

BUENAS PRÁCTICAS para la creación de soluciones e-learning



Índice

1 INTRODUCCIÓN	PÁG.3
2 EL PASO DEL MITO AL LOGOS	PÁG.4
3 E-LEARNING	PÁG.6
4 CREACIÓN DE SOLUCIONES	PÁG.8
5 HERRAMIENTAS	PÁG.15
6 CONCLUYENDO	PÁG.36

1 | INTRODUCCIÓN

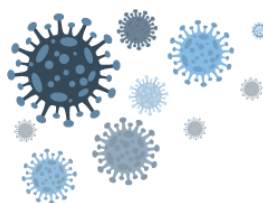
Un antes y un después para el e-learning.

Hasta marzo de 2020, el e-learning tenía su principal foco de implantación en el sector empresarial, siendo residual o complementaria para el sector educativo.

Variables como el presentismo en el ámbito laboral o educativo, competencias digitales dispares o inexistentes, y resistencia al cambio entre otras, hacían que la modalidad presencial fuera “la” modalidad en muchos casos por excelencia.

Tras el ya conocido parón de actividad en marzo de 2020, debido a la actual pandemia, tenemos por delante una gran oportunidad: la de aprovechar los retos que la tecnología y la conectividad nos ofrece para dar respuesta a las necesidades formativas actuales.

Es en este después, donde podemos hacer mucho más que virtualizar sesiones, donde podemos transformar el aprendizaje desde nuestras organizaciones y desde nuestras aulas, desde nuestros hogares.



¿Cómo aprovechar los retos que la tecnología y conectividad nos ofrece?

“Ser o no ser... ahí está la cuestión”



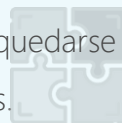
2| EL PASO DEL MITO AL LOGOS

Para **afianzar una cultura de aprendizaje** donde el e-learning se convierta en metodología indispensable, antes debemos vencer determinadas barreras:

1| Disponer de una estrategia efectiva para proteger y desarrollar las oportunidades de aprendizaje.

Las organizaciones merecen disponer de metodologías y recursos de aprendizaje virtuales de calidad para poder dar continuidad a su actividad.

El equipo docente y el alumnado merecen ser acompañados y no quedarse desvinculados del proceso educativo por no disponer de opciones presenciales.



2| Eliminar toda BRECHA que la pandemia puso de manifiesto:

Ya sea de acceso (a dispositivos, a Internet) o propias de infraestructuras, implementar junto con la tecnología los modelos de aprendizaje on-line nos permitirá abarcar la capacitación de toda persona, en cualquier parte, a cualquier hora.



3| Facilitar el acceso a las tecnologías y metodologías de aprendizaje on-line,

y en concreto acompañar en la creación de recursos, elementos y soluciones e-learning adecuados.



“El paso del mito al logos” y de manera ágil.

Ahí está nuestro reto, nuestra oportunidad.

¿Comenzamos ?

Seguramente nos preguntamos: **¿Todo esto serviría para formar a las generaciones X, Y, Z?**

Sin duda alguna, la tecnología nos da las claves para que en esta riqueza tan diversa, podamos:



Mejorar los procesos de aprendizaje.



Personalizar los itinerarios formativos.



Aportar flexibilidad y adaptabilidad en el proceso del aprendizaje.



Potenciar las habilidades del público objetivo.

Y también, ¿qué es necesario?

Competencias digitales, metodología y flexibilidad presupuestaria para llevar a cabo el aprendizaje on-line y proporcionar a sus destinatarios y destinatarias un proceso de aprendizaje proactivo, dinámico, participativo y significativo. En definitiva, abordar las necesidades actuales para:

01

Reforzar y ampliar la formación en pedagogía digital y en tecnología del aprendizaje.

02

Adoptar un enfoque metodológico y pedagógico propio de la formación on-line.

03

Fomentar la creatividad.

04

Sensibilizar con respecto al enfoque de la situación para considerarla una oportunidad y no una amenaza.

3| E-LEARNING

Una definición sencilla y breve: el e-learning (electronic learning) se refiere al aprendizaje on-line para cuya consecución es fundamental el uso de Internet y de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Puede desarrollarse:

1| De manera síncrona:

La interacción formativa se produce en tiempo real: por ejemplo, un webinar.

2| De manera asíncrona:

La interacción formativa no se producen en tiempo real, sino en cualquier momento. Es en ésta donde se rompen todas las barreras geográficas temporales, siendo el colectivo participante quien decide cuándo y a qué ritmo realiza la formación.

¿Qué tienen en común síncrona y asíncrona?

- 1.** Los materiales didácticos cobran una especial importancia en el proceso de aprendizaje.
- 2.** La persona adquiere un papel principal en la construcción del aprendizaje.



¿Qué No es e-learning?

- Hacer lo mismo que en una sesión presencial mirando a cámara.
- Subir un pdf a la plataforma.

¿Qué es e-learning?

- Conocimiento.
- Sencillez.
- Creatividad.
- Tecnología.

