
APRENDIZAJE TUTORIZADO Y EN LÍNEA. PAUTAS DE DISEÑO Y CREACIÓN



VICEPRESIDENCIA
PRIMERA DEL GOBIERNO
MINISTERIO
DE ASUNTOS ECONÓMICOS
Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE DIGITALIZACIÓN E
INTELIGENCIA ARTIFICIAL

TABLA DE CONTENIDOS

01	Introducción	3
02	Diseño instruccional	4
03	Características y estructura	5



INTRODUCCIÓN

El presente documento tiene como objetivo proporcionar pautas acerca de cómo llevar a cabo el diseño instruccional de una experiencia de aprendizaje tutorizada y en línea.





02

DISEÑO INSTRUCCIONAL

Este apartado pretende dar pautas sobre el diseño instruccional de experiencias de aprendizaje tutorizadas y en línea para la mejora de las competencias digitales.

Para introducirnos en el diseño instruccional y los requisitos que los autores de un curso tutorizado en línea han de seguir, es necesario en primer lugar, saber cómo se concibe una experiencia de aprendizaje tutorizada y en línea de estas características.

03

CARACTERÍSTICAS Y ESTRUCTURA

Las experiencias de aprendizaje tutorizadas y en línea para la adquisición y la mejora de competencias digitales adoptarán una **metodología activa**, basada en la idea de **aprender haciendo**. Además, inciden especialmente en el **carácter social y conectado** del aprendizaje, por lo que se fomenta la generación de vínculos y comunidades entre los participantes a través de diversos eventos sociales conectados y conectores. Nuestra idea es la de **generar aprendizajes compartidos** que estimulen, por un lado, la creación y el desarrollo de comunidades de aprendizaje que trasciendan y vayan más allá de la duración de la formación. Por otro lado, impulsar un aprendizaje continuo independientemente de la modalidad formativa elegida, pues todas son complementarias y se retroalimentan entre sí.

Además de su carácter **social, abierto, conector y conectado**, todas nuestras acciones formativas persiguen la superación de un reto o desafío que se plasme en un producto digital de aplicación directa y práctica en el contexto del participante, que **avala y evidencia el aprendizaje competencial adquirido**. Este producto debe ser fácil de compartir, para que sea útil al conjunto del colectivo que podrá reutilizarlo o modificarlo para adaptarlo a sus necesidades a través de las redes sociales y de repositorios abiertos.



DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Lo primero que se debe redactar es una breve descripción de la misma, acompañada por la miniatura de esta, que proporcione a los participantes información concisa sobre lo que se van a encontrar en la acción formativa. Al menos debería incluir:

- / Línea de actuación.
- / Área competencial.
- / Competencias digitales que se abordan.
- / Nivel competencial que se contribuye a alcanzar.
- / Horas de esfuerzo estimado.
- / Certificado que se emite (credencial, .pdf).
- / Comienzo y final.

Una experiencia de aprendizaje en línea de estas características está estructurada en bloques, configurables en el entorno digital de aprendizaje, como por ejemplo, los siguientes, que se basan en el LMS “Moodle”, pero que podrían extrapolarse a otros LMS:





BLOQUE “ANTES DE EMPEZAR”

Este bloque tiene como objetivo que los participantes se familiaricen con el aula, la organización y el funcionamiento del curso. Es un **bloque no evaluable, no requiere la acción tutorial**, e incluye:



GUÍA DIDÁCTICA

Se trata de la guía del curso, enfocada a los participantes con estos capítulos:

- / **Portada:** incluye banner y breve descripción del curso, junto con los descriptores del Marco Europeo de Competencia Digital de la Ciudadanía (DigComp 2.2.) que trabaja y el nivel competencial que la realización del curso ayudará a alcanzar a los participantes.
- / **Destinatarios:** el colectivo al que va dirigida la experiencia de aprendizaje.
- / **Objetivos:** generales y específicos.
- / **Contenidos:** listado de contenidos del curso por bloques y referencia al esqueleto de cada bloque.
- / **Actividades y evaluación:** incluye capturas de pantalla del diagrama de actividades, extraídas del aula digital, especificaciones de evaluación de estas, así como explicación genérica de la publicación de trabajos, respecto a licencias y conformidad.
- / **Temporalización:** incluye las fechas oficiales de comienzo y finalización del curso, así como las fechas recomendadas de realización del plan de actividades de cada bloque del curso, además de cualquier otra especificación que el autor considere que necesita explicación concreta, en lo que a su eje temporal se refiere; por ejemplo, talleres de coevaluación, fechas de selección de equipos de trabajo, etc.
- / **Equipo docente:** nombres y apellidos del equipo docente formado por coordinadores y tutores.
- / **Comunicación:** este capítulo explica los medios de comunicación utilizados durante la experiencia, tanto dentro como fuera del entorno digital de aprendizaje, redes sociales, etc.
- / **Certificación:** capítulo explicativo de las horas de formación que se certifican a la realización del curso, así como el modo de recepción del certificado del mismo. En el caso de otorgarse alguna credencial digital abierta (insignia digital) también tendría que estar aquí explicado.



FORO DE NOVEDADES

En este foro se anuncian cuestiones de interés y relevancia para el curso.



CAFETERÍA

Se trata de un foro cuyo objetivo en el curso es contar con un espacio distendido donde los participantes afiancen vínculos de pertenencia a la comunidad de aprendizaje que vayan más allá de la propia experiencia, que tendrá un principio y un final.



FORO DE AYUDA GENERAL

Se trata de un foro de uso general, donde cada formador puede atender las dudas del grupo de participantes a su cargo.



FORO DE PRESENTACIONES

Se trata de una actividad para romper el hielo, donde el formador y los participantes del grupo a su cargo puedan conocerse mejor entre ellos y conocer mejor al resto. La actividad puede adoptar el formato de presentación que se desee: 3,2,1; avatares; si fuera, etc., pero el objetivo final es que los participantes creen un producto digital con su presentación y que la acompañen de un breve texto de apoyo a la misma. El equipo docente debe motivar a los participantes para que interactúen en esta actividad.



ENCUESTA INICIAL

Si procede encuestar a los participantes sobre sus conocimientos y/o competencias previas, para al final del curso, contrastarla con su aprendizaje a lo largo del curso, se puede crear una encuesta. Si los participantes ya han completado un autodiagnóstico sobre su perfil de salida en materia de competencias digitales, no procederá incluir esta encuesta.

CONCLUSIÓN

Además, en este bloque 0, y en caso de que el curso lo requiera, a partir del siguiente bloque, que los participantes realicen actividades en equipo, se pueden incluir **actividades tipo Elección de grupo** para que los participantes puedan unirse al equipo que deseen, con tiempo suficiente antes de que los trabajos en equipo den comienzo.

b.

BLOQUE ACTIVIDADES FINALES



ENCUESTA FINAL DE CONOCIMIENTOS Y/O COMPETENCIAS

Si se ha creado una encuesta de conocimientos y/o competencias previas del curso, procede al final crear una de **contraste**, para que los propios participantes sean conscientes de su propio aprendizaje a lo largo del curso.



FORO "COMPARTIMOS Y NOS DESPEDIMOS"

Se trata de la actividad final de la experiencia de aprendizaje, en formato foro, para que cada formador y los participantes del grupo a su cargo puedan compartir entre sí y con el resto de grupos el producto/proyecto/ creación que habrán estado elaborando a lo largo del curso, dándole forma a través del **diseño de un producto digital** que muestre ese recorrido por el curso, y que a la vez se despidan haciendo balance final, por ejemplo, en formato 3x1: 3 cosas que te han gustado del curso y 1 que mejorarías.

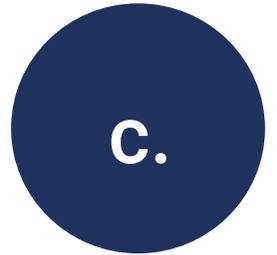


ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

Es obligatorio crear una **encuesta** de satisfacción final del curso, incluyendo en la misma el índice NPS, para cuestiones estadísticas.



BLOQUES DE CONTENIDOS INTERMEDIOS Y RETOS DEL CURSO



FORO DE AYUDA DE CADA BLOQUE

En estos foros cada formador puede atender las dudas del grupo de participantes a su cargo al respecto del bloque en el que se encuentren.



