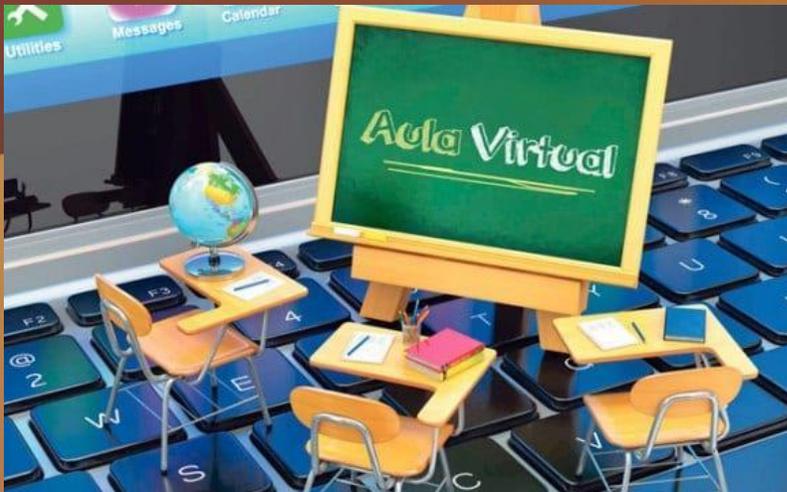


Tema: Educación a distancia y aprendizaje combinado (Blended Learning) para mejorar el aprovechamiento académico.



CONFERENCIA ANUAL
DEL **PROGRAMA** DE
EDUCACIÓN PARA ADULTOS



DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN





AGENDA

Saludo

Reflexión-Video

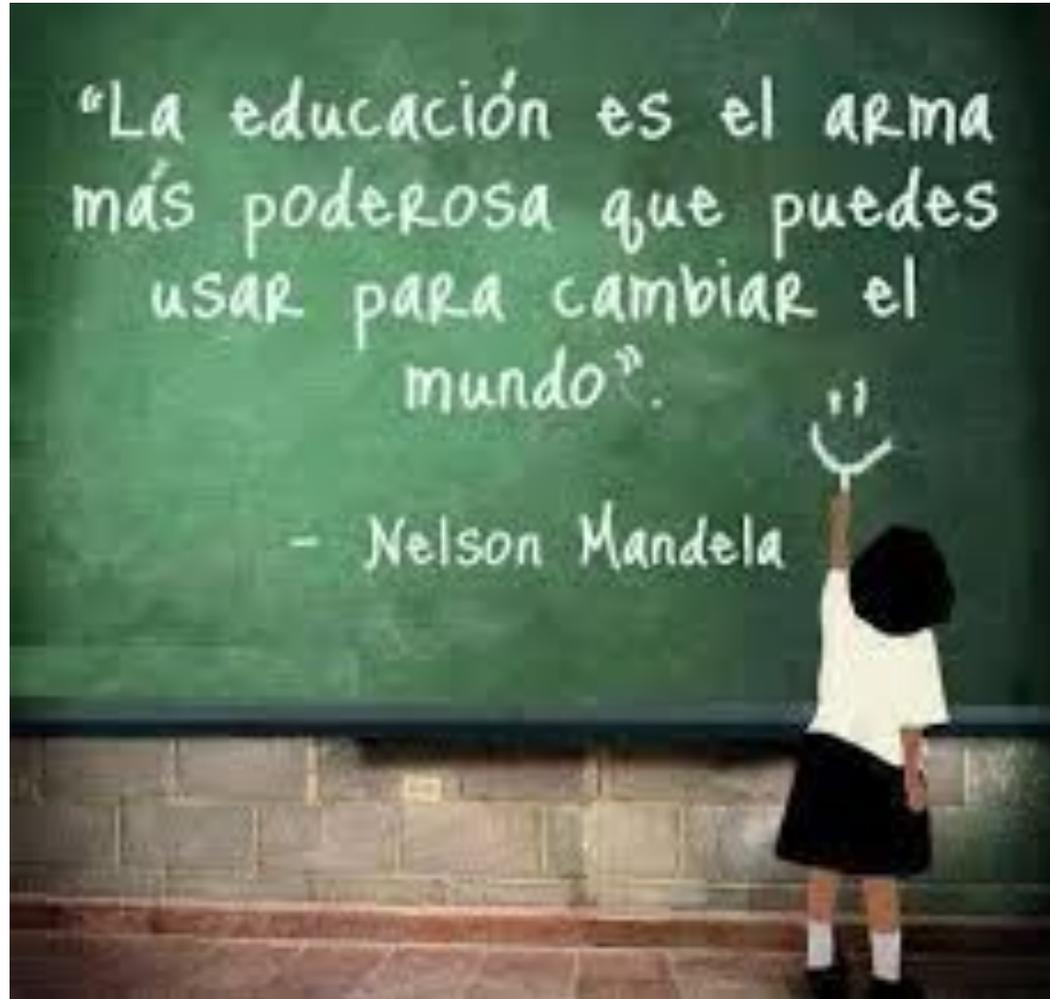
Clase demostrativa

Encuesta de Satisfacción

Clausura



REFLEXION







OBJETIVOS

1. Definir del concepto "e-learning", las características y ventajas de esta modalidad.
2. Aprender sobre el resultado de aplicar las nuevas tecnologías en el ámbito del aprendizaje.
3. Aprender cómo el "e-learning" va unido a aspectos de tipo metodológico y a la adecuación técnico-instructiva necesaria para el desarrollo de materiales que respondan a necesidades específicas, aprovechando al máximo el papel de las aulas virtuales en el proceso de enseñanza a distancia.



OBJETIVOS

4. Aprender la amplia gama de **aplicaciones** y procesos, tales como: aprendizaje basado en la red, aulas virtuales, cooperación digital, los campus virtuales, las aulas virtuales, las bibliotecas electrónicas, las técnicas de autoaprendizaje o las **videoconferencias** como herramientas de trabajo que definen la forma de aprendizaje y enseñanza del alumno y del docente.
5. Aprender los elementos que componen un aula virtual, los usos del aula virtual y los elementos esenciales del aula virtual para el uso del docente.



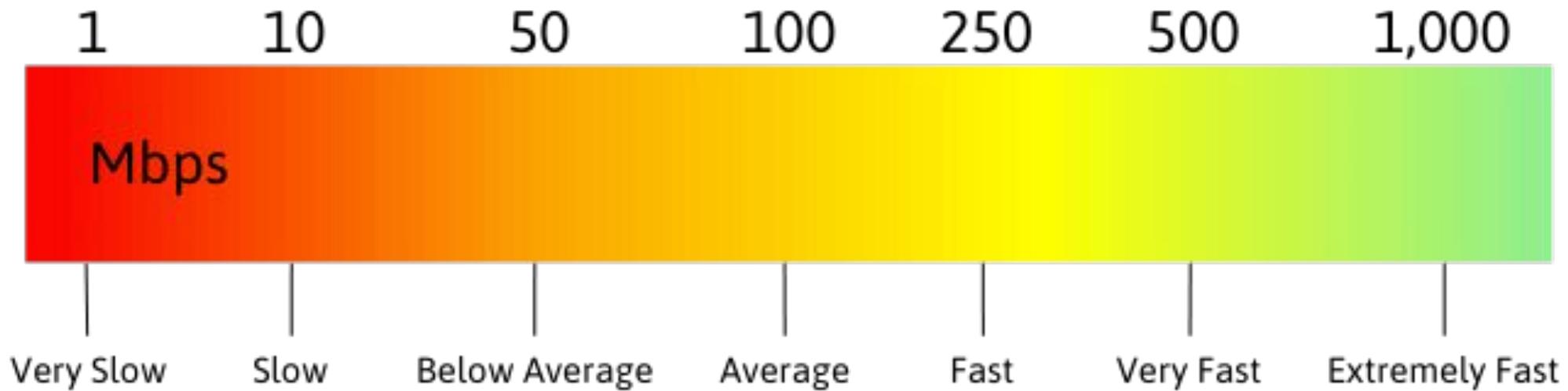
DEFINICION



El e-learning es una forma de aprendizaje electrónico que utiliza **dispositivos digitales** para proporcionar instrucción. Los cursos de e-learning pueden ser completados en línea, en casa o en cualquier lugar que tenga acceso a una conexión a Internet. Pueden ser autodidactas o impartidos por un instructor en línea.



Se necesita internet robusto y rápido





VENTAJAS

El e-learning ofrece una serie de ventajas sobre los métodos de aprendizaje tradicionales, que incluyen:

- **Flexibilidad:** El aprendizaje electrónico se puede acceder desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que lo hace ideal para estudiantes con horarios ocupados o que viven en áreas remotas.
- **Personalización:** Los cursos de e-learning se pueden personalizar para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.
- **Costo-eficiencia:** El aprendizaje electrónico puede ser más rentable que los métodos de aprendizaje tradicionales.