Es saber identificar los momentos de la verdad en y para el aprendizaje, combinando herramientas y metodología para proporcionar el conocimiento de manera comprensible, sencilla, ágil e inmediata.

Podemos combinar esta metodología con la presencial, y tendremos el *blended-learning*.

Podemos hablar de e-learning en formato *responsive* y tendremos *mobile learning*.

Podemos y debemos crear soluciones e-learning de valor.

4| CREACIÓN DE SOLUCIONES

LO IMPORTANTE:

La creación de toda solución e-learning tiene como finalidad responder al desarrollo de los objetivos de aprendizaje con una planificación, que ponga el foco en la **integración** del diseño metodológico y la tecnología que lo desarrollará con las necesidades de capacitación de la persona.

La fase más importante no es por tanto, la de creación en sí misma, ni las herramientas que utilizaremos, es la adecuada planificación y diseño de actividades de aprendizaje que resulten idóneas para la consecución de los objetivos marcados en cada programa, cada acción formativa, cada recurso , cada elemento, cada solución e-learning que creemos.

LOS PASOS PREVIOS A LA CREACIÓN

Antes de entrar en el proceso de creación, es necesario asegurar que concurren con éxito los siguientes apartados:

1| CULTURA DE APRENDIZAJE.

Cada organización debe contar con la elaboración de una estrategia formativa alineada con su propósito, misión, visión y valores.

Implementar cualquier proceso formativo de manera aislada no tiene sentido.

Salvo que seas profesional independiente y tu actividad sea la de diseño instruccional. Entonces te adaptarías en cada proyecto a la cultura de aprendizaje de la organización para la que vas a colaborar.



2| PLANIFICACIÓN Y DISEÑO

2.1| OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

La definición de objetivos de aprendizaje debe considerar el entorno virtual y las características del público objetivo.

¿Qué queremos conseguir? ¿Queremos informar, comunicar, concienciar, capacitar, entrenar?

¿Qué competencias y habilidades son necesarias traducir en objetivos de aprendizaje? ¿Pretendemos que se adquieran nuevos conocimientos, ampliarlos, reforzarlos, complementarlos?

Los objetivos son esenciales a la hora de pasar del qué al cómo.

2.2| CONTENIDOS Y RECURSOS.

Una vez ya conocemos los objetivos de todo proceso de aprendizaje, se delimitarán los contenidos que deben aportarse en cada solución, sea ésta una formación a través de un curso on-line por ejemplo, o una campaña de sensibilización mediante videos con animaciones.

Necesitamos también saber con qué medios contamos para la creación de las soluciones y, con qué medios cuenta el público objetivo para acceder a éstas, de forma que tracemos la ruta correcta en el diseño de las actividades que darán forma a nuestras soluciones e-learning.



2.3| DISEÑO INSTRUCCIONAL.

Llamémosle **diseño instruccional** o **diseño tecnopedagógico** (expresión más actual), es en este momento cuando daremos una visión integral al proceso creativo, dimensionando correctamente el uso de la tecnología con la finalidad de responder correctamente al desarrollo de los objetivos de aprendizaje.

Brevemente, consistirá en:

- **Pensar y planificar** para conseguir que toda necesidad de aprendizaje se convierta en un proceso de aprendizaje, en el que cualquier persona encuentre el inicio interesante, mantenga su interés en todo momento y concluya de manera significativa.
- **Pensar y planificar** cuáles son los materiales, recursos y estrategias didácticas para crear una solución acorde a los apartados anteriores:
 - Si creamos un curso on-line: ¿cuál será su estructura?, ¿qué recursos y elementos utilizaremos?, ¿cómo evaluaremos, introduciremos elementos del juego o será toda una experiencia gamificada?, etc.
 - Si creamos un recurso tipo vídeo: ¿cuál será su formato?, ¿será un vídeo de carácter introductorio?, ¿tiene cabida un storytelling disruptivo?, etc..
 - ¿Y, si nos decidimos por combinar distintos recursos y cursos?
- **Pensar y planificar** es un proceso creativo que requiere imaginación, flexibilidad, originalidad, iniciativa, romper un poco con lo establecido, y sentido del humor.



3| CREACIÓN.

Aquí es cuando encapsulamos los contenidos en actividades, recursos, elementos, cursos, en definitiva, soluciones e-learning que favorezcan el proceso activo de aprendizaje.

Nuestro objetivo será siempre optar por emplear aquellos recursos y elementos que garanticen el desarrollo de un aprendizaje significativo, que consigan que la solución e-learning sea de valor.



NO OLVIDAMOS:

Que después de la creación vienen las fases de ejecución, seguimiento, evaluación, medición y mejora, aunque en esta guía nos detendremos en la propia de **creación**.

Algunos tips para decantarnos por el tipo de solución:



PROPÓSITO

¿Cuál es nuestro objetivo?

Recuerda: ¿Cuál es el objetivo? No es lo mismo querer concienciar sobre la igualdad de género, que reforzar los conocimientos sobre análisis sintáctico, que explicar desde cero la diferencia entre macroeconomía y microeconomía.



INTERACTIVIDAD

¿Qué nivel queremos?

