**Ficha de formación**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Título | Optimización de la EFP digital: Herramientas y recursos digitales — Plataformas y objetivos de aprendizaje | |
| Ref. DigCompEdu | Transversal | |
| Palabras clave (meta tag) | LMS (Sistema de Gestión del Aprendizaje), Objetivos de Aprendizaje, Entorno de Aprendizaje Digital, Basado en Web, Amplia variedad, Gestión, Stakeholders. | |
| Idioma | Español | |
| Objetivos/Resultados de aprendizaje | Al final de la formación, el usuario podrá:  Conoce lo que es un LMS y elige la plataforma  Saber qué son los objetivos de aprendizaje y por qué son importantes | |
| Descripción | Un Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS) es una plataforma digital que facilita la entrega y organización de contenidos educativos. Por lo general, se basa en la web y puede incluir características como carteras electrónicas, cuestionarios, herramientas de evaluación y herramientas de gestión de cursos. Los objetivos de aprendizaje son importantes, ya que proporcionan un resumen claro de lo que el alumno debe ser capaz de hacer después de completar un curso. El entorno de aprendizaje digital incluye todas las herramientas digitales utilizadas por los estudiantes, incluyendo computadoras, teléfonos inteligentes, software y realidad virtual. Al elegir un LMS, es importante tener en cuenta las necesidades de los estudiantes, las partes interesadas afectadas por la decisión y los objetivos y metas de aprendizaje específicos. Las herramientas digitales se pueden utilizar para rastrear el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación, lo que puede ayudar a mejorar los resultados de los estudiantes. | |
| Contenidos dispuestos en 3 niveles | Optimización de la EFP digital — Herramientas y recursos digitales   1. Elección de la plataforma    1. ¿Qué es una plataforma de aprendizaje digital (LMS)? ​    2. Características de una plataforma de aprendizaje digital    3. Diferentes tipos de sistemas de gestión del aprendizaje    4. Partes interesadas — Entender a quién involucrar 2. Objetivos de aprendizaje    1. Herramientas digitales y objetivos de aprendizaje    2. Elija la herramienta correcta    3. Hazlo personal | |
| Autoevaluación (consultas de elección múltiples y respuestas) | **Elección de la plataforma**   * ¿Qué es un entorno de aprendizaje digital?   + - Aula con ordenadores     - Todas las herramientas digitales que utilizan los estudiantes     - Contenido de aprendizaje del sitio web * ¿Qué significa LMS?   + - Sistema de Gestión del Aprendizaje     - Aprende más cosas     - Sistema de memoria grande * ¿Cuáles son los tres componentes principales de un LMS típico?   + - Consola de administración, contenido del curso, usuarios     - Hardware, software, contenido     - Estudiantes, computadoras, wifi * ¿Cómo identificar a las partes interesadas?   + - ¿Quién puede afectar y quién se ve afectado por la decisión?     - ¿Quiénes son los alumnos y su sistema de operación preferido?     - ¿Quiénes son los gerentes y otros miembros de la facultad?   Objetivos de aprendizaje   * ¿Por qué son importantes los objetivos de aprendizaje?   + - La plataforma de aprendizaje los necesita como contenido.     - Los objetivos de aprendizaje determinan la cantidad de tareas que deben hacer los estudiantes.     - Proporcionan un objetivo claro y mensurable para que los estudiantes trabajen. * ¿Qué son las Cuatro C en las habilidades del siglo XXI?   + - Cambio, Cultura, Caos, Mentalidad clara     - Comunicación, Colaboración, Pensamiento crítico, Creatividad     - Sentido común, Cuidado, Control, Computadoras     - Cursos, Compasión, Ciudades, Competencias * La elección de las herramientas digitales debe basarse.   + - Los objetivos de aprendizaje     - Género de los estudiantes     - Duración de la educación * ¿Por qué dividir los objetivos de aprendizaje?   + - La administración puede hacer un seguimiento del progreso del curso     - Los estudiantes serán menos propensos a frustrarse     - Los profesores saben por dónde empezar y terminar   Prueba resumida final 1-2   * ¿Qué es un entorno de aprendizaje digital?   + - Aula con ordenadores     - Todas las herramientas digitales que utilizan los estudiantes     - Contenido de aprendizaje del sitio web * ¿Cuáles son los tres componentes principales de un LMS típico?   + - Consola de administración, contenido del curso, usuarios     - Hardware, software, contenido     - Estudiantes, computadoras, wifi * ¿Por qué son importantes los objetivos de aprendizaje?   + - La plataforma de aprendizaje los necesita como contenido.     - Los objetivos de aprendizaje determinan la cantidad de tareas que deben hacer los estudiantes.     - Proporcionan un objetivo claro y mensurable para que los estudiantes trabajen hacia * La elección de las herramientas digitales debe basarse.   + - Los objetivos de aprendizaje     - Género de los estudiantes     - Duración de la educación   Prueba resumida final 1-2   * ¿Qué son las Cuatro C en las habilidades del siglo XXI?   + - Cambio, Cultura, Caos, Mentalidad clara     - Comunicación, Colaboración, Pensamiento crítico, Creatividad     - Sentido común, Cuidado, Control, Computadoras     - Cursos, Compasión, Ciudades, Competencias * ¿Por qué dividir los objetivos de aprendizaje?   + - La administración puede hacer un seguimiento del progreso del curso     - Los estudiantes serán menos propensos a frustrarse   Los profesores saben por dónde empezar y terminar | |
| Conjunto de herramientas (directrices, mejores prácticas, lista de verificación, lecciones aprendidas...) | Nombre | Prepárate para ‘moodle’ |
| Descripción | Guía fácil de usar para comenzar con Moodle. Moodle es un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) gratuito y de código abierto que se utiliza ampliamente para crear y administrar contenido educativo en línea. Permite a los educadores crear, administrar y entregar contenido y actividades educativas, como cuestionarios, tareas y foros de discusión, a los estudiantes. Moodle está diseñado para ser flexible y personalizable, por lo que se puede utilizar en una variedad de entornos, incluyendo escuelas, universidades y empresas. Se puede acceder a él a través de un navegador web y admite una amplia gama de características, incluidas herramientas de gestión de cursos, herramientas de evaluación y carteras electrónicas. Moodle también es conocido por su capacidad para integrarse con otras herramientas de tecnología educativa y su comunidad de usuarios activos, que proporciona apoyo y recursos para los usuarios. |
| Nombre del archivo | RESET\_PR3\_AH\_TOOL\_Herramientas y recursos digitales\_ES |
| Recursos (vídeos, enlace de referencia) | (Harasim, 2017; Hiim & Hippe, 2012)(Garreta-Domingo et al., 2018),(*Moodle.Org*, n.d.),(Deci & Ryan, 2000),(Marsh & Rajaram, 2019), (Henriksen & Richardson, 2017)  Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The ‘What’ and ‘Why’ of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, *11*(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\_01  Garreta-Domingo, M., Hernández-Leo, D., & Sloep, P. B. (2018). Education, Technology and Design: A Much Needed Interdisciplinary Collaboration. In E. Kapros & M. Koutsombogera (Eds.), *Designing for the User Experience in Learning Systems* (pp. 17–39). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94794-5\_2  Harasim, L. M. (2017). *Learning theory and online technologies* (Second edition). Routledge, Taylor & Francis Group.  Henriksen, D., & Richardson, C. (2017). Teachers are designers: Addressing problems of practice in education. *Phi Delta Kappan*, *99*(2), 60–64. https://doi.org/10.1177/0031721717734192  Hiim, H., & Hippe, E. (2012). *Undervisningsplanlægning for faglærere* (2. udgave, 7. oplag). Gyldendal.  Marsh, E. J., & Rajaram, S. (2019). The digital expansion of the mind: Implications of internet usage for memory and cognition. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, *8*(1), 1–14. https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2018.11.001  *Moodle.org*. (n.d.). Retrieved 20 December 2022, from https://moodle.org/ | |
| Material relacionado |  | |
| PPT relacionado | RESET\_PR3\_AH\_Optimización de la EFP digital — Plataformas y Objetivos de Aprendizaje\_ppt\_ES | |
| Bibliografía |  | |
| Proporcionado por | Aalborg Handelsskole | |