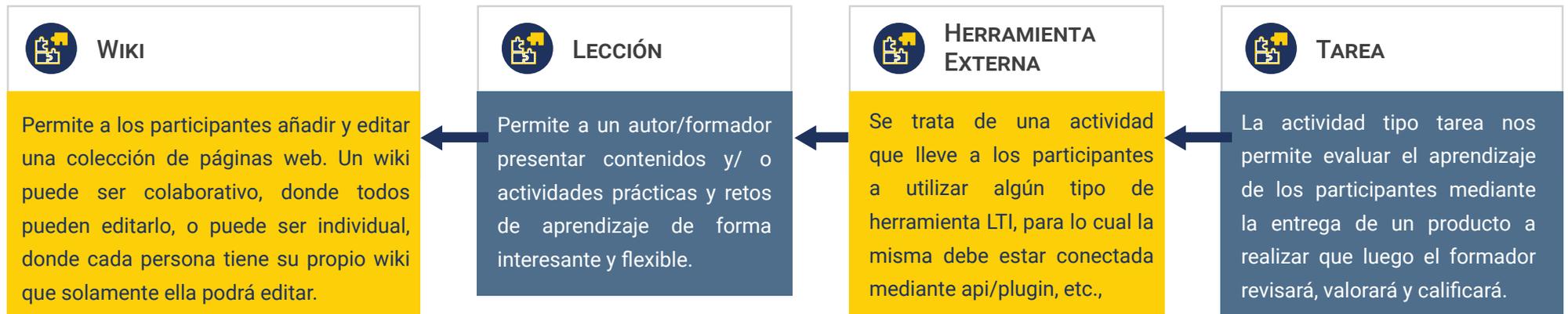
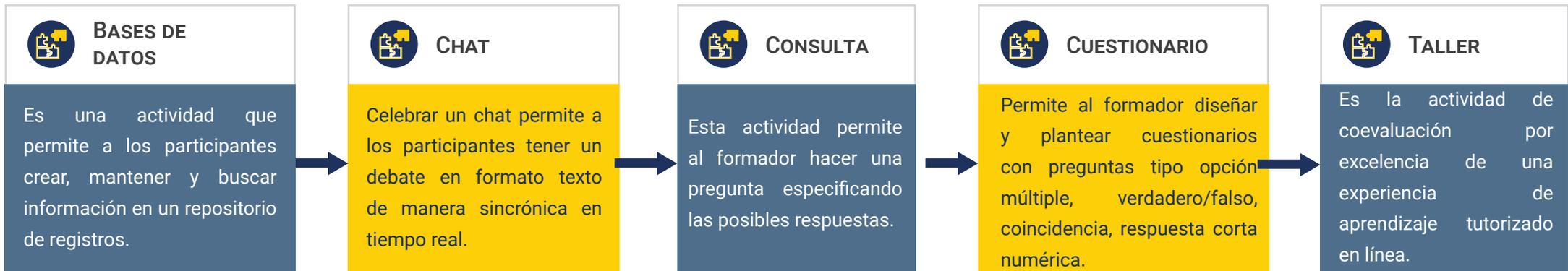
CONTENIDOS

Los contenidos de los cursos tutorizados en línea se muestran en formato Scorm/IMS, etc., un formato que, por ejemplo, se obtiene mediante el uso de la herramienta gratuita de autor [eXeLearning](#), herramienta desarrollada por el Ministerio de Educación y Formación Profesional, entre otras.



ACTIVIDADES

Existe una tipología variada de actividades en los diversos LMS a la hora de seleccionar cuáles van a formar parte de una experiencia de aprendizaje tutorizada y en línea que se presentan en diversos formatos. Conviene recordar que se apuesta por **experiencias de aprendizaje conectadas y conectoras, competenciales y de impacto transformador**. A continuación, se muestran algunas disponibles en el LMS Moodle, aunque podrían extrapolarse a otros LMS:





EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE **TUTORIZADAS Y EN LÍNEA** **SOCIALMENTE CONECTADAS**

Una experiencia de aprendizaje tutorizada y en línea contempla las redes y los espacios sociales y de curación de contenidos como puntos de encuentro para que los participantes interactúen, conecten y formen parte de comunidades que se mantengan vivas más allá de la propia experiencia de aprendizaje. Para ello, los retos que impliquen integración con redes sociales en el curso no pueden consistir simplemente en abrir una cuenta en una red social y compartir un recurso. Fijarse en la **Taxonomía de Bloom** puede ser una buena forma de proponer actividades y tareas que alcancen los niveles superiores de cognición.