Si necesitamos una solución con la que generar un alto nivel de interactividad, pensaremos en gamificación, si simplemente necesitamos plantear una evaluación sencilla pensaremos por ejemplo, en ejercicios de interrelación.



RECURSOS NECESARIOS Y DISPONIBLES PARA SU CREACIÓN

Para la creación de nuestras soluciones puede que dispongamos o no de una gran variedad de software.

El adaptarnos a los medios de los que disponemos es esencial y no tiene que restar valor a la creación.

Una solución creada con medios modestos pero creativos, bien trabajada y con objetivos bien definidos, puede ser mucho más efectiva que algo visualmente muy impactante.



RECURSOS NECESARIOS Y DISPONIBLES PARA SU EJECUCIÓN

No sólo es importante que tengamos en cuenta la adaptación a los recursos a la hora de crear las soluciones, también es fundamental que pensemos de **qué recursos dispone el usuario o usuaria final**. ¿Accederán desde pc, Tablet o móvil? Es necesario tener en cuenta las limitaciones de cada dispositivo para diseñar soluciones que se adapten a ellos.

¿Cómo deben ser las soluciones que creemos?

1 Ágiles y Breves

“Los tiempos de atención activa están en torno a 18 minutos”.

Enric Hensel. Neurocientífico

“La multitarea generada por el impacto de las TIC's ha derivado en una reducción de los tiempos de atención sostenida”.

Antonio Portellano. Neuropsicólogo y profesor de la UCM

“Las canciones, películas y series tienen cada vez menor duración.” Nuestra experiencia personal

La realidad es que tendemos a consumir recursos cada vez más ágiles, inmediatos, breves; y que nuestra capacidad de atención e interés está innegablemente unida a este contexto.

Por ello, creemos recursos ágiles y breves pero que generen un gran impacto en la experiencia de aprendizaje (ese efecto Wow).

2 Interoperables

Es necesario pensar en recursos multiplataforma, es decir, que puedan operar en diferentes plataformas.

El mejor ejemplo para entender esta característica es el propio éxito de los paquetes SCORM, que no sólo se debe a su capacidad de darnos trazabilidad de la formación, sino a que nos permiten interoperabilidad.

Un ejemplo, para entender la necesaria interoperabilidad es el adiós de Flash en todos los navegadores. Durante una época mucha gente diseñaba sus contenidos en Flash, con los riesgos de interoperabilidad que este tipo de paquetizado tenía, ya que por ejemplo nunca fue soportado por dispositivos IOS/MAC. Tras muchos años en la cuerda floja, desde el paso 31 de diciembre Flash no existe, por lo que las soluciones diseñadas en éste, tampoco.

3 Independientes... También flexibles, combinables y reutilizables

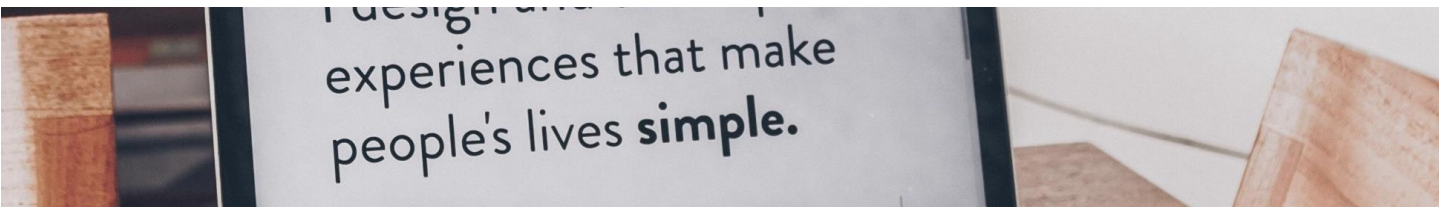
Es mejor tener muchas soluciones independientes que una sola grande.

Por ejemplo, si tenemos un curso es preferible que esté dividido en paquetes independientes, que estén planteados de tal manera que podamos combinarlos y reutilizarlos de una manera flexible.

De esta manera si realizásemos un curso de derecho laboral y nóminas lo estructuraríamos en módulos como introducción al derecho laboral, el Estatuto de los Trabajadores, el convenio colectivo, la nómina, etc. Con ello obtendríamos la posibilidad de reutilizarlos de manera independiente o combinarlos con otros recursos, para así crear nuevas soluciones e-learning.

Lo mismo sucede con otros recursos como los vídeos, es mejor crear una secuencia de vídeos cortos e interesantes, que lanzar uno que supere la duración de un capítulo de nuestra serie favorita.





