

Guía de estudio:

Curso en línea: Evento académico utilizando la WEB o por medio del internet.

Plataforma educativa: Es un sitio WEB donde el asesor cuenta con un espacio virtual en internet, que le permite establecer actividades de enseñanza – aprendizaje que ayude a sus estudiantes a lograr los objetivos planteados en el curso en línea mediante las herramientas de colaboración y comunicación; herramientas de gestión de contenidos y herramientas de seguimiento y evaluación.

Planeación de proyectos: Es el primer paso para poder desarrollar un curso en línea, en él se establecen objetivos, metodologías de trabajo, materiales e instrumentos de evaluación.

Planificar un proyecto. Diseño de acciones orientadas a la consecución de determinados propósitos, procurando utilizar racionalmente los recursos disponibles.

Define la fecha de comienzo y final de cada actividad.

Proyecto. Conjunto de actividades que se proponen realizar de una manera articulada entre sí, con el fin de producir determinados bienes o servicios, capaces de satisfacer necesidades o de resolver problemas dentro de los límites de un presupuesto, periodo o criterios dados.

Actividad. Es una herramienta dentro de la planeación de proyectos de un curso; refiere las actividades y contenidos incluyendo una lista de actividades y contenidos desglosados en unidades, desarrollo de contenidos, actividades a desarrollar como evaluación diagnóstica, ejercicios, cuestionarios, tareas, entre otros, con las fechas previstas de comienzo y fin.

Elementos que conforman un curso de formación en línea:

- Intercambio de ideas y experiencias que permite la interacción y comunicación entre alumno e instructor
- Aplicación y experimentación de lo aprendido de modo que los alumnos tengan la posibilidad de ser expuestos a situaciones similares en la práctica del conocimiento
- Seguridad y confiabilidad en el sistema donde el alumno puede adquirir conocimientos, experimentar, aplicar, expresarse, comunicarse, medir sus logros.

Evaluación Diagnóstica	• Actividad que permite obtener información respecto de las condiciones iniciales del aprendizaje, los conocimientos previos con relación a una determinada competencia y favorece la toma de decisiones para mejorar el proceso de instrucción-aprendizaje. Se realiza al inicio del curso.
Evaluación Formativa	• Actividad que permite proporcionar una ayuda ajustada a los procesos de construcción que realizan los participantes. Se realiza de forma concurrente con el proceso de instrucción-aprendizaje.
Evaluación Sumativa	• Actividad que consiste en valorar si el proceso de instrucción aprendizaje fue eficaz para que los participantes logren los objetivos planeados previamente.
Evaluación de Satisfacción	• Es un estudio empírico basado en la observación para determinar el grado de satisfacción del encuestado. Realizar al final del curso.

Diseñar los contenidos:

- Establecer la metodología del curso según las necesidades potenciales de los usuarios de la plataforma de e-learning. En este punto adquiere especial relevancia el DI, es decir, el diseño instruccional.
- Sin el diseño instruccional no se pueden desarrollar apropiadamente los contenidos multimedia porque es en este apartado cuando se estructuran, se dan coherencia y se dotan de una envoltura pedagógica los materiales y los recursos.

Diseño instruccional: Es el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al participante a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas.

- El diseño instruccional es la creación general para el desarrollo, implementación y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje.
- Diseñar un curso implica planeación, reflexión y evaluación constante.
- El uso de la teoría constructivista en el diseño instruccional pretende prácticas de la vida real con instrucción significativa.

Teorías de aprendizaje:

- Conjunto de establecimientos que precisan la manera en que se podría optimizar el aprendizaje o la forma de hacerlo duradero.
- La Teoría ayuda a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, elaborando a su vez estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento.
- Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades en el razonamiento y en la adquisición de conceptos.

Teorías de aprendizaje aplicables a la formación en línea:

- El Conductista es la teoría que sustenta los cambios observables de la conducta del sujeto. Se enfoca fundamentalmente en la repetición de patrones de conducta hasta que estos se realicen de manera automática.
- El Cognitivista es la teoría que se basa en los procesos que tienen lugar atrás de los cambios de conducta. Estos cambios son observados para usarse como indicadores para entender lo que está pasando en la mente del que aprende.
- El Conectivismo surge del impacto de la tecnología en el aprendizaje. Es la integración de los principios del caos que señala la interrupción de la posibilidad de predecir, que la realidad depende de un sinnúmero de circunstancias inciertas.

Tipos de herramientas de comunicación

- Mensajería instantánea. Forma de comunicación en tiempo real entre dos o más personas.
- Navegador. Es la aplicación que permite a los usuarios de internet explorar o visitar las distintas páginas de los sitios en Internet.
- URL. Es un medio estándar de identificación de direcciones de Internet en la Web.

Tipos de herramientas de colaboración

- Blog. Recopila de manera cronológica textos o artículos de uno o varios autores, en cada artículo los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor puede darles respuesta.
- Wiki. Permite la edición de contenidos por parte de los usuarios que acceden a él, maneja restricciones mínimas, por lo que no es necesario ser un experto para participar en él.
- Correo. Permite el intercambio de mensajes, llevar un registro de información.

Derechos de autor:

- Es un conjunto de normas jurídicas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores, por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística, musical, científica o didáctica, esté publicada o inédita.
- Plagio. Es el uso de información de alguna fuente en cualquier forma, sin dar detalles de donde se obtuvo la información.
- Derecho de autor. Facultad que tiene el creador intelectual para explotar las obras de su autoría.