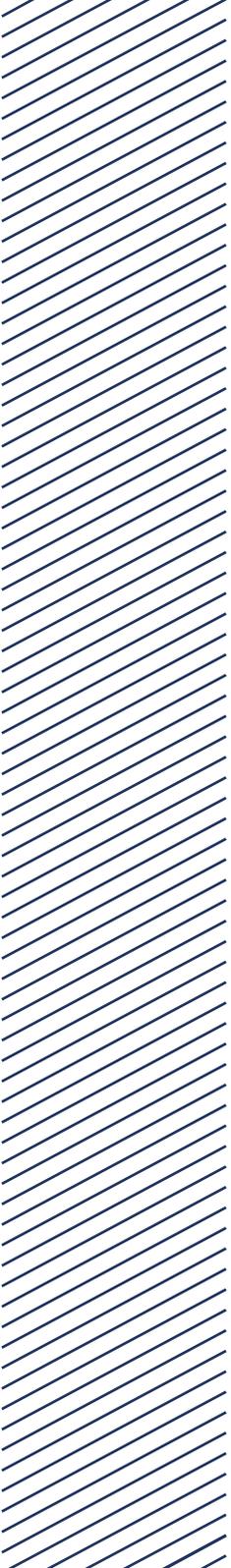
SEGUIMIENTO, CONTROL Y DINAMIZACIÓN DE ESPACIOS

Los foros, los espacios y redes sociales, las actividades colaborativas, la interacción y la generación de comunidades de aprendizaje proactivas son una de las claves en el desarrollo profesional de los participantes en las experiencias de aprendizaje. En este sentido, la función de los **formadores como dinamizadores** de estos espacios es fundamental.

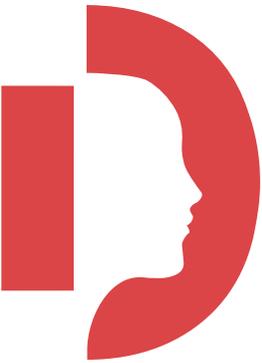
Los formadores podrán organizar eventos relacionados con la secuenciación temporal del plan de actividades de la experiencia de aprendizaje, *chats* en Twitter, emisiones en directo, mesas redondas, podcasts u otros eventos; los dinamizarán y difundirán en las redes sociales, darán visibilidad a las actividades de los participantes, compartirán enlaces y recursos de interés que puedan ir encontrando mientras la experiencia de aprendizaje esté en progreso, utilizando el *hashtag* del curso, o en otras redes sociales especializadas.



El empleo de herramientas de comunicación síncrona añade una dimensión humana al aprendizaje, al tiempo que permite la creación de nuevas sinergias y ofrece la posibilidad de descubrir nuevas formas de cooperación. Sin embargo, no conviene abusar de este tipo de sesiones. Si por un lado permiten añadir el mencionado componente humano, por otro lado, no son plenamente compatibles con el espíritu de flexibilidad que quiere transmitirse. Es importante que el formador disemine convenientemente cualquier tipo de evento de este carácter, para que los participantes lo recuerden, y puedan acudir. Además, es necesario anunciarlos en el Foro de Novedades y en las redes y medios sociales, donde se puede pedir una participación en estos eventos (siempre recordando las dificultades horarias que pueden tener los participantes para asistir en directo a la hora acordada). En la medida que los contenidos y fechas de las experiencias de aprendizaje lo permitan, es interesante proponer eventos compartidos (*crossovers*) entre varios cursos y/o modalidades de aprendizaje, para ampliar las comunidades de usuarios de los mismos y generar/aprovechar sinergias y recursos.



GEN ERA CIÓN



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



GOBIERNO
DE ESPAÑA

VICEPRESIDENCIA
PRIMERA DEL GOBIERNO
MINISTERIO
DE ASUNTOS ECONÓMICOS
Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE DIGITALIZACIÓN E
INTELIGENCIA ARTIFICIAL



Plan de
Recuperación,
Transformación
y Resiliencia