5| HERRAMIENTAS



En ocasiones, pueden confundirse las herramientas de creación de contenidos con los LMS o *sistemas de gestión del aprendizaje on-line*, como pueden ser:

- Moodle
- Hay más LMS corporativos
- Google Classroom
- Edmodo
- Blackboard

O con herramientas para impartir clases a distancia:

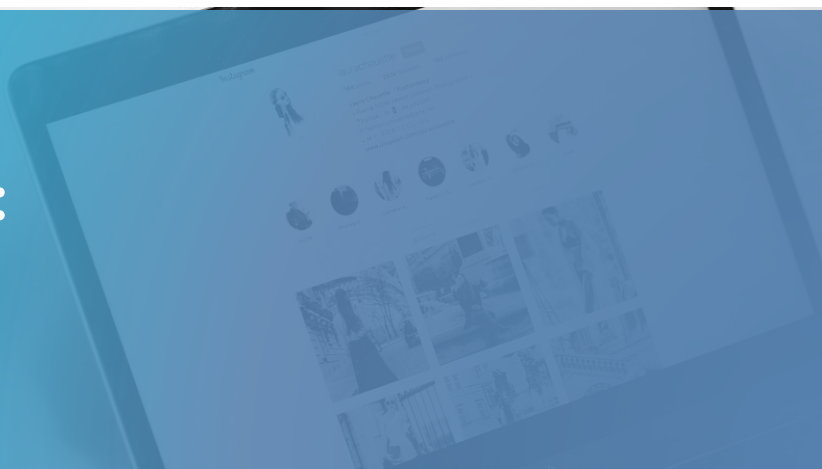
- Google Meet
- YouTube Studio
- Zoom
- Jitsi
- Teams

Este tipo de herramientas o gestores de formación son plataformas on-line a través de las cuales podemos gestionar formaciones, subir vídeos, realizar videollamadas o webinar.

Mientras que, las herramientas de autor o de creación de recursos y elementos e-learning son diferentes tipos de software (on-line o no) de las que nos servimos para crear las distintas soluciones e-learning; desde cursos, pasando por vídeos, mapas mentales, muros y pizarras colaborativas, animaciones o podcast, entre otros.

Se trata exclusivamente de mostrar algunas de las herramientas más empleadas.

Cursos paquetizados:



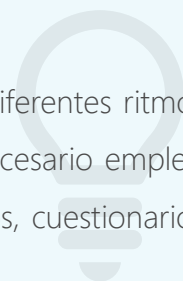
En muchas ocasiones, se relaciona el e-learning con cursos basados en la transposición de diapositivas una detrás de otra.

E-learning va mucho más allá, ya que puede incluir otros recursos como vídeos, animaciones, podcast, ejercicios interactivos, evaluaciones. La adecuada combinación de este tipo de recursos y elementos daría lugar a los cursos on-line , soluciones e-learning que:

- pueden presentar distintos niveles de interactividad y mayor o menor desarrollo gráfico.
- se exportan a paquetes Scorm, TINCAN API, etc...
- y posteriormente se suben a un LMS.

Consejos elaboración este tipo de cursos:

- Buscar siempre un equilibrio entre texto y elementos visuales. Deben complementarse, si la atención se dirige a la imagen y no al texto, estamos potenciando un elemento que en muchas ocasiones puede ser meramente decorativo.
- Captar la atención del colectivo participante, mediante el uso de diferentes ritmos, evitando que sólo sea leer texto y dar a siguiente. Para ello, es necesario emplear recursos dinamizadores y de ruptura como videos, ejercicios, juegos, cuestionarios, etc.



Cursos paquetizados:

RECUERDA Este tipo de curso está pensado para ser exportado a paquetes como, SCORM o TIN CAN Api que permiten un seguimiento de la actividad formativa de cualquier participante a través de alguna de las plataformas LMS.

Pero.... ¿Qué es un Scorm?

SCORM es uno de los primeros tecnicismos con que nos encontramos en el mundo del e-learning. La primera reacción al escuchar este término es:



SCORM deriva de las siglas de Shareable Content Object Reference Model. Se trata del conjunto de especificaciones, que **permiten estandarizar la producción de contenidos en e-learning** para poder crear contenidos fácilmente reutilizables. Se trata, por tanto, de un estándar e-learning o, dicho de otra forma, una referencia a seguir para compartir contenidos. Esto permite que todos los profesionales que crean contenidos sigan las **mismas normas para producir y empaquetar sus contenidos**, de manera que puedan reproducirse en cualquier LMS compatible.

El formato SCORM permite crear soluciones integrables en diferentes plataformas con características que ayudan a gestionar y trazar el aprendizaje.



Mucho más que cursos basados en diapositivas



Videos



Animaciones



Podcast



Ejercicios
interactivos



Evaluaciones



| Algunas HERRAMIENTAS DE AUTOR



Adobe
Captivate



Articulate
Storyline



iSpring



Trivantis
Lectora

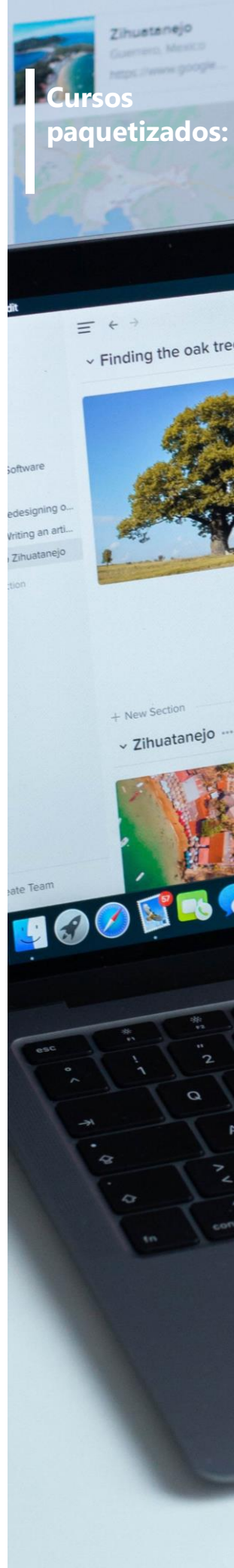


Iseazy

Estas herramientas permiten incluir **ejercicios dinamizadores** como:

- Cuestionarios.
- Ejercicios de arrastre.
- Ejercicios de ordenar.
- Preguntas abiertas.
- Ejercicios de unir.
- Ejercicios de rellenar.

Cursos
paquetizados:



Infografías:

El uso de presentaciones e infografías puede ser de gran utilidad, tanto para formación on-line síncrona como asíncrona.

Una **infografía** es una representación visual o diagrama de textos escritos con imagen o ilustraciones, modo de resumen o explicación, de tal manera que imagen y texto se complementan.

| Ventajas del uso de presentaciones e infografías:

Sencillez, ya que al simplificar los conceptos e ideas mediante el impacto visual hace que el mensaje sea mucho más memorable. Además, los aspectos principales aparecen a primera vista.

Satisfacción. El trabajo que hay detrás de este tipo de recursos, no pasará inadvertido para el público objetivo. Descubrirán que se puede aprender de manera distinta, afectando positivamente no sólo a los resultados, sino a la valoración que de la calidad de la formación recibida.

Retención. La simplificación del mensaje de este tipo de recursos hace que aumente la capacidad de retención del mismo por parte de las y los destinatarios.

Implicación. El uso de estos recursos puede generar gran engagement cuando se trata de temas especialmente densos o complejos.

Existen **herramientas** mediante las cuales se pueden crear de forma sencilla, impactos formativos muy visuales, a través del uso de presentaciones e infografías. Algunas de ellas son:



Piktochart: Aplicación que permite realizar distintos tipos de presentaciones e infografías, a partir de plantillas o desde una página blanca.



Canva: Herramienta con variedad de plantillas y diseños para realizar distintos tipos de presentaciones (líneas temporales, infografías, presentaciones, informes, planes de aprendizaje, etc.).



Genially: Recurso para realizar presentaciones interactivas que permite múltiples usos. Uno de los más interesantes es la posibilidad de organizar propuestas de autoaprendizaje en torno a temas o narrativas que le den sentido. Si bien, requiere cierta habilidad digital, su interfaz intuitiva y las plantillas ofrecidas facilitan el trabajo.



Google Presentation y Google Site: Dos herramientas intuitivas de Google útiles para realizar presentaciones y alojar contenidos.



Venngage: Herramienta que permite crear infografías muy visuales en tres sencillos pasos.

infogram

Infogram: Esta herramienta permite crear en poco tiempo infografías y gráficos. Tiene tanto versión gratuita, como opciones más avanzadas de pago.



Befunky: Mediante una serie de plantillas infográficas personalizables, permite convertir ideas complejas en recursos impactantes.



Easelly: Herramienta gratuita que, permite la creación de atractivas infografías de una manera gratuita.



Edraw: Aplicación creada por Wondershare que, permite la creación de infografías personalizadas en tan sólo 5 pasos. Aunque es de pago cuenta con una versión de prueba.



Snappa: Herramienta que permite crear infografías y gráficos adaptados a diferentes formatos, incluyendo los de las redes sociales. Tiene versión gratuita y opciones avanzadas de pago.

Algunos de estos recursos pueden ser usados no sólo por los formadores, sino también por las personas participantes.

Líneas del tiempo y roadmaps:

Un línea del tiempo es un tipo de gráfico o diagramación en forma de secuencia. Las líneas del tiempo sirven para ordenar y explicar cronológicamente de forma visual, procesos o acontecimientos que han ocurrido a lo largo de un período, por lo cual son muy útiles como recurso pedagógico de gran ayuda en formaciones e-learning síncronas y asíncronas.

Algunas herramientas:



Timetoast: Permite la creación de líneas el tiempo de una forma sencilla, básica y rápida.

Tiki-toki: Herramienta on-line enfocada a la creación de líneas del tiempo interactivas y muy visuales.

TIKI-TOKI



Visme: Nos permite crear líneas del tiempo a partir de infografías.

Timeline 3D de Bee Docs: Permite crear líneas del tiempo en tres dimensiones.





S

Sutori: Esta herramienta permite crear líneas del tiempo incluyendo imágenes, vídeos, cuestionarios y storytelling. Es gratuita.

Timeline JS: Aplicación open source que nos ayuda a generar líneas del tiempo de una forma sencilla.

Timeline JS



Rememble

Rememble: Herramienta permite crear líneas del tiempo incluyendo elementos visuales.

