



LECTURA

Módulo III - Diseño y gestión de proyectos de educación a distancia para jóvenes y adultos

Un marco para e-learning

Por Badrul H. Khan

Existen numerosos nombres para actividades de aprendizaje abiertos, flexibles y distribuido, incluyendo E-Learning, Web-based Learning (WBL), Web-Based Instruction (WBI), Formación basada en Web (WBT), la formación basada en Internet (IBT), Aprendizaje Distribuido (DL), Aprendizaje Distribuido Avanzado (ADL), de enseñanza a distancia, aprendizaje en línea (OC), aprendizaje móvil (o m-Learning) o Aprendizaje nómadas, de aprendizaje a distancia, fuera de sitio de aprendizaje, un aprendizaje (en cualquier momento y en cualquier lugar, en cualquier lugar de aprendizaje), etc.

Diseño, desarrollo, ejecución y evaluación de los procedimientos abiertos, flexibles y sistemas de aprendizaje distribuido requieren análisis reflexivo y la investigación de cómo utilizar los atributos y recursos de Internet y las tecnologías digitales en concierto con los principios de diseño instruccional y las cuestiones importantes a las distintas dimensiones de los ambientes de aprendizaje en línea.

Después de reflexionar sobre varios factores importantes de entornos de aprendizaje distribuido, abierto y flexible, he desarrollado ***Un marco para el E-learning***. Estos factores pueden incluir diversos temas relacionados con el aprendizaje en línea, incluyendo: pedagógico, tecnológico, diseño de la interfaz, evaluación, gestión, apoyo de recursos, éticos e institucionales. Varios factores en las ocho dimensiones del marco

puede servir de orientación en el diseño, desarrollo, ejecución y evaluación de modalidades flexibles, abiertas y ambientes de aprendizaje a distancia.

El marco de E-Learning fue examinado por especialistas y profesionales de diversos países de todo el mundo, incluyendo EE.UU., Canadá, Reino Unido, Australia, Nueva Zelanda, Países Bajos, Sudáfrica, Turquía, Corea y China.

El marco de E-Learning tiene el potencial de proporcionar orientación en:

1. Planificación y diseño de materiales de e-learning,
2. La organización de recursos para el entorno de e-learning,
3. El diseño de sistemas de aprendizaje distribuido, universidades corporativas, universidades virtuales y cyberescuelas,
4. El diseño de LMS, LCMS y completo de autoría de los sistemas (por ejemplo, Omni),
5. La evaluación de los cursos de aprendizaje electrónico, y programas.
6. La evaluación de herramientas / sistemas de e-learning, LMS y LCMS.
7. El diseño y evaluación de entornos de aprendizaje mixto



1. La **dimensión pedagógica** de E-learning se refiere a la enseñanza y el aprendizaje. Esta dimensión se ocupa de cuestiones relativas a análisis de contenido, análisis de

audiencias, meta análisis, los medios de comunicación el análisis, diseño, organización y métodos y estrategias de e-aprendizaje.

2. La **dimensión tecnológica** de E-Learning en el marco examina cuestiones de infraestructura de la tecnología en entornos de e-learning. Esto incluye la planificación de la infraestructura, hardware y software.
3. El **diseño de la interfaz** se refiere al estilo y la sensación general de los programas de e-learning. Diseño de la interfaz dimensión abarca la página y el diseño del sitio, diseño de contenidos, navegación y pruebas de utilidad.
4. La **evaluación** para el aprendizaje electrónico incluye tanto la evaluación de los alumnos y la evaluación de la instrucción y el ambiente de aprendizaje.
5. La **gestión** del e-learning se refiere al mantenimiento de entorno de aprendizaje y la distribución de la información.
6. El **apoyo de recursos** de la dimensión de E-Learning se examina el marco de soporte en línea y los recursos necesarios para fomentar ambientes de aprendizaje significativo.
7. Las **consideraciones éticas** del aprendizaje electrónico se refieren a la influencia social y política, la diversidad cultural, el prejuicio, la diversidad geográfica, los alumnos la diversidad, la accesibilidad de la información, el protocolo, y las cuestiones jurídicas.
8. La **dimensión institucional** se ocupa de cuestiones de asuntos administrativos, asuntos académicos y estudiantes relacionados con los servicios de e-learning.