Ventajas del E-learning

Personalización

Una de las principales ventajas del e-learning es la posibilidad de personalizar el aprendizaje para adaptarlo a las necesidades individuales de cada estudiante. Esto se puede lograr a través de diferentes recursos y herramientas, como:

- **Formatos de aprendizaje flexibles:** los estudiantes pueden elegir cómo quieren aprender, ya sea a través de videos, textos, audios, juegos, o una combinación de estos.
- **Ritmos de aprendizaje adaptados:** los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo, sin tener que seguir un calendario estricto.
- **Feedback personalizado:** los estudiantes pueden recibir comentarios personalizados de sus profesores o tutores, lo que les ayuda a mejorar su aprendizaje.



CRECIMIENTO DEL E-LEARNING

- ✓ El e-learning está creciendo rápidamente en popularidad. Se estima que el mercado mundial del e-learning alcanzará los 325.000 millones de dólares en 2025.
- ✓ El e-learning está siendo utilizado por una amplia gama de organizaciones, incluidas escuelas, empresas y organizaciones sin ánimo de lucro.



Algunos de los tipos más comunes de e-learning incluyen:

1. **Cursos en línea:** Estos cursos son autodidactas y los estudiantes pueden progresar a su propio ritmo.
2. **Capacitación en línea:** Esta capacitación es impartida por un instructor en línea y los estudiantes suelen participar en conferencias web, foros de discusión y otras actividades interactivas.
3. **Microaprendizaje:** Este tipo de aprendizaje se centra en proporcionar pequeños fragmentos de información a la vez. Se puede utilizar para aprender conceptos nuevos o para refrescar los conocimientos existentes.
4. **El e-learning** es una herramienta poderosa que puede ayudar a las personas a aprender de manera efectiva y eficiente.



VIDEO SOBRE USO DE IA EN E-LEARNING





Definición de e-learning



El aprendizaje electrónico (e-learning) es el uso de **tecnologías electrónicas** para proporcionar instrucción o capacitación. Los cursos de e-learning se pueden entregar a través de una variedad de medios, incluidos sitios web, plataformas de aprendizaje en línea, correo electrónico, software y dispositivos móviles.



Ejemplos de e-learning

El e-learning se puede utilizar para una variedad de propósitos, incluidos:

- ✓ **Educación continua:** Los cursos de e-learning se pueden utilizar para que los profesionales mantengan sus habilidades actualizadas.
- ✓ **Capacitación corporativa:** Los cursos de e-learning se pueden utilizar para capacitar a los empleados en nuevas habilidades o tecnologías.
- ✓ **Educación formal:** Los cursos de e-learning se pueden utilizar para ofrecer programas de grado y posgrado completos.



- ✓ El e-learning es una opción de aprendizaje viable para estudiantes de todos los niveles y antecedentes.
- ✓ A medida que el aprendizaje electrónico continúa creciendo en popularidad, se espera que siga ofreciendo una serie de ventajas sobre los métodos de aprendizaje tradicionales.



Características del e-learning incluyen:

- **Otras características del e-learning incluyen:**
- **Interactividad:** El e-learning puede ser muy interactivo, lo que ayuda a los estudiantes a participar en el aprendizaje. Los materiales de aprendizaje pueden incluir actividades, ejercicios y cuestionarios que ayudan a los estudiantes a comprender los conceptos.
- **Personalización:** El e-learning puede ser personalizado para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. Los estudiantes pueden elegir los contenidos que quieren aprender, el ritmo al que quieren aprenderlos y cómo quieren aprenderlos.
- **Eficiencia:** El e-learning puede ser más eficiente que la educación tradicional. Los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y en su propio tiempo, lo que puede ahorrar tiempo y dinero.



Transición



Las nuevas tecnologías han tenido un impacto significativo en el aprendizaje en línea, revolucionando la forma en que los estudiantes aprenden y los profesores enseñan.

Acceso a la educación

Una de las principales ventajas de las nuevas tecnologías en el aprendizaje en línea es que brindan acceso a la educación a personas que, de otro modo, no podrían acceder a ella. Esto incluye a personas que viven en zonas rurales o remotas, personas con discapacidades, o personas que tienen que trabajar o cuidar de sus familias y no pueden asistir a la escuela de forma presencial.



ACTIVIDAD DE PRACTICA



Escribir en la pantalla

- Screen Marker and recorder
- <https://apps.microsoft.com/detail/9n0fw68w0dfw?launch=true&mode=mini&hl=es-es&gl=US>
- Instalar el mismo.





GRABAR UNA CLASE PARA E-LEARNING



Para grabar una clase en línea, necesitarás los siguientes elementos:

- Un ordenador con cámara web y micrófono.
- Un software de grabación de pantalla.
- Una conexión a Internet estable.



Una vez que tengas estos elementos, sigue estos pasos:

1. Prepara tu ordenador. Asegúrate de que tu cámara web y tu micrófono estén conectados y funcionando correctamente. También puedes probar tu sonido para asegurarte de que está claro.
2. Elige un software de grabación de pantalla. Hay muchas opciones disponibles, tanto gratuitas como de pago. Algunas de las opciones más populares incluyen **OBS Studio**, **ScreenCast-O-Matic** y **Apowersoft**.
3. Configura tu software de grabación. En la mayoría de los casos, tendrás que seleccionar las fuentes que deseas grabar, como la pantalla de tu ordenador y tu webcam. También puedes ajustar la configuración de audio y video.
4. Inicia la grabación. Cuando estés listo para comenzar la grabación, haz clic en el botón de grabación en tu software.
5. Da tu clase como de costumbre. No olvides **mirar** a la **cámara** web de vez en cuando para que tus alumnos puedan verte.
6. Detén la grabación. Cuando hayas terminado la clase, haz clic en el botón de parada en tu software.



- 1. Snipping Tool
- Escoger la cámara de video. Ctrl+N o New, luego seleccionar el area luego start stop y desde ahí ver
- guardar o editar con Clip Champ

Snipping Tool

- 2. Clip Champ
- Escoger Screen Recorder



- 3. En PPT
- Escoger Insert, Screen Recorder



- 4. Grabar session en Microsoft Teams, ahora transcribe.





Aquí hay algunos consejos adicionales para grabar clases en línea:

- Si estás grabando una clase en directo, asegúrate de avisar a tus alumnos con anticipación.
- Si estás grabando una clase pregrabada, puedes editarla para eliminar cualquier error o distracción.
- Si estás grabando una clase para compartirla con otros, asegúrate de ajustar la configuración de audio y video para que sea lo más clara posible.