Preceden: Nos permite crear líneas del tiempo y roadmaps profesionales. Tiene una versión gratuita y versiones avanzadas con coste.

Preceden



SmartDraw: Es sin duda, una de las herramientas de creación de líneas de tiempo gratuitas más eficientes.

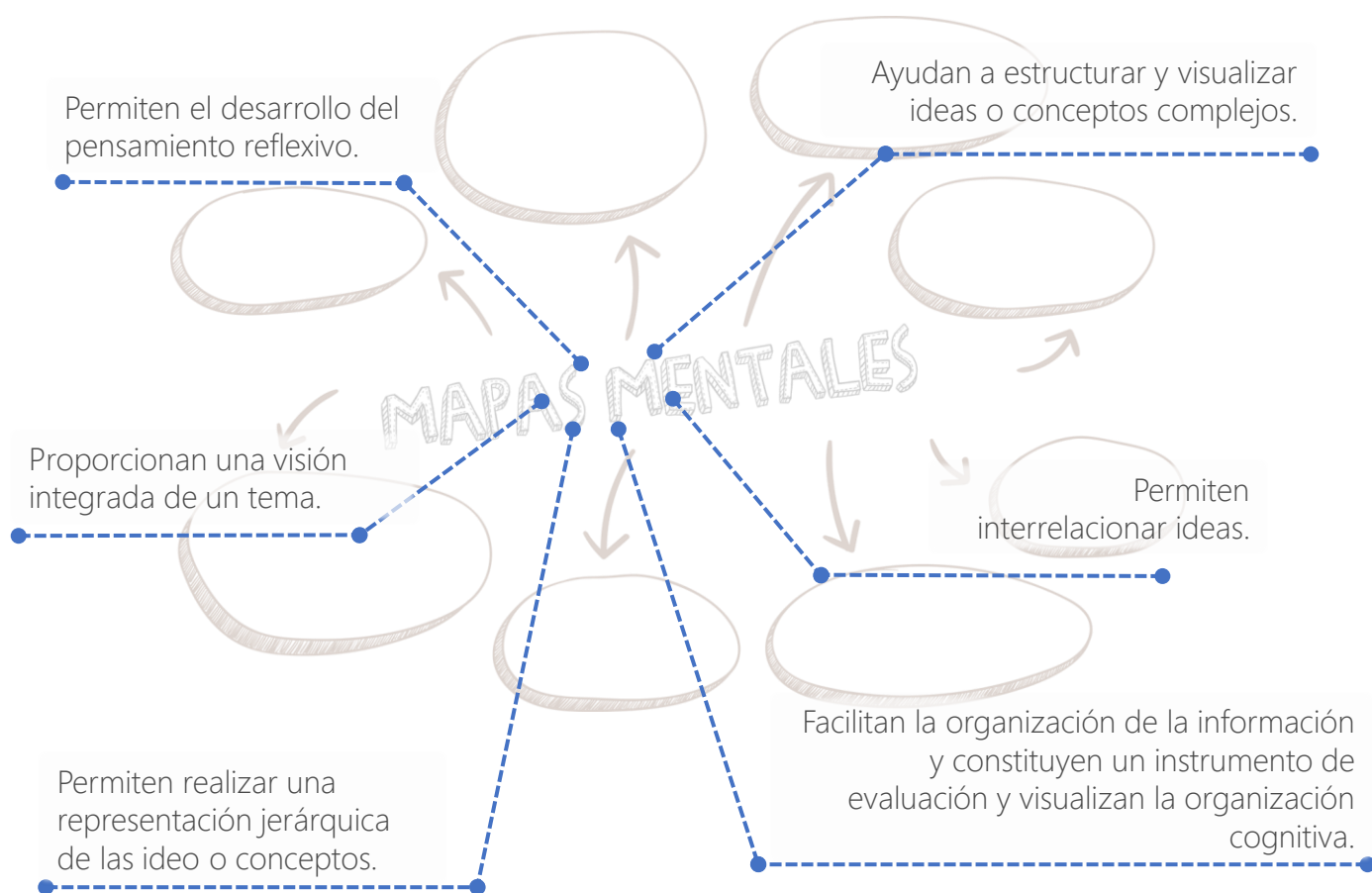
Timelinr: Sencilla y visual herramienta para crear líneas del tiempo y roadmaps. Es de pago pero tiene una versión de prueba de 14 días.



Mapas conceptuales:

Los mapas conceptuales o mapas mentales son una herramienta de diagramación visualmente sencilla, mediante la que se presentan conceptos e ideas relacionadas entre sí a través del uso de cajas, conectores, colores y pequeños dibujos. Fueron ideados por Tony Buzan.

| Algunas ventajas del uso mapas mentales:



Los Mapas Conceptuales facilitan la **relación** entre **nuevos conceptos** con aquellos **conceptos que ya comprendemos**.

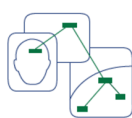
Algunas herramientas:



Goconqr: Recurso recomendado para realizar mapas con una versión gratuita, que permite también buenos diseños.