Lista de Factores a Considerar

1. INSTITUCIONAL

1.1 Asuntos Administrativos

- 1.1.1 Evaluación de necesidades
- 1.1.2 Evaluación de la preparación (Finanzas, infraestructura, preparación cultural y de contenido)
- 1.1.3 Organización y cambio (difusión, adopción e implementación de la Innovación)
- 1.1.4 Presupuesto y Retorno de la Inversión
- 1.1.5 Colaboración con Otras Instituciones
- 1.1.6 Programa de Curso de la información y Catálogo (Calendario académico, itinerario de cursos, matrícula, cuotas, y graduación)
- 1.1.7 Mercadeo y Reclutamiento
- 1.1.8 Admisión
- 1.1.9 Ayuda Financiera
- 1.1.10 Inscripción y pago
- 1.1.11 Servicios de Tecnología de Información
- 1.1.13 Diseño de Instrucción y Servicios para los medios
- 1.1.14 Transcripción de calificaciones y Grados

1.2 Asuntos Académicos

- 1.2.1 Acreditación
- 1.2.2 Política
- 1.2.3 Calidad de Instrucción
- 1.2.4 Profesorado y Personal de Apoyo
- 1.2.5 Tamaño de la clase, de trabajo y la remuneración y Derechos de Propiedad Intelectual

1.3 Servicios Estudiantiles

- 1.3.1 Servicios de Pre-inscripción
- 1.3.2 Orientación
- 1.3.3 Profesorado y Personal de directorios
- 1.3.4 Asesoramiento
- 1.3.5 Acompañamiento
- 1.3.6 Desarrollo de Habilidades de Aprendizaje
- 1.3.7 Servicios para Estudiantes con Discapacidades
- 1.3.8 Apoyo a la Biblioteca
- 1.3.9 Librería
- 1.3.10 Servicios de tutoría
- 1.3.11 Mediación y Resolución de Conflictos

- 1.3.12 Red de Apoyo Social
- 1.3.13 Boletín de y para Estudiantes
- 1.3.14 Servicios de Empleo y Prácticas
- 1.3.15 Asuntos de ex alumnos
- 1.3.16 Otros Servicios

2. PEDAGÓGICA

- 2.1 Análisis de contenido
- 2.2 Análisis de audiencia
- 2.3 Análisis de Objetivos
- 2.4 Análisis de Medio
- 2.5 Enfoque de Diseño
- 2.6 Organización
- 2.7 Métodos y estrategias
 - 2.7.01 Presentación
 - 2.7.02 Exposiciones
 - 2.7.03 Demostración
 - 2.7.04 Prácticas y repeticiones
 - 2.7.05 Tutoriales
 - 2.7.06 Juegos
 - 2.7.07 Cuentos
 - 2.7.08 Simulaciones
 - 2.7.09 Juegos de rol
 - 2.7.10 Discusión
 - 2.7.11 Interacción
 - 2.7.12 Modelado
 - 2.7.13 Facilitación
 - 2.7.14 Colaboración
 - 2.7.15 Debate
 - 2.7.16 Excursiones
 - 2.7.17 Practicas profesionales
 - 2.7.18 Estudios de caso
 - 2.7.19 Desarrollo generativo
 - 2.7.20 Motivación

3. TECNOLÓGICO

- 3.1 Planificación de la Infraestructura (Plan Tecnológico, Estándares, metadatos, Objetos de Aprendizaje)

3,2 hardware

3.3 Software (LMS, LCMS, Aplicación de empresa)

4. Diseño de la interfaz

4.1 Página Web y Diseño

4.2 Diseño de contenido

4.3 Navegación

4.4 Accesibilidad

4.5 Pruebas de Usabilidad

5. EVALUACIÓN

5.1 Evaluación de los Estudiantes

5.2 Evaluación de Instrucción y Aprendizaje
Entorno

6. GESTIÓN

6.1 Mantenimiento de Ambiente de Aprendizaje

6.2 Distribución de Información

7. RECURSOS DE APOYO

7.1 Soporte en línea

7.1.1 Instrucción / Apoyo de Consejería

7.1.2 Soporte Técnico

7.1.3 Servicios de Consejería de Carrera

7.1.4 Otros Servicios de Soporte en línea

7.2 Recursos

7.1.1 Recursos en línea

7.1.2 Recursos fuera de línea

8. ÉTICA

8,1 influencia social y política

8.2 Diversidad cultural

8.3 Sesgo

8.4 Diversidad geográfica

8.5 Diversidad de Aprendices

8.6 Brecha Digital

8.7 Protocolo

8.8 Cuestiones Jurídicas

8.8.1 Privacidad

8.8.2 Plagio

8.8.3 Derechos de Autor

Chapter 8 of my [Web-Based Training](#) book discusses the e-Learning Framework in more detail.