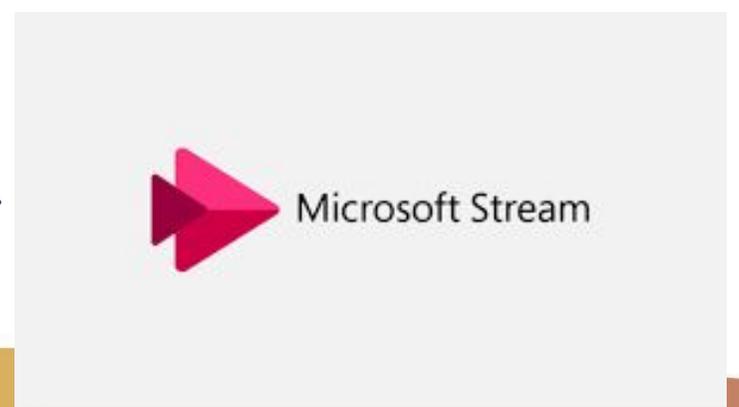
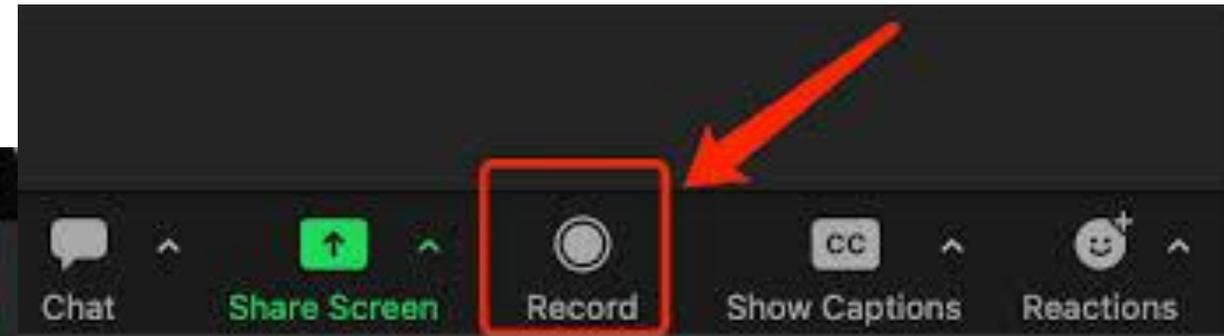
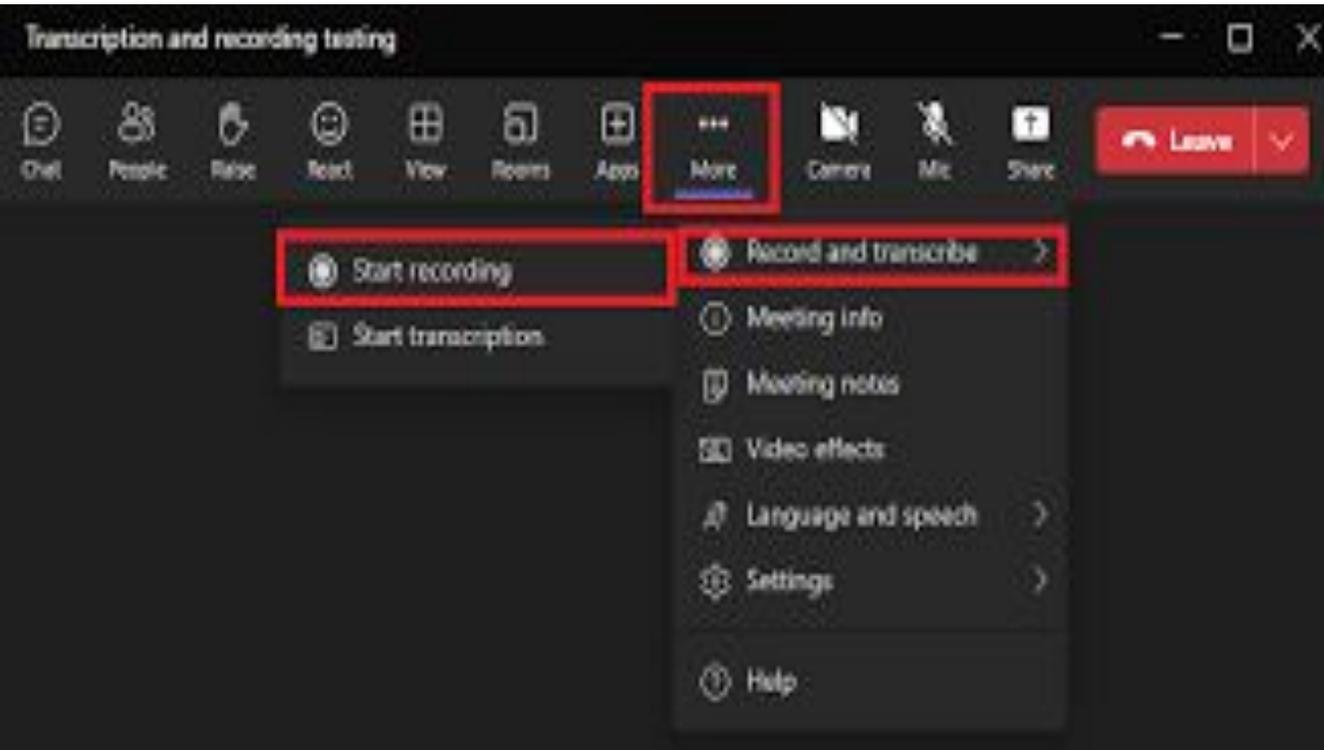
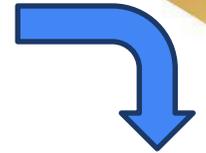
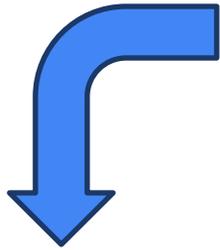
Con un poco de práctica, podrás grabar clases en línea de alta calidad que tus alumnos disfrutarán.

Aquí hay una lista de algunos de los programas de grabación de pantalla más populares:

- **OBS Studio:** Es un programa gratuito y de código abierto que ofrece una amplia gama de funciones, incluyendo la grabación de pantalla, la transmisión en vivo y la edición de video.
- **Screencast-O-Matic:** Es un programa fácil de usar que permite grabar la pantalla de tu ordenador y tu webcam con solo unos clics.
- **Apowersoft:** Es un programa con funciones avanzadas que incluye la grabación de pantalla, la grabación de audio, la edición de video y la conversión de formatos de video.

Plataformas oficiales de L DE

Microsoft Teams





Plataformas oficiales de L DE

Facebook



Redes sociales para difundir e informar a los estudiantes y comunidad en general.



Producir una clase en línea en forma de PowerPoint



Diapositiva 1

- Título: Aprendizaje de lectura
- Objetivos:
 - Comprender los fundamentos del aprendizaje de la lectura
 - Identificar las diferentes etapas del desarrollo de la lectura
 - Desarrollar estrategias de enseñanza de la lectura efectivas



Diapositiva 2

- Introducción:

- La lectura es una habilidad fundamental para el éxito académico y personal
- El aprendizaje de la lectura es un proceso complejo que se desarrolla a lo largo de la infancia y la adolescencia



Diapositiva 3

- Fases del desarrollo de la lectura:
 - Pre lectura: Los estudiantes aprenden sobre los libros y la lectura antes de aprender a leer por sí mismos
 - Alfabetización inicial: Los estudiantes aprenden las letras, los sonidos y las combinaciones de letras
 - Lectura emergente: Los estudiantes comienzan a leer palabras y frases simples
 - Lectura fluida: Los estudiantes pueden leer con fluidez y comprensión
 - Lectura crítica: Los estudiantes pueden leer y comprender textos complejos



Diapositiva 5

- **Conclusión:**

- El aprendizaje de la lectura es una inversión importante en el futuro de los niños
- Los padres y los educadores pueden ayudar a los niños a aprender a leer proporcionando un entorno de apoyo y oportunidades para practicar



Interactividad

Las nuevas tecnologías también fomentan la interactividad en el aprendizaje en línea, lo que permite a los estudiantes interactuar con el contenido y con otros estudiantes de una manera más significativa. Esto puede ayudar a los estudiantes a aprender a través de la colaboración y la resolución de problemas.

Evaluación

Las nuevas tecnologías también pueden utilizarse para evaluar el aprendizaje en línea de forma más eficaz. Esto puede ayudar a los profesores a proporcionar a los estudiantes la retroalimentación que necesitan para mejorar su aprendizaje.



Impacto

- Algunos ejemplos específicos de cómo las nuevas tecnologías se utilizan en el aprendizaje en línea incluyen:
- **Videos educativos:** Los videos educativos pueden utilizarse para proporcionar a los estudiantes una explicación visual de conceptos complejos.
- **Simulaciones:** Las simulaciones pueden utilizarse para que los estudiantes experimenten situaciones del mundo real sin tener que estar presentes físicamente.
- **Juegos educativos:** Los juegos educativos pueden utilizarse para hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo.
- **Redes Sociales:** Las redes sociales pueden utilizarse para conectar a los estudiantes con otros estudiantes y con los profesores.

Las nuevas tecnologías han tenido un impacto positivo en el aprendizaje en línea, haciéndolo más accesible, flexible, personalizado, interactivo y eficaz. A medida que las nuevas tecnologías sigan evolucionando, es probable que su impacto en el aprendizaje en línea continúe creciendo



Páginas Web de Simulaciones

Lista de enlaces de páginas web de simulaciones disponibles para estudiantes de primaria

- PhET Interactive Simulations (<https://phet.colorado.edu/es/>): una colección gratuita de simulaciones interactivas de ciencias y matemáticas para estudiantes de todos los niveles. Las simulaciones de PhET están diseñadas para ser atractivas y educativas, y permiten a los estudiantes explorar conceptos científicos y matemáticos de una manera divertida y práctica.



Paginas Web de Simulaciones Parte 2

- Exploratorium (<https://www.exploratorium.edu/>): un museo de ciencia interactivo de San Francisco que ofrece una amplia gama de recursos educativos en línea, incluidas simulaciones. Las simulaciones del Exploratorium están diseñadas para ayudar a los estudiantes a comprender conceptos científicos complejos de una manera divertida y accesible.
- National Geographic Kids (<https://kids.nationalgeographic.com/>): un sitio web educativo para niños de todas las edades que ofrece una variedad de recursos, incluidas simulaciones. Las simulaciones de National Geographic Kids están diseñadas para ayudar a los estudiantes a aprender sobre temas científicos y naturales de una manera divertida y atractiva.
- Khan Academy (<https://www.khanacademy.org/>): una organización sin fines de lucro que ofrece una amplia gama de recursos educativos gratuitos en línea, incluidas simulaciones. Las simulaciones de Khan Academy están diseñadas para ayudar a los estudiantes a aprender sobre una variedad de temas, incluidos matemáticas, ciencias, historia y más.