Creately: Aplicación de uso intuitivo para crear mapas conceptuales. La versión gratuita permite realización de 5 mapas conceptuales.



CmapTools: Aplicación que requiere de cierta competencia digital o de seguir un tutorial para dar los primeros pasos. El esfuerzo vale la pena porque se trata de un recurso gratuito, sin límites en cuanto a funciones y cantidad de mapas, que permite la elaboración de redes de muy buena calidad.



Bubbl.us: Permite realizar mapas conceptuales de forma sencilla. Tiene un uso tan sencillo que no tendrás problemas a la hora de crear proyectos.



Mindmeister: Herramienta que nos permite crear mapas mentales individualmente o en equipo. Pueden ser guardados en la nube.



Scapple

Scapple: Potente herramienta para realizar mapas conceptuales. Es de pago pero posee una versión de prueba de 30 días.



Mindomo: Esta potente aplicación de mapas conceptuales está muy enfocada a la mejora de los procesos memorísticos. Posee una versión gratuita y versiones de pago con prestaciones más avanzadas.



Xmind: Herramienta para la realización de mapas conceptuales enfocada al uso en móviles. Es de pago.



Wise mapping: Herramienta online gratuita, enfocada a la creación colaborativa y participativa de mapas conceptuales.



Pizarras o muros virtuales:

Aunque se fundamentan en la técnica de los mapas mentales, queremos dedicar un espacio específico a las **PIZARRAS O MUROS VIRTUALES**. Estas son mapas conceptuales colaborativos mediante el uso de grupos de trabajado a través de Internet.

Nos sirven para:

- Aclarar ideas clave.
- Facilitar el compartir conocimiento e información.
- Llevar a cabo dinámicas como Brainstorming.

A continuación, hacemos una breve mención a las más populares:



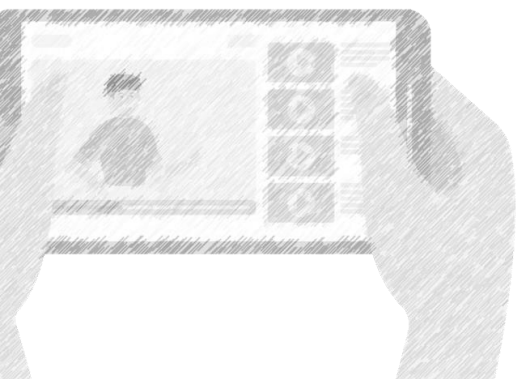
Vídeos:

Se pueden utilizar como recursos independientes en campañas de sensibilización, como introducción a una formación síncrona o como recurso integrado en un curso on-line.

El impacto de la imagen en movimiento sobre el proceso de aprendizaje es muy alto, pero también hay que tener en cuenta que los tiempos de atención son limitados, con lo cual es fundamental **no excederse en la duración de este tipo de recursos.**

| Algunas tipologías:

- Tutoriales.
- Animados.
- Whiteboard- Visual thinking.
- Videos con un presentador.
- Videos con actores.
- Tutoriales de software.



Aunque existe software específico para la creación de vídeos de diferente tipo que poseen una mayor o menor complejidad, muchas veces la creación de videos **no depende tanto de los medios y el conocimiento técnico como de la creatividad, la correcta estructuración de las ideas y la capacidad de comunicación.**

Algunas herramientas:



Vídeos interactivos:

Los vídeos son actualmente el tipo de contenido que más engagement genera en Internet, aunque puede convertirse en un tipo de contenido demasiado lineal y llegar a ser algo monótonos, sobre todo si son demasiado largos. Los vídeos interactivos pueden ayudar a paliar los desafíos que nos plantean los vídeos, ya que implican que el usuario y usuaria puedan interactuar. Esto último **interrumpe el flujo lineal de información y permiten a las personas participantes convertirse en actores en su búsqueda de conocimiento.**

Este tipo de recurso de caracteriza por:



Se maximiza el tiempo de visionado.



Rompe con la linealidad del contenido



Propone escenarios interactivos



Promueve la concentración del usuario

En este tipo de vídeos podemos introducir: preguntas, imágenes, vídeos secundarios, mapas interactivos, etc.

Algunas de las herramientas que podemos usar son:



Edpuzzle



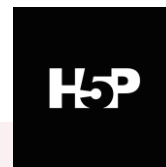
Vialogues



Wirewax



Playposit



H5P



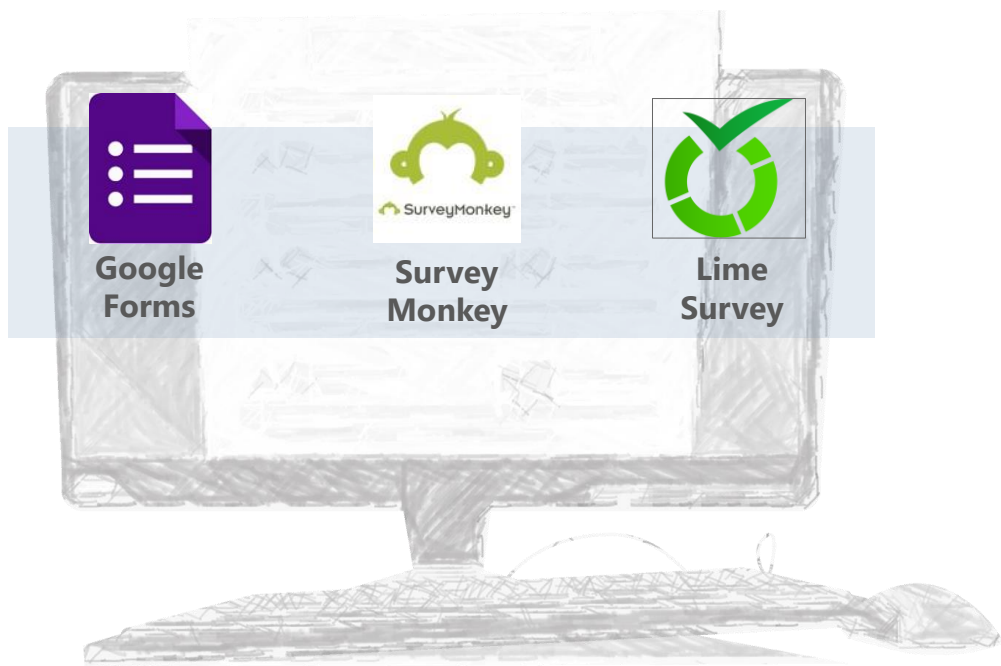
HapYak

Cuestionarios:

Podemos emplear este tipo de recursos para realizar:

- Evaluación final.
- Tests.
- Chequeos de conocimiento.
- Encuestas.

Algunas de las herramientas que podemos usar son:



Gamificaciones:

Como ya hemos contado anteriormente, el juego es una de las mejores maneras de aprender y reforzar el conocimiento adquirido.

Algunas herramientas sencillas de usar son:



Kahoot!: Herramienta para realizar cuestionarios de evaluación y concursos sincrónicos. Los estudiantes participan por medio de un dispositivo móvil.



Mentimeter: Herramienta para realizar cuestionarios de evaluación y concursos sincrónicos. Los estudiantes participan por medio de un dispositivo móvil.



Educaplay: Sin un alto nivel de competencia digital, esta plataforma permite elaborar crucigramas, completar frases, sopas de letra, tests y otros juegos sencillos y compartirlos.



Quizizz: Aplicación gratuita para realizar cuestionarios y aprovechar los elaborados por otros docentes. Entre sus ventajas se encuentra la posibilidad de distribuir cuestionarios de manera personalizada a través de Google Classroom.



Socrative: Herramienta útil para realizar juegos o evaluaciones a los estudiantes en tiempo real, a través de actividades entretenidas. Se utiliza tanto en ordenadores, como en dispositivos móviles

Storytelling y diálogos simulados:

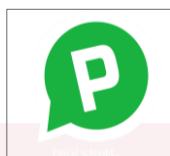
Mediante la narrativa y los diálogos simulados podemos transmitir contenidos de forma más atractiva y motivadora. Existen multitud de herramientas dedicadas a ellos, algunas son:



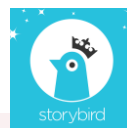
Pixton: Herramienta entretenida para realizar historietas y avatares. Permite el trabajo colaborativo del grupo de clase.



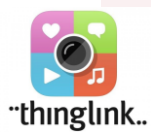
Make beliefs comix: Aplicación muy intuitiva para realizar cómics. Ideal para trabajar con los más pequeños.



WhatsApp Fake chat: Simulador de Whatsapp en el que podemos introducir diálogos simulados.



Storybird: Con esta herramienta se pueden crear historias digitales muy visuales en muy poco tiempo.



Thinglink: Permite crear historias con imágenes interactivas, vídeos, etc..

eBooks interactivos:

Este tipo de contenido e-learning no se usa tan a menudo, como los otros ya mencionados, pero es una forma muy rápida y fácil de compartir contenidos.

Algunas herramientas para crear ebooks interactivos son las siguientes:



Herramientas que nos pueden ayudar de forma complementaria:

Existen herramientas y recursos digitales provenientes del diseño gráfico y audiovisual que, nos pueden servir de gran ayuda complementaria para crear recursos formativos de mayor impacto tanto visual como formativo. A continuación, destacamos algunas de ellas.



Editores de imágenes



Photoshop



Gimp



Editores para ilustrar



Illustrator



Inkscape



Editores de vídeo



Blender



Premier



Spark



6| CONCLUYENDO

Con esta guía pretendemos aportar no un decálogo ni recetas mágicas creativas, sino compartir nuestra **experiencia** en nuestro día a día y sobre todo, compartir la que es nuestra **pasión** por encima de todo: **conectar a las personas con el aprendizaje**.

“No hay una fórmula mágica para el éxito, todo se reduce a trabajo duro, tomar las decisiones correctas y perseverancia”

Michelle Obama



SOLUCIONES E-LEARNING

CONSULTORÍA DE
FORMACIÓN



FACTORÍA DE
CONTENIDOS

www.etrivium.es

