sus aspectos fundamentales, mediante la gestión adecuada del equipo humano, sus roles y miembros más destacados.
- Identificar diferentes estrategias para gestionar los plazos y sus costes, mediante los diagramas de PERT o de Gantt, así como las bases de una adecuada gestión de calidad.
- Determinar cada fase de la gestión de proyectos y su trascendencia.
- Comprender la importancia que adquiere el marketing en la implantación de un proyecto formativo mediante e-Learning.
- Determinar el valor económico de un proyecto e-Learning, mediante el análisis de los tipos y criterios que permiten establecer un presupuesto de formación.
- Identificar y analizar los diferentes tipos de costes del e-Learning: directos, indirectos y de estructura.
- Evaluar la rentabilidad de una acción de e-Learning a través de los indicadores más relevantes para determinar dicha rentabilidad.
- Comprender la importancia que tienen la financiación a día de hoy a la hora de elaborar proyectos e-Learning.

PROGRAMA

UNIDAD 1. INTRODUCCIÓN AL E-LEARNING

Introducción y objetivos.

1. Contexto.
2. Las TICs en Educación.
3. Conceptos básicos.
4. Orígenes y evolución.
5. Objetivos de un sistema de e-Learning.
6. Ventajas e inconvenientes del e-Learning.
7. Variables que justifican el uso del e-Learning.

UNIDAD 2. ELEMENTOS QUE CONFORMAN UN SISTEMA DE E-LEARNING

Objetivos generales.

1. Introducción.
2. Plataforma tecnológica.
3. Contenido multimedia.
4. Servicios.

UNIDAD 3. ASPECTOS PSICOLÓGICOS Y PEDAGÓGICOS EN LOS ENTORNOS EDUCATIVOS VIRTUALES

1. Factores pedagógicos, cambiando paradigmas.
2. Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje.
3. Aprendizaje en e-Learning.
4. Requisitos pedagógicos de las soluciones e-Learning.

UNIDAD 4. PLANIFICACIÓN DE LA FORMACIÓN

Introducción y objetivos.

1. Programación del proceso de enseñanza-aprendizaje en e-Learning.
2. Puesta en marcha de una solución e-Learning.
3. Obstáculos para la implementación de una solución e-Learning.



UNIDAD 5. LA TELETUTORIZACIÓN

Introducción y objetivos generales.

1. La teletutorización.
2. El teletutor.
3. La acción tutorial en e-Learning.

UNIDAD 6. LA EVALUACIÓN DE LA FORMACIÓN

Introducción y objetivos.

1. Evaluación de la formación. Conceptos generales.
2. Evaluación de programas de formación.
3. Evaluación del estudiante en modalidad e-Learning.
4. Los instrumentos de la evaluación formativa.

FORMACIÓN NECESARIA PARA ACCEDER CON ÉXITO AL CURSO

Dirigido a personas relacionadas con el ámbito de la docencia y/o la pedagogía.

ESPECIFICACIONES

Curso Scorm. Ejercicios y Evaluaciones integrados en temario.
Foros abiertos para el debate de los casos prácticos propuestos en el curso.

HARDWARE NECESARIO Y PERIFÉRICOS ASOCIADOS

Ordenador y conexión a Internet:

- **PC o Portátil** : Pentium II, CPU 3GHz, 512 MB de memoria RAM.
- **MAC**: Power Mac 64, Power Mac 65 ó Apple con procesador Intel 16 GB RAM.
- **Conexión a Internet**: ADSL mínimo 1MB o conexión 3G con una velocidad superior a 128 Kbps/seg.

SOFTWARE NECESARIO

El campus virtual funciona en los siguientes navegadores:

-  **Internet Explorer**: a partir de la versión 8.0.
-  **Google Chrome**: a partir de la versión 22.0.
-  **Mozilla Firefox**: a partir de la versión 15.0.
-  **Safari**: a partir de la versión 5.0.

Además, será necesario tener instalado:

- **Acrobat Reader**, versión 6.0 o superior, o **Foxit Reader**, versión 2.3.
- **Flash Player**.
- **Java Sun** (Google Chrome requiere la actualización 10 de la versión de Java).
- **Reproductor de Windows Media Player** a partir de la versión 9.



TIEMPO DE RESPUESTA

Los tutores pedagógicos atenderán a los alumnos en un plazo de 24 horas y los tutores de contenido en un plazo máximo de 48 horas en días laborables.

SERVICIOS DEL CAMPUS VIRTUAL

- **Guía didáctica.** En ella se marcan y explican las pautas, orientaciones y recomendaciones necesarias para el seguimiento y aprovechamiento adecuado del curso.

- **Contenidos.** Los contenidos de este curso han sido realizados por un equipo multidisciplinar, entre los que se encuentran expertos en la materia que se desarrolla, pedagogos, docentes y técnicos informáticos en desarrollos multimedia.

En este curso se ha buscado un equilibrio entre el necesario rigor técnico de los contenidos y una presentación atractiva e intuitiva que facilite el seguimiento del curso y que constituya una clara opción de aprendizaje, de manera que todo aquél que lo realice vea satisfechas sus expectativas: comprensión y asimilación de todo lo relacionado con las unidades desarrolladas y capacidad para aplicar estos conocimientos a la práctica diaria.

El temario de este curso tiene un formato dinámico e interactivo, en base al cual podrás participar activamente en tu aprendizaje. En la construcción del mismo se han utilizado una serie de iconos y links, que requieren tu participación en el descubrimiento de los contenidos, ya que deberás interactuar con los mismos para ver la información. De esta manera, el seguimiento del curso se convierte en una experiencia dinámica que requiere de una participación activa del alumno, lo que facilita la rapidez en la comprensión y uso de la información. Ello contribuye a conseguir que el curso resulte más entretenido y no debemos olvidar que el entretenimiento acrecienta el interés, el cual, a su vez, favorece la atención y concentración, que se traducen en mayores niveles de aprendizaje.

- **Actividades.** Hemos desarrollado ejercicios y casos prácticos interactivos, integrados en los contenidos, que fomentan la participación e interacción continua de los alumnos y permiten que vayan afianzando los conocimientos al mismo tiempo que los adquieren, con el fin de que lleguen totalmente preparados a la evaluación final y la superen sin dificultades.

- **Tutores a disposición del alumno:**

Un tutor de contenido experto en la materia que resolverá las dudas concretas sobre el temario y los ejercicios.

Un tutor pedagógico que le ayudará y motivará a lo largo del curso. Se pondrá en contacto periódicamente con los alumnos informándoles de su estado de evolución y animándoles a finalizar con éxito el curso. También les informará de todo lo relativo al curso (información de interés, inclusión de documentación adicional en la biblioteca, etc.).

Un tutor técnico o web máster que resolverá cualquier problema técnico de acceso a la plataforma, registro de notas, etc.

- **Otros servicios.** Estos cursos disponen de tutorías, correo electrónico, biblioteca (donde se encuentran documentos formativos complementarios, como el manual del curso), chat, FAQ's, agenda y calendario, foro y otros servicios incluidos en el Campus Virtual.



DIPLOMA

Al finalizar el curso los alumnos recibirán un **Diploma** o **Certificado**. “Enseñanza que no conduce a la obtención de un título con valor oficial”.