Páginas Web de Simulaciones Parte 3

- Discovery Education (<https://www.discoveryeducation.com/>): una empresa de medios educativos que ofrece una amplia gama de recursos educativos en línea, incluidas simulaciones. Las simulaciones de Discovery Education están diseñadas para ayudar a los estudiantes a aprender sobre una variedad de temas, incluidos ciencias, historia, geografía y más.
- Human Anatomy Atlas
- Descripción: Esta página web ofrece un atlas de anatomía humana 3D, incluyendo modelos interactivos de órganos, sistemas, y enfermedades.
<https://anatomy3datlas.com>





Simulaciones para aprender a manejar





E-learning y Aspectos Metodológicos

La metodología tecno-instructiva es un enfoque educativo que integra la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta metodología tiene como objetivo aprovechar las ventajas de la tecnología para mejorar la calidad de la educación.

La metodología tecno-instructiva se basa en los siguientes principios:

- **Aprendizaje centrado en el estudiante:** El estudiante es el protagonista del proceso de aprendizaje. La tecnología debe ser utilizada para apoyar el aprendizaje individualizado y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico.
- **Aprendizaje activo:** El aprendizaje debe ser activo y participativo. La tecnología debe ser utilizada para promover la colaboración, la resolución de problemas y el pensamiento creativo.
- **Aprendizaje basado en evidencia:** La metodología tecno-instructiva debe estar basada en evidencia científica. La tecnología debe ser utilizada para apoyar el aprendizaje efectivo y eficiente.



La adaptación tecno-instructiva es el proceso de adaptar la metodología tecno-instructiva a las necesidades específicas de un contexto educativo.

Este proceso debe tener en cuenta los siguientes factores:

- Los objetivos de aprendizaje: La tecnología debe ser utilizada para apoyar el logro de los objetivos de aprendizaje.
- Las características del estudiante: La tecnología debe ser adecuada para las características de los estudiantes, como su nivel de desarrollo, sus intereses y sus necesidades educativas.
- Los recursos disponibles: La tecnología debe ser accesible y asequible para el contexto educativo.





Aulas Virtuales en el Aprendizaje a Distancia con Blended Learning



Las aulas virtuales basadas en la red han jugado un papel fundamental en la educación a distancia y en línea. Han permitido a los estudiantes de todo el mundo acceder a una educación de alta calidad sin tener que viajar a una ubicación física. Las aulas virtuales también han facilitado la colaboración digital entre estudiantes y profesores de diferentes partes del mundo.



La cooperación digital

La cooperación digital es una forma de colaboración que se lleva a cabo a través de Internet. Las aulas virtuales proporcionan una plataforma para la cooperación digital, ya que permiten a los estudiantes y profesores trabajar juntos en proyectos, compartir recursos y comunicarse entre sí. La cooperación digital puede ser una herramienta valiosa para el aprendizaje, ya que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de colaboración, resolución de problemas y pensamiento crítico.



Hay colaboración entre los países del mundo



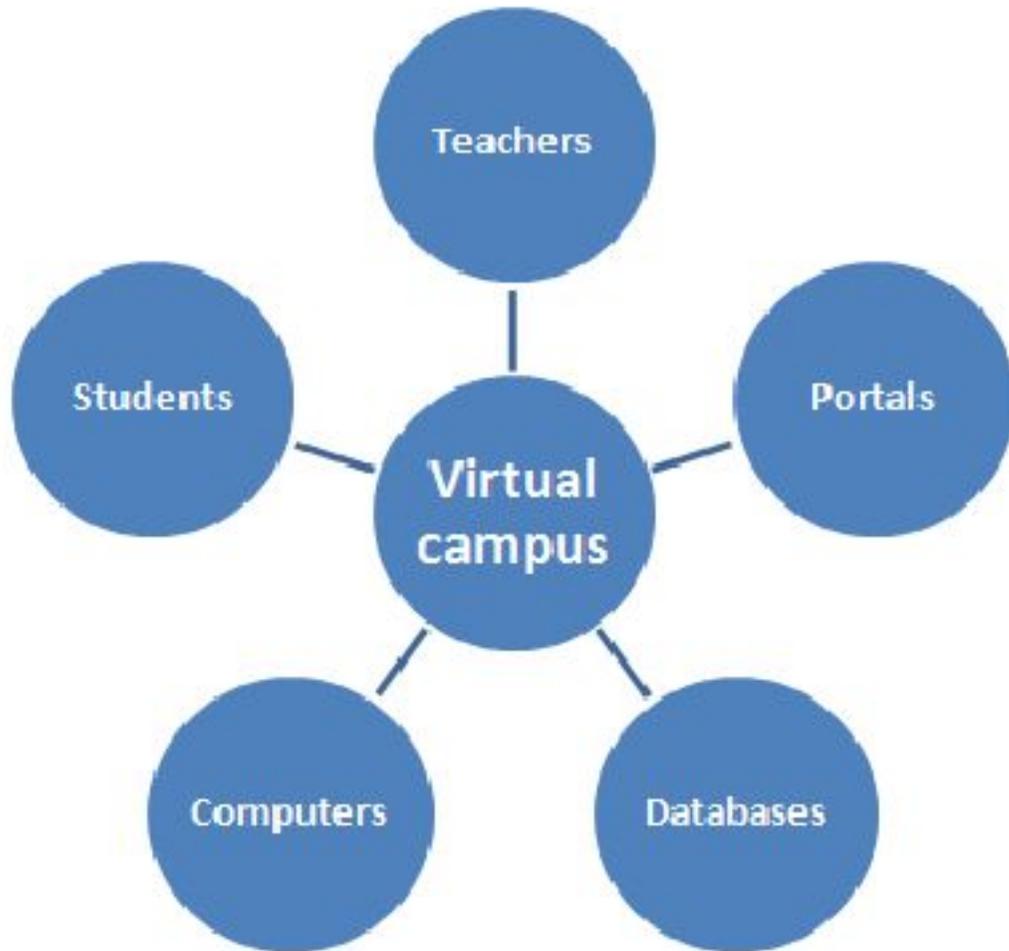


COLABORACION DIGITAL





¿De que se componen los campus virtuales?



Los campus virtuales son un tipo de aula virtual que ofrece un entorno de aprendizaje completo. Los campus virtuales suelen incluir recursos como bibliotecas digitales, laboratorios virtuales y aulas de conferencias en línea. Los campus virtuales pueden ser una opción atractiva para los estudiantes que buscan una experiencia de aprendizaje completa y flexible.



- Otros roles que desempeñan las aulas virtuales** basadas en la red incluyen:
- **Acceso a la educación:** Las aulas virtuales permiten a los estudiantes de todo el mundo acceder a una educación de alta calidad, independientemente de su ubicación geográfica.
 - **Flexibilidad:** Las aulas virtuales ofrecen a los estudiantes flexibilidad en términos de tiempo y lugar de aprendizaje.
 - **Asequibilidad:** Las aulas virtuales pueden ser una opción más asequible que la educación presencial.
- Las aulas virtuales basadas en la red son una herramienta poderosa que puede tener un impacto positivo en el aprendizaje. A medida que la tecnología continúa evolucionando, las aulas virtuales seguirán desempeñando un papel cada vez más importante en la educación.



BARRIERS TO E-LEARNING STATISTICS

In 2012, 55% of teachers reported not having enough computers for K-12 students. **55%**

21% of middle school students and high school students didn't have access to digital devices. **21%**

Only 34-48% of science teachers found the technology adequate for learning. **48%**

High minority schools were 50% less likely to have high-speed internet access compared to low minority schools. **50%**

Rural and low-income schools were 50% more likely to have slow internet access. **50%**

25% of Black households and Hispanic households don't have access to high-speed internet. **25%**



IMPORTANCIA DE LAS AULAS VIRTUALES EN PUERTO RICO

- En el caso específico de Puerto Rico, las aulas virtuales han sido especialmente importantes durante la pandemia de COVID-19.
- Las aulas virtuales proporcionaron para que los estudiantes de Puerto Rico continúen su educación a pesar de la pandemia.
- Luego de la pandemia el aula virtual y clases a distancia son necesarios.



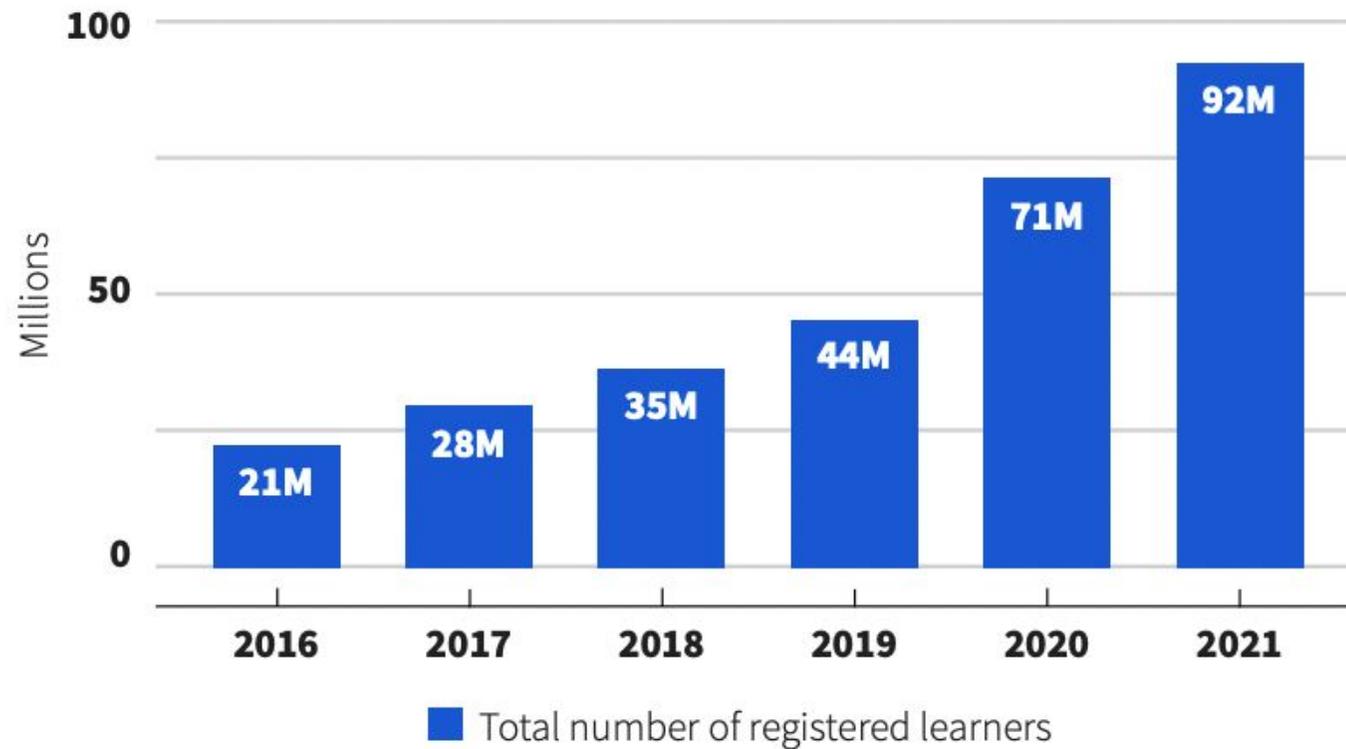
Aulas Virtuales en el Aprendizaje a Distancia

- Las aulas virtuales son entornos de aprendizaje en línea que permiten a los estudiantes y profesores interactuar y colaborar entre sí, independientemente de su ubicación física.
- Las aulas virtuales se utilizan en una variedad de contextos, incluidos la educación formal, el aprendizaje profesional y el desarrollo personal.



More learners are accessing online learning

The demand for online learning on Coursera continues to outpace pre-pandemic levels.





El papel de las aulas virtuales es proporcionar un entorno de aprendizaje flexible y accesible que permita a los estudiantes aprender a su propio ritmo y en su propio tiempo. Las aulas virtuales pueden ofrecer una variedad de ventajas sobre la educación tradicional, incluidas:

- **Flexibilidad:** Los estudiantes pueden acceder a los materiales del curso y participar en las actividades desde cualquier lugar con una conexión a Internet.
- **Accesibilidad:** Las aulas virtuales pueden llegar a estudiantes que de otro modo no podrían asistir a la escuela, como aquellos que viven en zonas rurales o tienen discapacidades.
- **Personalización:** Las aulas virtuales pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes.



Algunos **ejemplos de plataformas** populares de aulas virtuales incluyen:

- **Moodle:** Moodle es una plataforma de aprendizaje **abierta y gratuita** que es utilizada por millones de estudiantes y profesores en todo el mundo. Moodle ofrece una amplia gama de funciones, que incluyen **foros, chats, wikis, cuestionarios y mucho más.**





- Acceder a <https://www.milaulas.com/>



Cree su sitio

URL:

https://

Entre 2 y 32 letras minúsculas o números.

Sin espacios, eñes, tildes, guiones u otros símbolos.

Email:

He leído y acepto las [condiciones de uso del servicio](#)

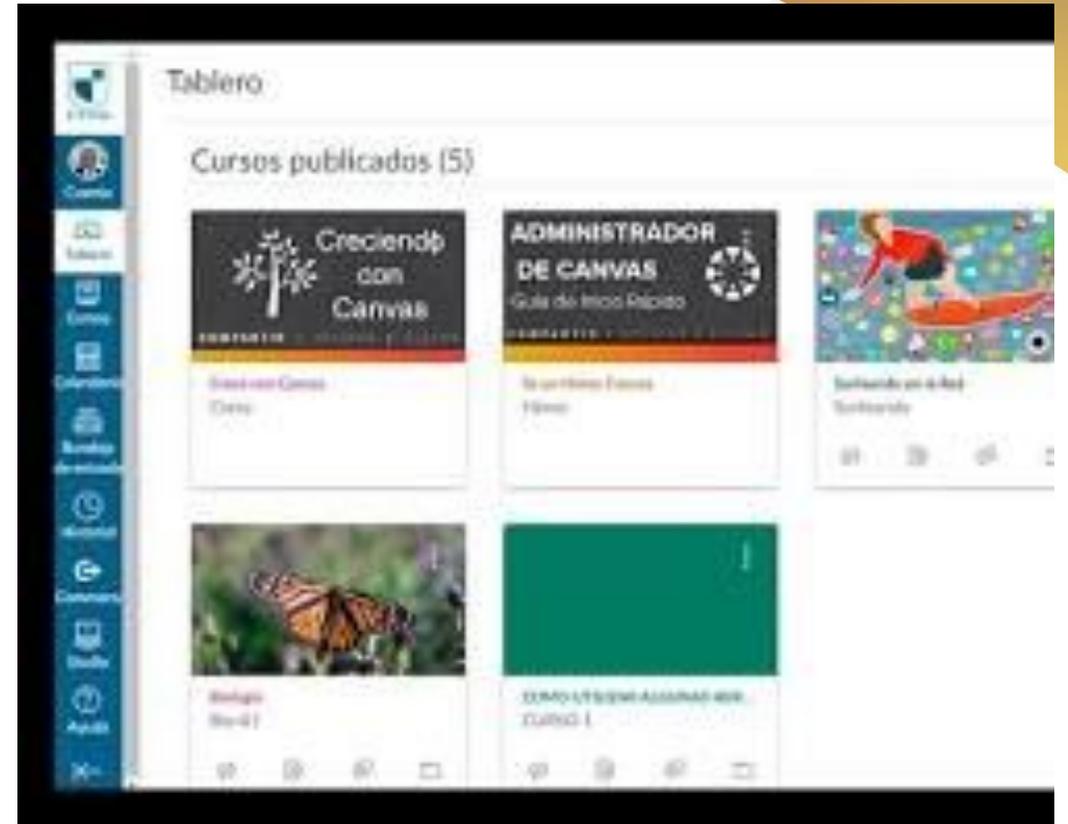


- Una vez creado entrar a Moodle y crear el curso, añadir usuarios (administrador del sitio-usuarios- crear nuevo usuario, luego ir al curso-participantes – matricular participantes lo escoge y listo).
- El estudiante accede a través del email que le llegar por el user asignado por usted.

The screenshot displays the Moodle administration interface. At the top, a navigation menu includes 'Moodle', 'Página Principal', 'Área personal', 'Mis cursos', and 'Administración del sitio'. A red arrow points to 'Administración del sitio'. Below this, the 'Usuarios' section is visible, with a sub-section 'Cuentas'. A red arrow points to the 'Cuentas' section, which lists several actions: 'Examinar lista de usuarios', 'Acciones de usuario masivas', 'Crear un nuevo usuario', 'Gestión de usuarios', 'Preferencias predeterminadas del usuario', and 'Campos de perfil del usuario'. Below the 'Usuarios' section, the 'Curso IA para maestros' section is shown. It has a sub-menu with 'Curso', 'Configuración', 'Participantes', and 'Calificacio'. A red arrow points to the 'Participantes' tab. Underneath, there is a 'Usuarios matriculados' dropdown menu and a blue button labeled 'Matricular usuarios'.



Canvas: Canvas es otra plataforma de aprendizaje popular que ofrece una variedad de funciones similares a Moodle. Canvas es particularmente popular en los **Estados Unidos y Canadá.**





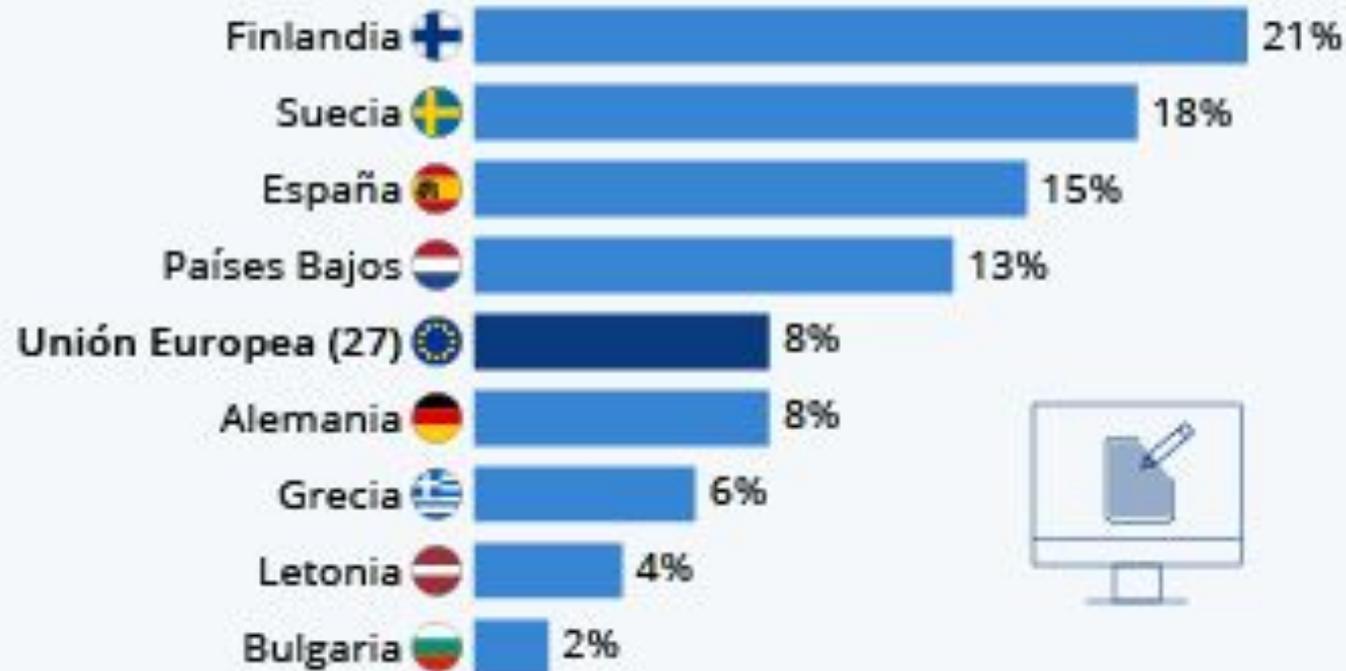
Blackboard: Blackboard es una plataforma de aprendizaje comercial que ofrece una amplia gama de funciones y servicios. Blackboard es particularmente **popular** en las **universidades y colegios.**





¿En qué países son más populares los cursos en línea?

Personas que han realizado un curso en línea en los últimos 3 meses en países seleccionados de la UE*



* Datos relativos a 2019. Encuesta sobre la utilización de las TIC en los hogares realizada a personas de 16 a 74 años.

Fuente: Eurostat





Desglose de los componentes y elementos del aula virtual

Infraestructura

La infraestructura es el componente fundamental del aula virtual, ya que sin ella no sería posible que este entorno de aprendizaje funcione. Los recursos tecnológicos y de conectividad deben ser adecuados para las necesidades de los estudiantes y profesores.

Contenidos

Los contenidos son el corazón del aula virtual. Deben ser relevantes, actualizados y de alta calidad para que los estudiantes puedan aprender de manera efectiva. Los contenidos pueden ser elaborados por los profesores o pueden ser adquiridos de proveedores externos.



- **Interacción:** Se refiere a las herramientas que permiten la comunicación y la colaboración entre los estudiantes, los profesores y otros participantes del aula virtual. Incluye herramientas de mensajería, foros, videoconferencias, etc. La interacción es esencial para crear un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo.
- **Evaluación:** Se refiere a las herramientas que se utilizan para medir el aprendizaje de los estudiantes. Puede incluir pruebas, cuestionarios, portafolios, etc. La evaluación es importante para garantizar que los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje.



Infraestructura Tecnológica

- Tecnología para el aprendizaje: esta tecnología incluye dispositivos como **computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes, proyectores**, etc., así como software para el aprendizaje en línea, como plataformas de aprendizaje virtual (LMS), sistemas de gestión de contenido (CMS) y herramientas de colaboración.
- Conectividad: la infraestructura de conectividad, como la banda ancha, es esencial para garantizar que los estudiantes y los docentes puedan acceder todo.



- **Conectividad:** la infraestructura de conectividad, como la banda ancha, es esencial para garantizar que los estudiantes y los docentes puedan acceder a los recursos educativos en línea.

Infraestructura tecnológica

La infraestructura tecnológica necesaria para el eLearning incluye los siguientes elementos:

- **Plataforma de aprendizaje virtual (LMS):** una LMS es una plataforma en línea que proporciona un espacio para que los estudiantes aprendan y los docentes enseñen. Las LMS suelen incluir funciones como la gestión de cursos, la entrega de contenido, la comunicación y la evaluación.
- **Sistema de gestión de contenido (CMS):** un CMS es una herramienta que permite a los usuarios crear y gestionar contenido web. Los CMS se pueden utilizar para crear sitios web de aprendizaje, portales de aprendizaje y otros recursos educativos en línea.
- **Herramientas de colaboración:** las herramientas de colaboración permiten a los estudiantes y los docentes trabajar juntos en proyectos y tareas en línea. Estas herramientas pueden incluir chat, videollamadas, mensajería instantánea y plataformas de colaboración en línea.



Además de estos elementos básicos, la infraestructura necesaria para el eLearning también puede incluir otros recursos, como:

- **Recursos educativos en línea:** estos recursos incluyen cursos, módulos, lecciones, actividades, etc., que se pueden acceder en línea.
- **Soporte técnico:** el soporte técnico es esencial para ayudar a los estudiantes y los docentes a utilizar la tecnología de aprendizaje en línea.



Interacción

La interacción es esencial para crear un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo. Las herramientas de interacción permiten a los estudiantes comunicarse y colaborar entre sí, con los profesores y con otros participantes del aula virtual.



Evaluación

La evaluación es importante para garantizar que los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje. Las herramientas de evaluación deben ser adecuadas para el tipo de aprendizaje que se está evaluando.



Importancia de los elementos

Todos los elementos del aula virtual son importantes para que este entorno de aprendizaje funcione de manera efectiva. La infraestructura proporciona la base tecnológica necesaria, los contenidos son el material educativo que se utiliza, la interacción permite la comunicación y la colaboración entre los estudiantes y los profesores, y la evaluación garantiza que los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje.

Un aula virtual bien diseñada y desarrollada debe contar con todos estos elementos para ofrecer una experiencia de aprendizaje óptima para los estudiantes.



Interacción:



Incluye las herramientas que permiten la comunicación y la colaboración entre los estudiantes y los profesores, como los foros, las videoconferencias, los chats y las mensajerías instantáneas.



Elementos del aula virtual

Deben estar diseñados para apoyar el proceso de aprendizaje y facilitar la comunicación y la **colaboración entre los participantes**. Deben ser fáciles de usar y accesibles a todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades tecnológicas.

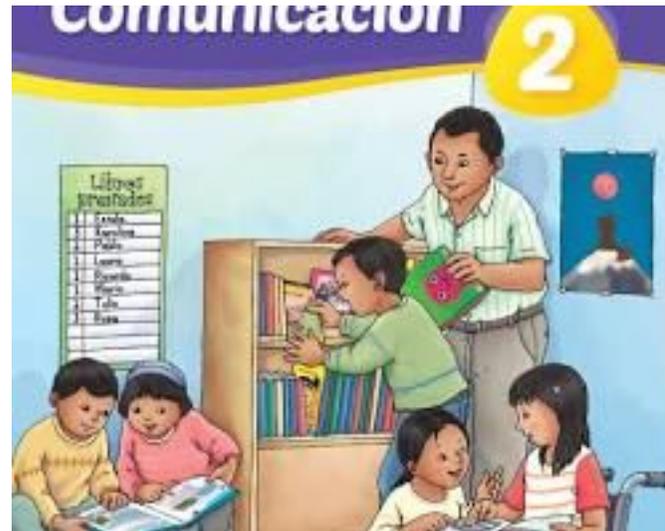
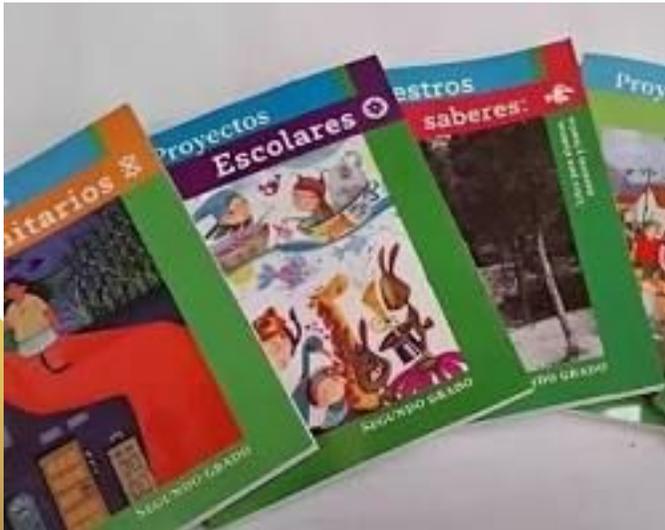
Algunos de los elementos específicos que pueden encontrarse en un aula virtual son los siguientes:

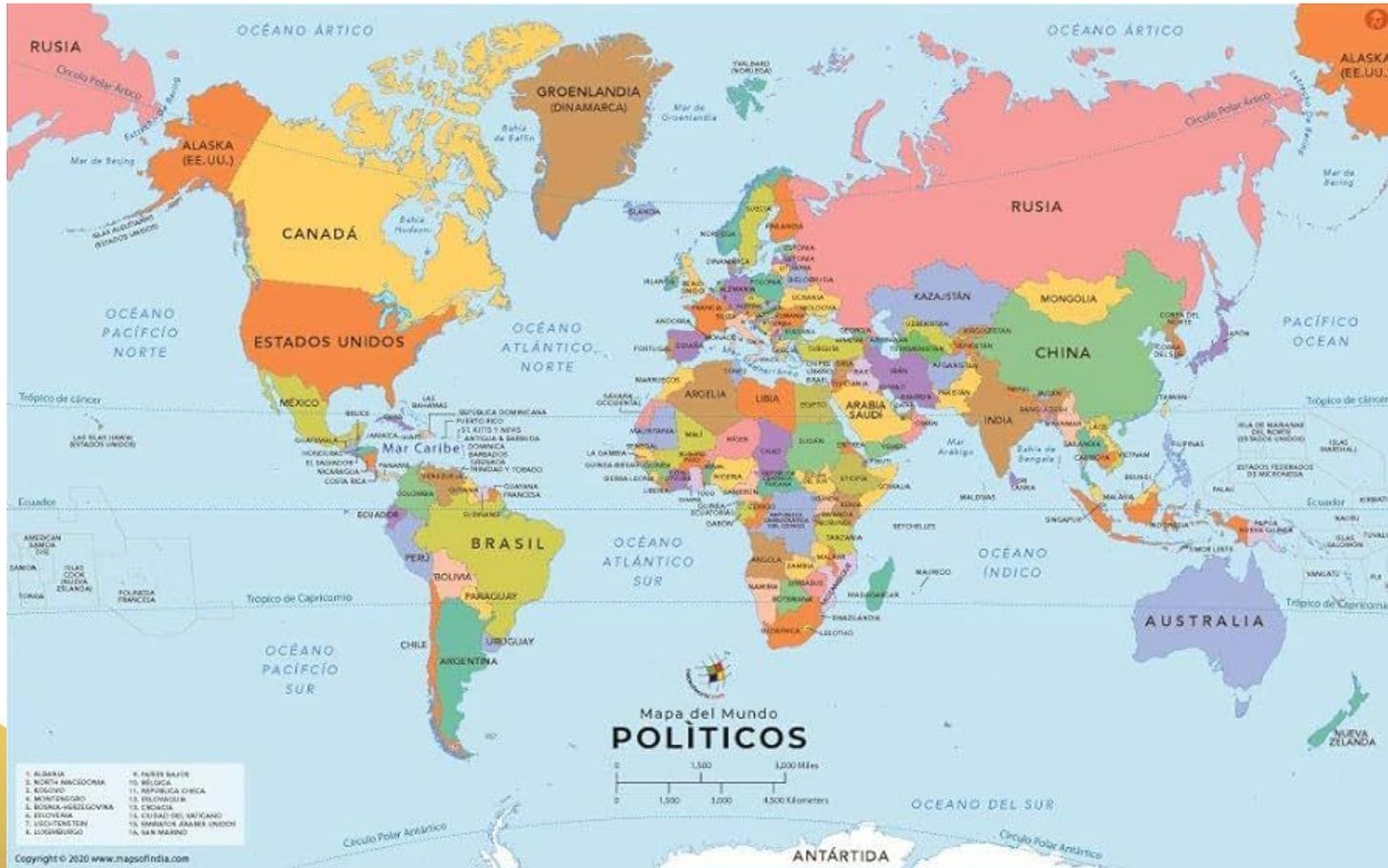
- **Un sistema de gestión del aprendizaje (LMS)**, también conocido como plataforma de aprendizaje virtual, es un software que proporciona una estructura organizativa para los contenidos, las actividades y la comunicación en el aula virtual.



Los materiales didácticos

- **Los materiales didácticos** pueden incluir textos, imágenes, vídeos, audios, ejercicios y actividades. Pueden estar en formato digital o impreso.
- **Las herramientas de interacción** permiten a los estudiantes y los profesores comunicarse y colaborar entre sí. Pueden incluir foros, videoconferencias, chats y mensajerías instantáneas.
- **Los recursos de apoyo** pueden incluir guías de estudio, tutorías, servicios de asistencia técnica y otras ayudas para los estudiantes.





Los mapas son una herramienta valiosa para aprender sobre geografía, historia y otras materias. Pueden ayudar a los estudiantes a comprender cómo se relacionan los lugares entre sí y a visualizar conceptos espaciales.



Modelos



Los modelos son una forma tangible de representar objetos o conceptos. Pueden ayudar a los estudiantes a comprender cómo funcionan las cosas y a visualizar conceptos complejos.



Juegos

Los juegos pueden ser una forma divertida y atractiva de aprender. Pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades, practicar lo que han aprendido y aprender de forma colaborativa.





Audios

Los audios pueden ser una forma útil de aprender sobre temas que son difíciles de visualizar. Pueden ayudar a los estudiantes a aprender sobre diferentes culturas y a comprender conceptos abstractos.





“Software” , Aplicaciones y Programas Educativos



El software educativo puede ser una herramienta valiosa para aprender sobre una amplia gama de temas. Puede ayudar a los estudiantes a aprender a su propio ritmo, practicar sus habilidades y obtener retroalimentación sobre su progreso.



Usos del Aula Virtual

Utilice plataformas de aprendizaje en línea para **crear lecciones** y cursos **personalizados**. Estas plataformas permiten a los maestros crear contenido interactivo y atractivo que se adapte a las necesidades individuales de los estudiantes.





Realice sesiones de **videoconferencia** para conectarse con estudiantes en tiempo real. Las videoconferencias son una excelente manera de proporcionar instrucción y apoyo a los estudiantes, incluso si están ubicados en diferentes lugares.





Videos



Los videos son una herramienta valiosa que puede utilizarse en un aula virtual para diversos propósitos, como:

- **Transmitir información de manera efectiva:** Los videos pueden ser utilizados para transmitir información de manera clara y concisa. Pueden ser utilizados para explicar conceptos complejos, ilustrar procesos o presentar información de manera atractiva.
- **Promover la participación:** Los videos pueden ser utilizados para promover la participación de los estudiantes en el aula virtual. Los estudiantes pueden ser invitados a ver videos y luego responder preguntas o participar en discusiones.
- **Personalizar el aprendizaje:** Los videos pueden ser utilizados para personalizar el aprendizaje de los estudiantes. Los estudiantes pueden seleccionar videos que se adapten a sus necesidades y estilos de aprendizaje.



Utilice herramientas de colaboración para fomentar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas. Las herramientas de colaboración, como Google Docs y Slack, permiten a los estudiantes trabajar juntos en proyectos y compartir ideas de manera fácil y efectiva.





Proporcione a los estudiantes acceso a recursos educativos de todo el mundo. El entorno virtual brinda a los maestros la oportunidad de proporcionar a los estudiantes acceso a una amplia gama de recursos educativos, incluidos **libros, artículos, videos y más.**

www.docer.com.ar





Estrategias en el aula

Aquí hay algunos ejemplos específicos de cómo los maestros pueden usar estas estrategias en el aula:

- Una maestra de **matemáticas** podría usar una plataforma de aprendizaje en línea para **crear un curso de matemáticas personalizado** para estudiantes que luchan con un concepto particular. El curso podría incluir videos, ejercicios interactivos y cuestionarios para ayudar a los estudiantes a dominar el concepto.
- Un maestro de **historia** podría usar una **videoconferencia para conectarse** con un historiador invitado para hablar con los estudiantes sobre un tema de actualidad. La videoconferencia permitiría a los estudiantes aprender directamente de un experto en el campo.
- Un maestro de **ciencias** podría usar una herramienta de colaboración para **dividir a los estudiantes en grupos para trabajar en un proyecto** de investigación. Los estudiantes podrían usar la herramienta para compartir ideas, colaborar en documentos y crear presentaciones.



Ejemplos específicos de cómo se pueden utilizar los videos en un aula virtual:

- En una clase de **ciencias**, un profesor podría utilizar un video para explicar un proceso complejo, como la fotosíntesis.
- En una clase de **historia**, un profesor podría utilizar un video para ilustrar un evento histórico, como la Revolución Francesa.
- En una clase de **idiomas**, un profesor podría utilizar un video para presentar a los estudiantes a un hablante nativo.



Al utilizar videos en un aula virtual, es importante tener en cuenta los siguientes factores:

- La duración del video: Los videos deben ser breves para mantener la atención de los estudiantes. En general, se recomienda que los videos no superen los **10-15 minutos de duración**.
- La calidad del video: Los videos deben tener una **buena calidad** de imagen y **sonido** para que sean atractivos y fáciles de entender.
- **La relevancia del video**: Los videos deben ser relevantes para el contenido del curso.



Consejos adicionales para usar videos en un aula virtual:

- Proporcione a los estudiantes una guía para ver el video. Indíqueles qué deben buscar o qué deben aprender del video.
- Pregunte a los estudiantes sobre el video. Los estudiantes pueden responder preguntas, participar en discusiones o escribir resúmenes del video.
- Utilice los videos para fomentar la colaboración. Los estudiantes pueden trabajar en grupos para analizar un video o crear un producto relacionado con el video.



Países que mas estan usando e-learning....

Posición	País	Porcentaje de usuarios de elearning
1	Dinamarca	73%
2	Estados Unidos	72%
3	Hungría	69%
4	Reino Unido	68%
5	Finlandia	67%
6	Canadá	66%
7	Alemania	65%
8	Australia	64%
9	Japón	63%





¿Como nos preparamos para e-learning?

Aquí hay algunos pasos específicos que los maestros pueden tomar para prepararse para el crecimiento del e-learning:

- Asista a talleres o cursos de desarrollo profesional sobre e-learning.
- Lea libros y artículos sobre e-learning.
- Únase a comunidades en línea de educadores de e-learning.
- Participe en proyectos de investigación sobre e-learning.



- **e-Learning.net:** ofrece una gran variedad de plantillas para crear contenido en e-learning.
- **Tableau:** es una herramienta de visualización de datos que puede utilizarse para crear cursos interactivos.
- **eLearning Dome:** ofrece una amplia gama de recursos para crear contenido elearning, incluyendo plantillas, cursos, módulos y herramientas.
- **Articulate:** es una suite de herramientas para crear cursos elearning, incluyendo Storyline, Rise 360 y Engage 360.
- **Adobe Captivate:** es una herramienta de creación de cursos elearning que permite crear contenido interactivo y atractivo.



Recursos para desarrollar habilidades digitales

- **Khan Academy:** ofrece cursos gratuitos de matemáticas, ciencias, programación y otras materias.
- **edX:** ofrece cursos gratuitos y de pago de universidades de todo el mundo.
- **Coursera:** ofrece cursos gratuitos y de pago de universidades de todo el mundo.
- **Udemy:** ofrece cursos gratuitos y de pago de una amplia variedad de temas.
- **LinkedIn Learning:** ofrece cursos gratuitos y de pago sobre temas relacionados con el mundo laboral.



Contenidos

Incluyen los **materiales didácticos** que se utilizan para el aprendizaje, como **textos, imágenes, vídeos, audios, ejercicios y actividades.**

The image shows a screenshot of a digital course content menu. On the left is a vertical sidebar with various icons and labels. The main area on the right displays the course structure, including a list of resources, a section for 'TEMA 1: INTRODUCCION', and a section for 'TEMA 2: PROCESOS'.

Elemento	Contenido
Profesores	
Entendidos	
Grupos	
Copia de seguridad	
Reservar	
Importar datos del curso	
Exotes	
Calificaciones	
Reportes	
Archivo	
Avance	
Foto de profesores	
Temas	
Sistemas Operativos	
Temas	
Temas	
Todos los cursos...	
Investigaciones	Glosario de Sistemas Operativos Enlaces importantes Virtual PC & video Tutorial de Linux SO Libres vs. SO Comerciales - OPMO Libros Indicaciones para el trabajo de investigación Chat - Sistemas Operativos Otra para el informe Ejemplo de enlaces de referencias bibliográficas
TEMA 1: INTRODUCCION	Introducción Las Generaciones de los Sistemas Operativos TAREA: Las Generaciones de los Sistemas Operativos Arquitectura del Sistema Operativo Interfaz de Usuario Interfaz de Usuario I Interfaz de Usuario II Cuestionario sobre Introducción a los SO
TEMA 2: PROCESOS	Procesos Administración de Procesos Hilos Ilustración sobre la tecnología multithreading



Recursos para promover la cultura del elearning

- **El Observatorio de E-learning de España:** ofrece información y recursos sobre el elearning en España.
- **La Asociación Española de E-learning (AEE):** es una organización sin ánimo de lucro que promueve el elearning en España.
- **La Asociación Latinoamericana de E-learning (ALEL):** es una organización sin ánimo de lucro que promueve el elearning en América Latina.
- **The International Association for Continuing Education and Training (IACET):** es una organización internacional que promueve la educación continua y el elearning.



Jitsi Meet

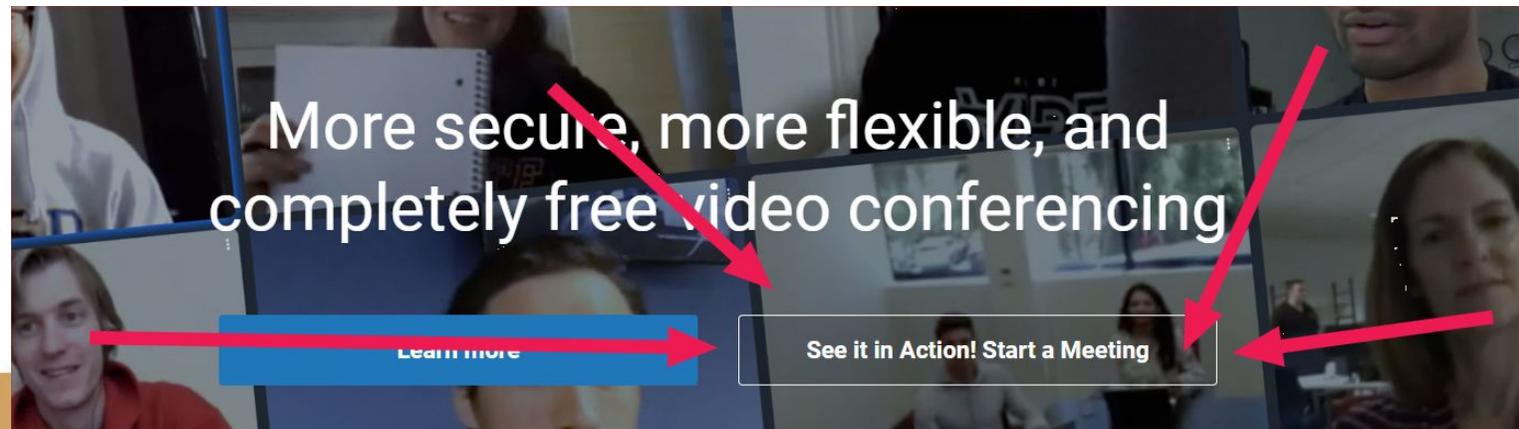
<https://jitsi.org/>

Soluciones gratuitas de videoconferencia

Adelante, chatea por video con todo el equipo. De hecho, invita a todos tus conocidos. Jitsi Meet es una solución de videoconferencia totalmente encriptada y 100% de código abierto que puede usar todo el día, todos los días, de forma gratuita, sin necesidad de una cuenta.

¿Qué más puedes hacer con Jitsi Meet?

- Comparte tu escritorio, presentaciones y mucho más
- Invitar a los usuarios a una conferencia a través de una URL sencilla y personalizada
- Edite documentos juntos usando Etherpad
- Elija URL de reuniones divertidas para cada reunión
- Intercambia mensajes y emojis mientras realizas videoconferencias, con chat integrado.





Fondos Virtuales

- Utilizando PPT, Utilizar Archivo adjunto o crear el suyo.
- En un slide crear el diseño y exportar como .png

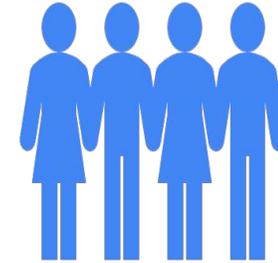




MAGiC SCHOOL



Más de 2 millones de maestros ahorrando horas de tiempo usando *Magic School* para ayudar a planificar lecciones, diferenciar, redactar evaluaciones, redactar IEP, comunicarse con claridad y más.



Utilice *Magic School for Students* para brindar experiencias de IA responsables a los estudiantes y desarrollar la alfabetización en IA para la próxima generación.

- <https://app.magicschool.ai/auth/signin?next=/tools>



CONFERENCIA ANUAL
DEL PROGRAMA DE
EDUCACIÓN PARA ADULTOS

<https://app.classpoint.io/cp/welcome>



Classpoint.io

- Integración en PPT.



Preguntas o dudas

GRACIAS!!!





EVALUACION

QR en la agenda.





CONFERENCIA ANUAL
DEL **PROGRAMA** DE
EDUCACIÓN PARA ADULTOS

DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN

