



Diseño de Actividades

a Distancia para la Teleformación

Módulo **06**

IMPLEMENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EN LAS PLATAFORMAS



Servicio Andaluz de Empleo
CONSEJERÍA DE EMPLEO

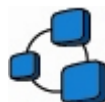


mediáfora
Formación Abierta a través de Internet

Proyecto desarrollado por Mediáfora S.L. para:



Servicio Andaluz de Empleo
CONSEJERÍA DE EMPLEO



MEDIÁFORA

Formación Abierta a través de Internet

www.mediafora.es

C/ Perú, 49. Edificio Corona Center.
Planta Baja, Nº12.
41930. Bormujos. Sevilla. España.
Tfno.: +034 954 187 212
Fax: +034 954 789 760
E-mail: mediafora@mediafora.es



Módulo 06. Implementación de las actividades en las Plataformas.

Portada Módulo 6	1
Índice de Contenidos Módulo 6	3

Módulo 6. Implementación de las actividades en las Plataformas

Introducción	4
Objetivos	5

Contenidos formativos	6
-----------------------	---

6.1. Las plataformas tecnológicas educativas 6

6.1.1. Características elementales	6
6.1.2. Elementos funcionales básicos de las Plataformas	7
6.1.3. Criterios para la selección de una Plataforma	9
6.1.4. Los contenidos en los entornos LMS	12

6.2. Ejemplos de plataformas 14

6.2.1. Algunas plataformas comerciales	14
6.2.2. Plataformas de código abierto	16

6.3. Herramientas de contenidos de las plataformas 17

6.3.1. Las herramientas de autor/a	17
6.3.2. El entorno LCMS	18

6.4. Proceso de implementación 19

6.4.1. Las actividades de autoevaluación	19
6.4.2. El caso de las actividades prácticas	23

6.5. Revisión y validación del producto 31

Resumen	33
Esquemas conceptuales	35
Bibliografía	37



Introducción

En los Módulos anteriores hemos descubierto la importancia y el significado de disponer de Plataformas Tecnológicas Educativas dentro del mundo de la formación a distancia y en línea.

Nos hemos referido al mismo tiempo a Entornos Virtuales de Aprendizaje Integrado (o EVAIs) para definir aquellos entornos que, si bien no poseen la complejidad de Plataformas Tecnológicas, sirven a la enseñanza a distancia para desarrollar una formación en línea, dotada de gran cantidad de elementos que conforman un entorno óptimo para la enseñanza y el aprendizaje a distancia.

A lo largo de este módulo ahondaremos en el significado, los elementos y las características de las Plataformas, como punto fundamental a la hora de comenzar con la fase de implementación de los contenidos. Más adelante describiremos, atendiendo a las actividades que nos encontramos en Teleformación, el proceso que suele seguirse dentro del mismo.



Objetivos

- Conocer las características y elementos que definen una Plataforma Tecnológica Educativa.
- Comprender la importancia de realizar selecciones de plataformas dentro de la teleformación.
- Apreciar la relevancia de los sistemas LMS en la creación de contenidos para la teleformación.
- Descubrir el proceso de implementación de contenidos prácticos dentro de las plataformas tecnológicas.
- Implementar una actividad práctica de carácter obligatorio en un Plataforma LMS.
- Realizar la inclusión de un tipo test dentro de un Plataforma LMS.
- Diferenciar el diseño y la implementación de actividades de carácter práctico con las de carácter memorístico.



6.1. LAS PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS EDUCATIVAS.

Recordemos qué entendemos cuando hablamos de Plataformas:

“Una plataforma es un intento de implementar, mediante aplicaciones telemáticas, la calidad de la comunicación de la formación presencial en la educación a distancia”.

“Son Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVAs) que facilitan las actividades educativas a través de Internet/Intranet. Tratan de reproducir las condiciones de una clase presencial y proporcionan a los/as alumnos/as las herramientas para la comunicación y la interacción”.

“Una plataforma de e-learning es una aplicación web que permite gestionar e impartir cursos online, denominada en muchos ámbitos empresariales de forma abreviada como LMS (Learning Management System)”.

6.1.1. CARACTERÍSTICAS ELEMENTALES.

Basándonos en CABERO, J. (2000), podemos identificar algunas de las características que tendrían que cumplir los entornos de formación telemáticos para el desarrollo de trabajos colaborativos entre los/as participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje en teleformación.

A. Un entorno de comunicación rico y variado.

- Es importante que nuestro sistema ofrezca un entorno de comunicación lo más rico y variado posible, incorporando herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica más usuales de la comunicación telemática.
- Muy recomendable sería que planifiquemos la inclusión de zonas específicas para la comunicación verbal, auditiva o audiovisual con el profesor, de manera que el/la alumno/a pueda identificar en cualquier momento el lugar virtual donde se ubica la “tutoría telemática”.

B. Con zonas de trabajo en grupo.

Incorporar zonas para el debate, la discusión y la complementación.



C. Aportando Guías de orientación y ayuda al estudiante.

Utilización de guías visuales que faciliten la percepción al estudiante del recorrido seguido en su proceso de formación. Guías que deberán estar a disposición del profesor/a para el conocimiento del ciclo formativo seguido por el/la estudiante, y de las posibles lagunas cometidas y problemáticas encontradas; en definitiva para que pueda apoyar y seguir el proceso de aprendizaje.

D. Promoviendo un aprendizaje abierto y flexible.

- Ofrecer al estudiante la posibilidad de poder elegir el recorrido de aprendizaje, los sistemas simbólicos y el tipo de material con el cual desea realizarlo.
- Flexibilidad en su construcción y desarrollo.

E. Suscitando un aprendizaje práctico, participativo y significativo.

- Estar guiados por los principios de la participación y la responsabilidad directa del alumno en su propio proceso formativo.
- Asumir una perspectiva procesual de la enseñanza por encima de una perspectiva centrada en los productos.

F. Con la presentación del contenido en formatos variados y sencillos.

- Apoyarse en principios fáciles de interpretar para el seguimiento e identificación del entorno.
- Utilizar formas de presentación multimedia.

G. Que tenga presente herramientas de evaluación y seguimiento.

Introducir elementos tanto, para la evaluación del estudiante, como para la evaluación del entorno de comunicación desarrollado.

6.1.2. ELEMENTOS FUNCIONALES BÁSICOS DE LAS PLATAFORMAS.

Las plataformas de teleformación ofrecen al sujeto multitud de recursos útiles para el desarrollo de su acción formativa, entre los que destacamos:

- Glosarios.
- Bases de datos.
- Índices.



- Marcadores (que nos llevan al último lugar visitado).
- Una agenda y/o calendario donde se anotan las fechas de entrega de los trabajos, sesiones de chat, etc.
- Bibliografía virtual.
- Herramientas de comunicación:
 - Correo electrónico interno.
 - Chats.
 - Mensajería instantánea.
 - Foros de discusión.
 - Vídeo y/o audioconferencia.
- Herramientas de trabajo colaborativo:
 - Pizarra.
 - Posibilidad de organizar grupos de trabajo on-line.
- Herramientas de estudio y trabajo:
 - Zona de contenidos y descarga de archivos.
 - Zona de actividades: donde se puedan insertar pruebas de autoevaluación, exámenes a distancia, actividades prácticas, etc.
- Ficha personal del alumno/a, donde los/as participantes pueden darse a conocer a los/as demás, teniendo la posibilidad de insertar archivos gráficos.

El/la tutor/a o administrador/a, mediante unas claves de acceso especiales, podrá decidir cuáles de estos recursos son los más apropiados para llevar a cabo el proceso formativo de la mejor forma posible. En este sentido, se puede afirmar que las plataformas de teleformación son, hoy día, cada vez más personalizables.



6.1.3. CRITERIOS PARA LA SELECCIÓN DE UNA PLATAFORMA.

La estructura de un buen sistema de teleformación deberá responder a múltiples cuestiones, entre las que destacamos la selección de la tecnología base más adecuada que pueda soportarla.

Las Plataformas de Teleformación (Learning Management System) se articulan integrando distintas herramientas para la gestión, la transmisión de contenidos y la comunicación. Todas estas herramientas tienen una característica común: la interactividad. El/la usuario/a que tenga los permisos adecuados será el/la que determine los contenidos que van a configurar una u otra herramienta.

Para la selección de una u otra Plataforma, recomendamos que los/as agentes implicados analicen las diversas herramientas con las que cuentan las plataformas, evaluando y seleccionando la más apta que se adecue a sus intereses.

Los principales **indicadores a tener en cuenta** a la hora de seleccionar una Plataforma de Teleformación a utilizar en función del tipo de curso, de las características de los/as destinatarios/as, de las limitaciones técnicas, etc, se pueden agrupar en cuatro categorías según TORRES TORO, S. y ORTEGA CARRILLO, J.A. (2003).

A. CALIDAD TÉCNICA.

Características técnicas que debe tener la plataforma para garantizar la solidez y estabilidad de los procesos de gestión y de enseñanza-aprendizaje:

- Infraestructura tecnológica necesaria, accesibilidad y complejidad.
- Necesidades de hardware y software del servidor.
- Necesidades de hardware y software para el usuario.
- Número de usuarios/as on-line que soporta.
- Coste de mantenimiento.
- Conocimientos técnicos necesarios para su utilización.
- Interfaz sencillo.
- Sistemas de seguridad y acceso a los materiales.
- Eficacia de gestión de cursos.
- Versatilidad de administración de usuarios/as.
- Modalidades de contratación de las licencias de uso (a poder ser que sea gratuita).



B. CALIDAD ORGANIZATIVA Y CREATIVA.

Organización y desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Flexibilidad en la elección del proceso de enseñanza-aprendizaje (ya sea constructivista, conductual, etc.).
- Posibilidad de adaptación a otros entornos formativos (educación no formal, comunidades virtuales de aprendizaje, etc.).
- Versatilidad en el diseño e implementación del sistema de ayuda y refuerzo para el alumnado atendiendo a dificultades de aprendizaje, opcionalidad curricular, etc.
- Herramientas de diseño de contenidos sencillas de utilizar.
- Posibilidad de organizar automáticamente los contenidos en índices y mapas conceptuales.
- Posibilidad de creación automática de glosarios.
- Integración de elementos multimedia (videoestreaming).
- Herramientas de evaluación, de autoevaluación e interevaluación grupal.
- Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje:
 - Evaluación Inicial: Herramientas que permitan realizar este tipo de evaluación.
 - Evaluación Formativa o Continua: Herramientas que permitan la monitorización de las actividades de los/as alumnos/as, herramientas de observación y seguimiento, herramientas de autoevaluación de los/as alumnos/as, ...
 - Evaluación Final o Sumativa: Algunos tipos de pruebas: de respuesta múltiple, de relación, de cubrir espacios en blanco, de verdadero y falso, de respuesta corta, de respuesta abierta, etc.
- Herramienta de búsqueda de contenidos.
- Disponibilidad de herramientas de seguimiento del curso, mantenimiento y actualización.

C. CALIDAD COMUNICACIONAL.

Comunicación asincrónica, sincrónica profesorado-alumnado, alumnado-alumnado y docente-docente:

- Herramientas de comunicación asincrónicas:
 - E-mail.
 - Foros.



- Listas de distribución.
- Tablón de noticias.
- Calendario.
- Herramientas de comunicación sincrónicas:
 - Encerado Electrónico compartido.
 - Chat.
 - Audioconferencia.
 - Videoconferencia.

D. CALIDAD DIDÁCTICA.

Principales aportaciones de las teorías cognitivistas y constructivistas al diseño de materiales curriculares virtuales:

- **Principio del aprendizaje activo.** Los contenidos y las actividades deben estar diseñados con la mayor riqueza lingüística posible mediante la inserción de ficheros de texto, de audio, de vídeo, etc. Igualmente supone que el/la alumno/a puede elaborar sus actividades usando esta riqueza expresiva, para lo que es necesario dotarlo de un adecuado nivel de alfabetización hipertextual.
- **Principio del aprendizaje inductivo por descubrimiento.** El diseño de los materiales curriculares virtuales ha de favorecer la realización de indagaciones e investigaciones basadas en situaciones problematizadoras, bien propuestas por el/la alumno/a o sugeridas por el/la profesor/a.
- **Principio de la significatividad del aprendizaje.** Este principio exige la personalización de los contenidos y actividades adaptándolas a las necesidades e intereses previos de los/as alumnos/as. Necesidad de establecer relaciones interpersonales.
- **Principio del aprendizaje cooperativo.** Las aulas virtuales deben ofrecer espacios de comunicación asincrónicos y sincrónicos.
- **Principio de la versatilidad de los ambientes formativos.** Hace referencia a la simulación de ambientes de aprendizaje.
- **Principio de la autonomía organizativa y del equilibrio cognoscitivo.** El contenido y la organización de los materiales didácticos virtuales ha de favorecer el autoaprendizaje, el interaprendizaje y el aprender a aprender.
- **Principio de la secuencialidad conceptual.** Los diseños curriculares deben ofrecer al alumno la posibilidad de construir el mapa conceptual como fórmula vertebradora de los contenidos.



- **Principio del andamiaje cognoscitivo.** Tanto la acción tutorial como el contenido de las unidades didácticas han de incluir la presencia de estímulos que permitan al estudiante vincular los esquemas conceptuales previos con los nuevos conceptos que ofrece el material curricular.
- **Principio del orden y la claridad didáctica.** Para un eficaz desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, deben estar delimitados con claridad, los objetivos, los contenidos, las actividades y la evaluación, y todos ellos interrelacionados entre sí.
- **Principio de la comunicación multimedia eficaz.** Que garantice la eliminación de ruidos e interferencias en las comunicaciones sincrónicas y asincrónicas.

6.1.4. LOS CONTENIDOS EN LOS ENTORNOS LMS.

Entendemos por **contenidos educativos en línea** no tan sólo los materiales o documentos de aprendizaje, sino todos los elementos informativos, comunicativos y de aprendizaje que se encuentran en un entorno virtual.

La información, los espacios de interacción, las facilidades de comunicación en tiempo real o en diferido, así como los contenidos expuestos en los materiales o en los comunicados de los/as profesores/as o de los/as estudiantes, configuran los contenidos educativos en los EVAI.

Los contenidos en los entornos LMS se caracterizan por:

- La explicitación de información atendiendo a modelos pedagógicos, es decir, la forma en que la información tácita se hará explícita dependerá del modelo pedagógico establecido.
- El factor tiempo de uso, por el que pueden ser:
 - Efímeros. Es la información cuyo valor de consulta expira en el momento de ser leída, como por ejemplo un mensaje de bienvenida.
 - Limitados. Se refiere a la información que tiene una caducidad temporal, lo que puede venir determinado por el contenido informativo o por el contenido informático, como por ejemplo un debate en el aula.
 - Ilimitados. Se trata del valor informativo no perecedero, como por ejemplo los materiales didácticos.



- La información mediada, la especificación de la función de los contenidos en los diferentes espacios dependerá, en cierta medida, del profesor/a, del administrador/a o de la institución; por lo tanto, la identificación y la concreción de los contenidos es designada por los actores que interactúan sobre él.

Ejemplo.

Contenidos detectados en el entorno de aprendizaje de la UOC . LARA, P.; SAIGÍ, F. y DUART, J.M.(2004).





6.2. EJEMPLOS DE PLATAFORMAS.

Con el propósito de reflexionar y conocer algunas de las Plataformas que podemos encontrar en el mercado, os mostramos a continuación algunos ejemplos de las mismas.

Hay que tener en cuenta que podemos encontrarnos en la actualidad con plataformas cuyo código fuente está abierto al público, de libre distribución, y otras cuyo código fuente es propiedad de la empresa creadora.

6.2.1. ALGUNAS PLATAFORMAS COMERCIALES.



<http://www.mediafora.es>

Campus Mediáfora.

Plataforma virtual de la empresa MEDIÁFORA (Formación a través de Internet), para el desarrollo de cursos a través de teleformación, y/o Blended Learning.

Demostración:

<http://www.mediafora.es/campus.php>



<http://www.webct.com>

Plataforma WebCT.

La plataforma WebCT fue desarrollada en el Departamento de Ciencias de la Computación de la Universidad de la Columbia Británica (Canadá).

Hoy en día la Webct es una herramienta utilizada en más de 2.211 universidades y más 148.460 facultades.

Demostración:

Puede acceder a una “demo” del desarrollo de un curso a través de la misma a través del siguiente enlace:

http://virtual0.uned.es/cgi-bin/variosframes.pl?ID_WEBCT=ALUINVITADO&PASSWORD=INVITADO

Una vez en la página, en la ventana “ESTUDIOS”, en la parte superior de la pantalla, seleccione “Acceso” y tras ello el enlace: CURSO DEMO 2004-2005.



<http://www.e-ducativa.com>

e-ducativa. Comunidad en red.

Entre otras aplicaciones ofrece un Campus Virtual para el desarrollo de acciones formativas en la red.

Demostración:

Nos permite el acceso a una simulación del desarrollo de un curso desde la página <http://www.e-ducativa.com/>, y una vez en ella seleccione la opción “Demostración” (en la parte inferior izquierda de la pantalla).

Una vez dentro deberá elegir: registrarse como alumno o como administrador.



6.2.2. PLATAFORMAS DE CÓDIGO ABIERTO.



<http://moodle.org>

MOODLE.

Plataforma de código abierto.

Demostración:

Ejemplo de curso desarrollado en Moodle:

<http://admhosting.com/moodle2>

En la página web de “Hércules” (Portal Andaluz de e-learning), se nos ofrecen tres apartados destinados íntegramente al análisis de las mismas.

Os remitimos a ella si deseáis conocer las plataformas comerciales y/o de código abierto que nos podemos encontrar hoy en día en el mercado, así como la visita a las diversas Webs que varios grupos de investigación han realizado para analizar de manera comparativa unas plataformas frente a otras.

<http://prometeo3.us.es/publico/jsp/introPlataformas.jsp?mn=4>



6.3. HERRAMIENTAS DE CONTENIDOS DE LAS PLATAFORMAS.

Cuando se dispone de una plataforma tecnológica teleformativa concreta, que da soporte a los diversos perfiles de usuario/a, será el momento en que los/as administradores/as y desarrolladores/as del sistema entren en acción pues serán los/as responsables, al menos en algunos modelos, de dar de alta a los/as diversos agentes que van a interaccionar con los cursos, así como incluir e insertar los contenidos, los objetos de aprendizaje, las diversas herramientas, recursos y software necesario para que el curso se desarrolle sin incidencias.

6.3.1. LAS HERRAMIENTAS DE AUTOR/A.

Son las aplicaciones que van a hacer posible que podamos integrar todos los elementos diseñados para un curso de teleformación.

- Las herramientas de autor/a permiten una programación basada en iconos, objetos y menús de opciones, que posibilitan al usuario/a realizar un producto multimedia sin necesidad de escribir una sola línea en un lenguaje de programación. [SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, L., 2003].
- Con las herramientas de autor, el creador de una aplicación se preocupa fundamentalmente de su diseño, de su aspecto, y casi nada de la programación.

Disponen de un entorno de trabajo que permite una programación basada en iconos, objetos y menús de opciones que alejan al creador del programa de un contacto excesivo con un lenguaje de programación; dichos iconos, objetos y menús pueden reproducir sonidos, mostrar imágenes (gráficos, animaciones, fotografías, vídeos), controlar dispositivos y/o tiempos, activar otros programas, crear botones interactivos, etc.

Sin embargo, las tecnologías más utilizadas en e-learning son, entre otras, los Sistemas de Gestión del Aprendizaje (Learning Management Systems – LMS) también llamados Sistemas de Gestión de Contenidos de Aprendizaje que, normalmente, están basados en Web.



6.3.2. EL ENTORNO LCMS.

LCMS son las siglas del término anglosajón "Learning Content Management System" (**Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizaje**). Con ello nos referimos a un sistema independiente o integrado con el LMS (Plataforma), que gestiona y administra los contenidos de aprendizaje. Una vez que los contenidos están en este sistema ya pueden ser combinados, asignados a distintos cursos, descargados desde el archivador electrónico, etc.

El LCMS, como lo define el GIO (Grupo de Ingeniería de Organización) de la Universidad Politécnica de Madrid, es:

- Una mega-plataforma que incorpora la gestión de contenidos para personalizar los recursos a cada alumno/a.
- Añaden técnicas de gestión de conocimiento al modelo LMS.
- Son ambientes estructurados diseñados para que las organizaciones puedan implementar mejor sus procesos y prácticas con el apoyo de cursos, materiales y contenidos en línea.
- Permiten una creación mucho más eficiente, evita redundancia y permiten administrar también la participación de diversos desarrolladores, expertos/a colaboradores/as o instructores/as que participan en la creación de contenidos.

Algunas de sus características:

- Se basan en un modelo de "objetos de contenido".
- El contenido es reutilizable a lo largo de cursos, curriculums y transferible entre organizaciones.
- El contenido no está ligado a un template único y se puede publicar en diversos formatos.
- Los contenidos no están limitados a una serie de controles de navegación.
- El contenidos se almacena en una base de datos centralizada.
- Los contenidos pueden localizarse por diversos criterios incluyendo diversos formatos usuarios con perfiles diferentes proporcionando en algunos casos diferente ambiente o manera de visualización.
- Normalmente incluyen un motor que permite adaptar el contenido a diferentes grupos de usuarios con perfiles diferentes proporcionando en algunos casos diferente ambiente o manera de visualización.

Normalmente los LCMS realizan esta tarea utilizando etiquetas de XML y siguiendo ciertos estándares establecidos tales como AICC y SCORM. Esto permite la flexibilidad de publicar materiales en diversos formatos y plataformas o incluso dispositivos inalámbricos. La idea es que la empresa se convierta en su propia entidad editora con autosuficiencia en la publicación de contenido.



6.4. PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN.

Cuando el equipo técnico y experto haya realizado la producción del material, tanto el referido al impreso como el tecnológico, digital y/o multimedia, es hora de comenzar con la implantación de estos contenidos dentro de la plataforma que vayamos a usar para desarrollar el curso de teleformación.

En este apartado pondremos como ejemplo la implementación de ciertas actividades (tanto de autoevaluación como prácticas a distancia), usando la Plataforma Mediáfora que contiene, como tantas otras descritas en este módulo, una herramienta específica para organizar las actividades de aprendizaje.

6.4.1. LAS ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN.

Lo primero que tendremos que tener a la hora de comenzar con la implementación es la plantilla de la actividad cumplimentada por los/as autores/as. Ya vimos algo de esto en el Módulo 4. Ahora es el momento de conocer más en detalle los pasos que suelen darse para su incorporación en la plataforma de teleformación.

■ Paso 1: Creamos la prueba dentro de la zona de actividades de la Plataforma.

En todas las Plataformas nos encontraremos, como administradores de la misma, con una zona donde poder crear actividades para el/la alumno/a.

Por ejemplo, deseamos incorporar una prueba objetiva (un test de autoevaluación de respuesta de alternativa simple), que consta de cinco cuestiones. Una vez en la zona de creación de actividades, indicamos el tipo de actividad que queremos crear.

Creación de la nueva actividad.



Actividad	Tipo	Actividad responsable	Id	Frecuencia	Formato	Notas	Resolución
Práctica Cuadrante	E		1	Gestionar	E-08	Daf	Permisos
Autoevaluación Módulo I	A		1	Gestionar	E-08	Daf	Permisos
Evaluación Módulo I	E		1	Gestionar	E-08	Daf	Permisos
Autoevaluación Módulo II	A		1	Gestionar	E-08	Daf	Permisos
Evaluación Módulo II	E		1	Gestionar	E-08	Daf	Permisos
Autoevaluación Módulo III (1ª parte)	A		1	Gestionar	E-08	Daf	Permisos
Autoevaluación Módulo III (2ª parte)	A		1	Gestionar	E-08	Daf	Permisos
Autoevaluación Módulo III (3ª parte)	A		1	Gestionar	E-08	Daf	Permisos
Autoevaluación Módulo III (4ª parte)	A		1	Gestionar	E-08	Daf	Permisos
Autoevaluación Módulo III (5ª parte)	A		1	Gestionar	E-08	Daf	Permisos
Autoevaluación Módulo III (6ª parte)	A		1	Gestionar	E-08	Daf	Permisos
Autoevaluación Módulo IV	A		1	Gestionar	E-08	Daf	Permisos
Evaluación Módulo IV	E		1	Gestionar	E-08	Daf	Permisos

Listado de actividades creadas para el curso.

Normalmente, como en este caso, la zona de creación de actividad dispone de una plantilla/formulario que va a cambiar según sea el tipo de actividad creada.

Es recomendable que conozcamos todos los detalles de administración y gestión del sistema, de manera que le saquemos el máximo provecho a todas sus posibilidades y no incurramos en errores de concepto o tecnológicos innecesarios.

■ Paso 2: Copiamos de la plantilla impresa.

Rescatamos la plantilla de la prueba de autoevaluación que queremos incorporar, dentro de un Módulo en concreto. En esta plantilla ya habremos definido todos los apartados correspondientes de la actividad, facilitando así el trabajo del equipo de producción.

Una vez lo tengamos (suele ser en formato electrónico como MS Word), debemos ir copiando el texto en sus casillas correspondientes creando de esta manera una actividad homóloga pero en formato virtual estándar.

Comenzaremos por definir las características generales de la actividad de autoevaluación, tales como: información general del tipo, instrucciones iniciales, disponibilidad, forma de visualización, calificación, etc.

PLANTILLA DE AUTOEVALUACIÓN. PRUEBA TIPO TEST RESPUESTA SIMPLE.

CURSO: «DISEÑO DE PÁGINAS WEB»

MÓDULO: MOD 1.

01 Información para la CREACIÓN / EDICIÓN de la actividad.

Información general de la ACTIVIDAD:

Título de la actividad: Autoevaluación Módulo I.

Tipo de plantilla de actividad: Autoevaluación selección múltiple.

Instrucciones iniciales:

La Autoevaluación es una actividad que puedes realizar siempre que quieras para comprobar tu nivel de conocimientos de la unidad estudiada. Puedes realizar la actividad tantas veces como desees.

Para acceder a la actividad haz clic en «Realizar Actividad» y una vez dentro:

Selecciona a la izquierda la opción que creas correcta de cada pregunta y al final pulsa el botón «Enviar respuesta» o «» de realizar la corrección a las respuestas correctas.

DISPONIBILIDAD de la actividad:

Fecha de inicio: --

Fecha final: --

Intentos permitidos: --

VISUALIZACIÓN de la actividad:

Preguntas por pantalla: 5

Ordenación: --

CALIFICACIÓN de la actividad:

Nota mínima para Apro: 5

Texto Nota: --

Poner Nota: --

Dónde: --

Plantilla en Word de la actividad: definición de los apartados generales.

Formulario de creación/edición de actividad en la plataforma de teleformación.

Actividad: Autoevaluación Módulo I

Tipo: Autoevaluación selección múltiple

Instrucciones: (Puedes realizar la actividad tantas veces como quieras para comprobar tu nivel de conocimientos de la unidad estudiada. Puedes realizar la actividad tantas veces como desees.)

Disponibilidad:

Fecha de inicio: --

Fecha final: --

Intentos permitidos: --

Visualización:

Preguntas por pantalla: 5

Ordenación: --

Calificación:

Nota mínima para Apro: 5

Texto Nota: --

Poner Nota: --

Dónde: --

Plantilla de la actividad en la Plataforma de Teleformación.



Más adelante, pasamos a gestionar las preguntas o ítems que forman parte de la misma. En la plantilla la tendremos ya definidas con todos sus apartados, incluyendo los *feedbacks* de evaluación.

02 Cuestiones del TEST.

1.	Internet es una red de ordenadores conectados a un ordenador principal que se haya ubicado en Estados Unidos.
R1	Verdadero.
R1	No es correcto. Internet es una red de ordenadores conectados entre sí.
R2	Falso.
R2	Correcto. No existe un único ordenador principal en el mundo que suministre a todos los demás.
2.	¿Cuál de las siguientes figuras representa una conexión correcta de Internet?
R1	Linea
R1	No es correcto. Si hubiera una distribución lineal... esto estaría conectado una zanja de los ordenadores entre sí.
R2	Estrella
R2	Correcto. Las líneas telefónicas disponen de una red de comunicaciones sobre cables distribuidos en esta manera hasta llegar a nuestros casas. Es la forma típica por la que todos los ordenadores pueden conectarse entre sí, enviando y recibiendo información en cualquier dirección.
R3	Circular
R3	No es correcto. Si hubiera una distribución en círculo ¿Qué ocurre con un ordenador que se sitúa en medio del mismo? Pues que no se conecta con los demás.
R4	Cualquiera
R4	No es correcto. Si hubiera una distribución de redes en forma de cualquier tipo los datos llegarían a todos los ordenadores situados en sus vertientes. En decir, serían redes formadas únicamente por cuatro ordenadores conectados entre sí.
3.	Desconectamos red LAN a nuestra red de Área Local.
R1	Verdadero.
R1	Correcto. Este tipo de red permite conectar varios ordenadores en un espacio limitado.
R2	Falso.
R2	No es correcto. LAN significa Local Area Network, o lo que es lo mismo: Red de Área Local. La red tiene sentido de área limitada, que conectará apenas todos los datos.

Plantilla en Word de la actividad: definición de las preguntas y respuestas.

Creamos la primera cuestión en la plantilla. En este caso, una pregunta V/F.

Nos aparecerá la plantilla digital que tenemos que ir completando; para ello, podemos copiar el texto de la plantilla realizada en el procesador de textos.

Cuando "Guardamos Cambios", se incluye la cuestión creada en el listado de preguntas de la prueba. Podremos ir incluyendo más cuestiones (de diverso tipo) en el test de autoevaluación hasta completarla.

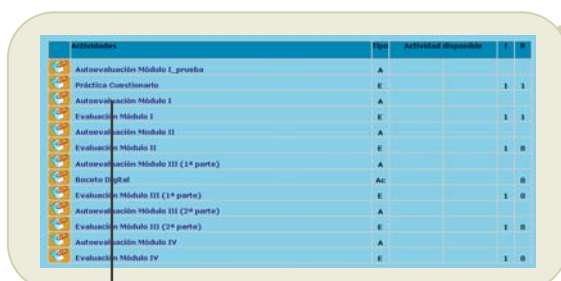


■ Paso 3: Testeo de la prueba.

Ya tenemos la plantilla de la actividad completada. Es momento de comprobar el resultado de la misma, tal y como lo verían los alumnos.

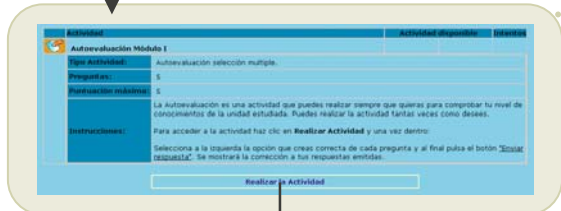
Dependiendo de la Plataforma utilizada, tendremos (o no) que cambiar de perfil de usuario para realizar este proceso de validación.

Es recomendable que ejecutemos la actividad para comprobar que se autocorriga adecuadamente y que en caso de haber indicado la calificación automatizada, aparezca en su lugar correspondiente.



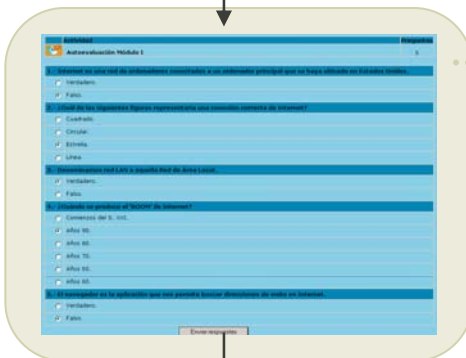
Listado de actividades del curso, vista por un/a alumno/a potencial.

Pinchamos sobre la actividad de autoevaluación que hemos creado.



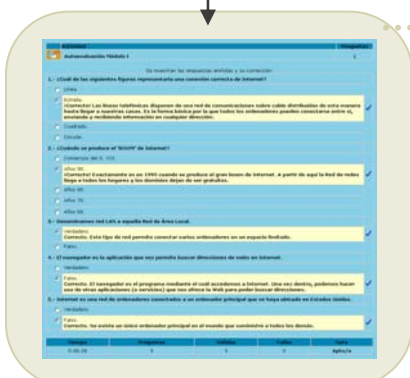
Lo primero que le aparece al alumno son las instrucciones generales de la actividad. A continuación pincha sobre "realizar actividad".

Comprobamos que todo es correcto.



El/la alumno/a tendrá entonces que completar la actividad. Corroboramos que todos los ítems están en su lugar, valorando la posibilidad de erratas o errores.

Efectuamos la actividad como lo haría cualquier alumno/a y "enviamos respuestas", para que el sistema lo corrija.



Para finalizar, el sistema nos muestra todo el test corregido, con información al final de pantalla de los tiempos de respuesta y cuestiones, puntuando con una calificación final (que nosotros habremos incluido en el mismo). Hemos de comprobar que todo está correcto.

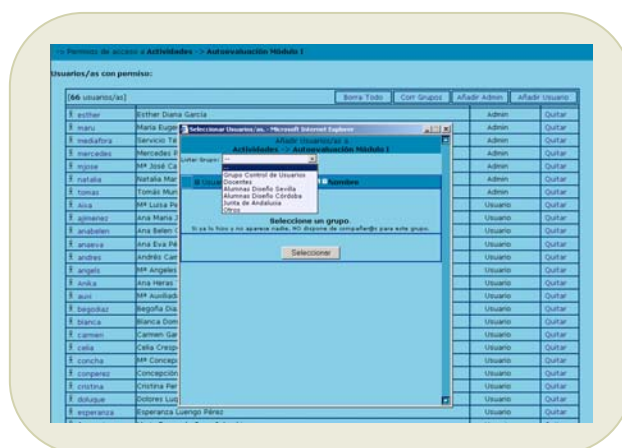
En caso de estarlo, pasaremos a otorgar permisos de usuario al test; en caso de no estarlo, tendremos que editar las secciones correspondientes para modificarlo.



■ Paso 4: Otorgamos permisos.

Una vez corroborado que la prueba de autoevaluación está correcta, debemos otorgar los permisos correspondientes para que los demás usuarios, dependiendo de su perfil (alumnos/as, tutores/as, administradores/as, etc.) puedan interactuar con la misma.

Este proceso ocurre en casi todas las plataformas aunque puede cambiar la manera de proceder. Lo importante es que no olvidemos de 'dar salida' a la actividad creada para que los demás puedan verla en su escritorio.



6.4.2. EL CASO DE LAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS.

En el módulo anterior hemos visto la cantidad de actividades prácticas a distancia que podemos diseñar y elaborar para entornos teleformativos de aprendizaje.

Dependiendo del entorno virtual o de la plataforma que poseamos, así será el diseño del proceso a seguir para su desarrollo e implementación dentro de la misma.

Pero la mayoría de las actividades prácticas que planteamos comparten algunos aspectos, como los siguientes:

- Suelen plantearse para desarrollar en los/as alumnos/as actitudes críticas con respecto al tema objeto de estudio, tanto de manera individual como grupal.
- Poseen un carácter más participativo, implicando a todos los alumnos en la elaboración de las tareas.



- Necesitan del soporte tecnológico adecuado para que los/as alumnos/as puedan intercambiar y/o actualizar documentos, comunicarse por diversas vías síncronas y asíncronas, y establecer una metodología de trabajo colaborativo, sobre todo para el desarrollo de aquellas actividades prácticas grupales que se deseen desarrollar.

Para que las actividades prácticas se conviertan en pruebas válidas a la hora de su ejecución, es muy importante que autores/as, diseñadores/as instruccionales y tutores/as, diseñen todo el proceso que implica su puesta en marcha tanto en formatos impresos como digitales:

- Es necesario que se desarrollen documentos específicos de instrucciones; por ejemplo: planes de trabajo, dossier informativo, plantillas de análisis, etc. Estos documentos serán definidos en función del tipo de actividad que se desee desarrollar.

Ejemplo.

Actividad práctica individual para el curso “Metodología de la Formación Abierta y a Distancia” desarrollada por MEDIÁFORA.

Tipo de actividad: Análisis y reflexión individual sobre ciertos aspectos tratados en el módulo.

A. PROCESO DE DISEÑO: Realización de la ficha de la actividad práctica.

El equipo realiza el diseño instructivo de la actividad, situándola dentro del contexto del curso y definiendo los objetivos de la misma.

A continuación, elaboran la plantilla de análisis que pondrán a disposición de los/as alumnos/as (en la plataforma) para que éstos puedan descargarla y rellenarla.

En este ejemplo presentamos la ficha diseñada para un curso de teleformación, donde se les encomienda a los/as alumnos/as realizar tres tareas de análisis y reflexión sobre el módulo estudiado.



Actividad Individual. Módulo 1

Apellido, Nombre: _____ Fecha de entrega: _____
Población: _____ Provincia: _____

Instrucciones:
La actividad que vas a realizar consta de tres preguntas que invitan a tu reflexión del primer módulo de contenidos que has tenido que haber leído antes de enfrentarte a esta actividad.
Recuerda que la fecha límite para enviar esta actividad es el día 21 de Enero.
Cuando la realices envía por correo electrónico a tu tutora pedagógica M^{ra} Eugenia Martínez: meugenia.martinez@mediadora.es

1. Rellena este cuadro teniendo en el que debes exponer las diferencias entre las tres formas de aplicación de la FORMACIÓN A DISTANCIA basándote en los criterios siguientes:

	Tradicional	Mista	Teleformación
Comunicación Bidireccional			
Recursos didácticos			
Organización			
Aprendizaje independiente			

Página 1: datos personales, instrucciones de la actividad y primera tarea.

2. Redacta tres ejemplos de situaciones que requieran una modalidad de enseñanza concreta (distancia, presencial o semipresencial). Cada ejemplo concreto debe responder a una de estas tres modalidades de enseñanza.

Ejemplo 1.
Modalidad: _____

Ejemplo 2.
Modalidad: _____

Ejemplo 3.
Modalidad: _____

Página 2: instrucciones y ficha para la segunda tarea de análisis.

3. Decidirte por una modalidad u otra a la hora de planificar un curso no siempre resulta tarea fácil. A menudo convergen criterios varios como puedan ser la calidad en la enseñanza, intereses empresariales, costes...

A continuación se presenta un pequeño cuadro donde se ejemplifican los factores a tener en cuenta a la hora de tomar la decisión. En la columna de "Modalidad y Observaciones" deberás indicar qué modalidad eligirías en ese caso y, de forma breve, el por qué de tu elección.

Sabemos que estos datos son escasos para la toma de decisiones, aunque intenta centrar la decisión exclusivamente en el factor que indicamos.

FACTORES	MODALIDAD Y OBSERVACIONES
Nos encontramos ante un curso donde el alumnado está durante prácticamente entre 14 y con pocas posibilidades de movilidad.	
Se programa un curso de una especialidad que implique un alto grado de manipulabilidad de herramientas (albanilería, fontanería, freudador...)	
Nos encontramos ahora con un curso donde el perfil del alumnado se caracteriza por graves problemas para la adquisición del trabajo y con verdaderas dificultades de aprendizaje.	
Debemos programar un curso para una empresa. Uno de los objetivos básicos es promover la cohesión de grupo entre los trabajadores. Sin embargo, estos se encuentran dispersos en varias Comunidades Autónomas.	

Página 3: instrucciones y ficha para la tercera tarea de análisis.



B. PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD EN LA PLATAFORMA.

Una vez que tenemos definida la actividad práctica y el momento en que deseamos desarrollarla, de manera paralela el equipo técnico del curso comienza a trabajar en la manera de implantarla dentro de su plataforma.

En este proceso podemos diferenciar dos momentos:

Diseño y ejecución de la plantilla de la actividad (según el tipo seleccionado).

Cumplimentación de la ficha de la actividad dentro de la plataforma.

B.1. Diseño y ejecución de la plantilla de la actividad (según el tipo seleccionado).

PLANTILLA DE ACTIVIDAD PRÁCTICA: ACTIVIDAD TEXTO LARGO + FICHERO.	
CURSO:	«Metodología de la Formación Abierta y a Distancia»
Módulo:	MOD 1.
01 Información para la CREACIÓN / EDICIÓN de la actividad.	
Información general de la ACTIVIDAD:	
Título de la actividad:	Actividad individual a distancia: Módulo 1.
Tipo de plantilla de actividad:	Actividad texto largo + fichero.
Instrucciones iniciales:	
<p>Descarga el fichero que aparece más abajo a tu ordenador</p> <p>«Entien»</p><p>Para la correcta descarga del documento en tu PC, haz clic con el botón derecho del ratón encima del fichero y selecciona "Guardar destino como"</p> <p>Una vez tengas los ficheros listos para subir, haz clic en «Realizar Actividad» y luego clic en «Paso 2: Carga de archivos de respuesta» por último desde la opción «Examinar»</p><p>Esta actividad no se evaluará. Es obligatoria y servirá para tu seguimiento del Proyecto del Curso.	
DISPONIBILIDAD de la actividad:	
Fecha de inicio:	17/01/2005.
Fecha final:	21/01/2005.
Intentos permitidos:	1
VISUALIZACIÓN de la actividad:	
Preguntas por pantalla:	—
Ordenación:	—
CALIFICACIÓN de la actividad:	
Nota mínima para Apto:	—
Texto Notas:	Apto/a: — No Apto/a: —
Poner Notas:	—
Dónde:	—

Parte 1: Plantilla en Word de la actividad: definición de los apartados generales.

02 FICHERO ADJUNTO.	
Nombre archivo:	M1_Actividad individual_CO.doc
Descripción:	Ficha individual del alumno del Módulo 1 del curso. Tendrá que descargar este archivo en su PC, a través de este espacio, completarlo y volver a colocarlo en este lugar tras "realizar actividad" para que el tutor pueda proceder a su valoración.
03 DOCUMENTACIÓN ANEXA EN OTRO ESPACIO.	
Nombre archivo:	NINGUNA
Descripción:	
04 FORMA DE EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD.	
El tutor determinará la valoración cualitativa de la actividad, tras su revisión, atendiendo a las 3 tareas propuestas dentro de la misma. Deberá emitir un feedback de evaluación en su lugar correspondiente para cada actividad individual realizada.	
05 PERMISOS A USUARIOS.	
Administradores de la actividad	Permisos alumnos
• Grupo: docentes del curso. • Grupo: Otros.	• Grupo: alumnos Córdoba.

Parte 2: Plantilla en Word de la actividad: definición de aspectos específicos de la actividad como: ficheros adjuntos, documentación de apoyo, formas de evaluación y permisos de usuarios.



B.2. Complimentación de la ficha de la actividad dentro de la plataforma.

El proceso a seguir para incorporar una actividad práctica en la plataforma será similar al descrito, en el apartado anterior, para las actividades de autoevaluación. En este caso las diferencias de implementación serán las propias de las que se desprenden por el tipo de actividad planteada.

En resumen, podemos seguir los mismos pasos de creación:

- Paso 1: Creamos la prueba dentro de la zona de actividades de la Plataforma.
- Paso 2: Copiamos de la plantilla impresa.
- Paso 3: Testeo de la prueba.
- Paso 4: Otorgamos permisos.

A continuación podemos ver estos pasos siguiendo el ejemplo presentado.

- Paso 1: Creamos la prueba dentro de la zona de actividades de la Plataforma.

Creación de la actividad práctica a distancia en la plataforma.

Actividades	Tipo	Actividad disponible	I: Preguntas	Editar	Borrar	Permisos
Actividad individual a distancia: Módulo I.	Ac	17/01/2005 21/01/2005	1	Gestionar	Edit	Del Permisos
Práctica 2: CUESTIONARIO	E		1	Gestionar	Edit	Del Permisos
Autoevaluación Módulo I	A			Gestionar	Edit	Del Permisos
Autoevaluación Módulo II	A			Gestionar	Edit	Del Permisos
Autoevaluación Módulo III	A			Gestionar	Edit	Del Permisos
Autoevaluación Módulo IV	A			Gestionar	Edit	Del Permisos
Autoevaluación Módulo V	A			Gestionar	Edit	Del Permisos
Autoevaluación Módulo VI	A			Gestionar	Edit	Del Permisos
Autoevaluación Módulo VII	A			Gestionar	Edit	Del Permisos

I: intentos disponibles. En autoevaluaciones no tiene efecto.
Tipo: A: Autoevaluación; E: Evaluación; Ac: Actividad.
Para ver intentos y calificar actividades hacer clic sobre el título.

Visualización de la actividad creada en el listado.



■ Paso 2: Copiamos de la plantilla impresa.

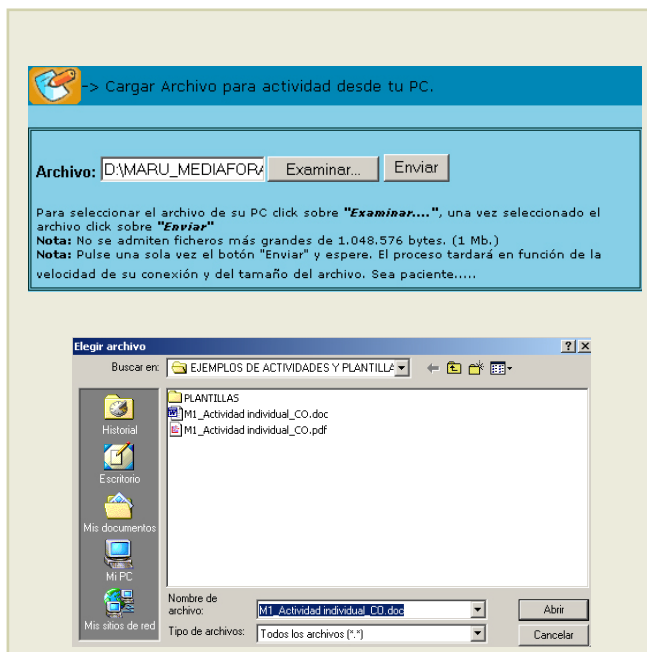
Parte primera: incorporamos los datos generales de la actividad.

The diagram shows a transition from a template on the left to a filled form on the right. The template is titled 'PLANTILLA DE ACTIVIDAD PRÁCTICA' and contains fields for 'CURSO' (Metodología de la Formación Abierta y a Distancia), 'Módulo' (MODULO), and 'ACTIVIDAD TEXTO LARGO + FICHERO'. Below this is a section '01 Información para la CREACIÓN / EDICIÓN de la actividad.' with sub-sections: 'Información general de la ACTIVIDAD' (Title, Type, Instructions), 'DISPONIBILIDAD de la actividad' (Start/End dates, Attempts), 'VISUALIZACIÓN de la actividad' (Questions per screen, Order), and 'CALIFICACIÓN de la actividad' (Minimum grade, Text notes, Where). The filled form on the right contains the same fields with specific data: 'Actividad individual a distancia: Módulo I.', 'Actividad texto largo-fichero', 'Fecha inicio: 17/01/2005', 'Fecha final: 21/01/2005', 'Intentos permitidos: 1', 'Preg./Pant.: 1', 'Ordenación: (Seleccionar el nº de preguntas que aparecerán por pantalla al hacer la prueba)', 'Calificación: (Si desea la calificación automática, marque la casilla y complete el apartado siguiente)', 'Nota mínima para Apto: (solo selección múltiple)', 'Texto Notas: Apto/a: No Apto/a: (especificar textos a poner para cada condición. Solo selección múltiple)', 'Poner Notas: (Si desea la calificación automática, marque la casilla y complete el apartado siguiente)', 'Donde: (Seleccione la evaluación donde calificar la actividad de forma automática. Si no dispone de valores, deberá dar de alta antes evaluaciones a calificar en el panel de calificaciones. En autoevaluaciones no tiene efecto.)', and a 'Guardar' button.

Parte segunda: le asignamos el fichero (Ficha de actividad de descarga para el alumno).

The screenshot shows the 'Gestión' screen for the activity. It has a table with columns 'Actividad', 'Actividad disponible', and 'Intentos'. The first row shows 'Actividad Individual a distancia: Módulo I.', '17/01/2005', '21/01/2005', and '1'. Below the table are fields for 'Tipo Actividad:' (Actividad texto largo-fichero), 'Preguntas:' (0), and 'Puntuación máxima:'. There is a section 'Preguntas' with a table for adding questions, including columns for 'Or.', 'Preguntas', 'Ordenar', and 'Ptos.'. Below this is a section 'Añadir fichero' with a table for adding files, including columns for 'Fichero para descarga previa a la actividad', 'Fecha', and 'Tamaño'. A red circle highlights the 'Añadir fichero' section.

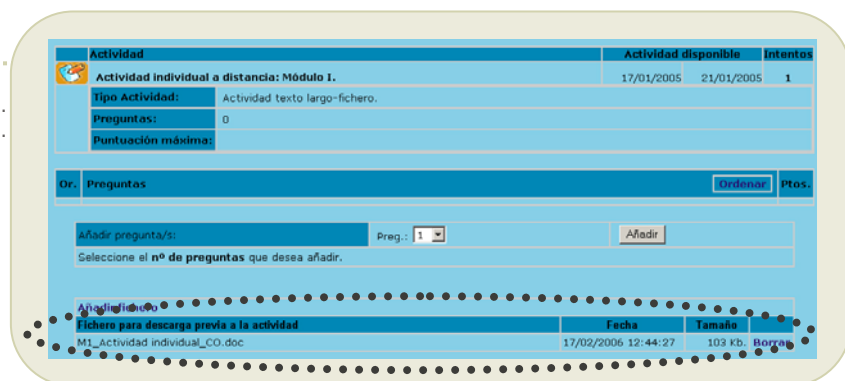
Pantalla de "Gestión" de la actividad. "Añadimos fichero".



Ventanas para la asignación de un fichero previamente elaborado y guardado en el PC.

Con este procedimiento estamos 'subiendo' al sistema la Ficha de la Actividad que habíamos preparado en el apartado A.

Final del proceso.
Actividad implementada.





■ Paso 3: Testeo de la actividad práctica.

Como ocurría con las actividades de autoevaluación, cuando creamos e implementamos una nueva actividad debemos comprobar siempre el resultado, para anticiparnos a posibles errores que puedan surgir tanto técnicos como metodológicos antes de que los alumnos interactúen con ella.

Actividades

Tipo	Actividad disponible	I	R
Ac	15/02/2006 18/02/2006	1	0

Actividad individual a distancia: Módulo I.

Para realizar la actividad y/o consultar la evaluación/calificación de la misma, hacer clic sobre su título.

- Tipo: A: Autoevaluación, E: Evaluación, AC: Actividad.
- Fechas: la actividad estará disponible desde la primera fecha hasta la última inclusivas. Si no existe alguna de las fechas no se dispone de límite.
- I: Intentos disponibles. Si no hay número, se dispone de intentos ilimitados.
- R: Actividad realizada: Nº de intentos realizados.

Nota: Las autoevaluaciones no se registran, por lo que no dispondrán de contador de intentos realizados.

Actividad

Actividad disponible	Intentos
15/02/2006 18/02/2006	1

Tipo Actividad: Actividad texto largo-fichero.

Preguntas: 0

Puntuación máxima:

Instrucciones: Descarga el fichero que aparece más abajo a tu ordenador.

Para la correcta descarga del documento en tu PC haz clic con el botón derecho del ratón encima del fichero y selecciona "Guardar destino como"

Una vez tengas tus ficheros listos para subir, haz clic en "Realizar Actividad" y luego clic en "Paso 2: Carga de archivos de respuesta", por último desde la opción "Examinar" busca los ficheros que deseas enviar y haz clic en "Enviar".

Ficheros: M1_Actividad individual_CO.doc

Realizar la Actividad

Intentos

Intento nº:	Fecha	PV	PR	Tiempo	Punt.	Calificación
0						

Intento nº: clic sobre el título para comprobar el resultado y ver comentarios del docente.

PV: Preguntas visualizadas.

PR: Preguntas respondidas.

Tiempo: tiempo empleado en realizar la actividad.

Actividad

Preguntas
0

Paso 1: Responder en modo texto

No hay preguntas para contestar directamente en modo texto.

Paso 2: Carga de archivos de respuesta

Fichero

Fecha	Tamaño
No hay ficheros cargados.	

Archivo: D:\MAPU_MEDIAFOR\ Examinar Enviar

Para seleccionar el archivo de su PC clic sobre "Examinar...", una vez seleccionado el archivo clic sobre "Enviar".

Nota: No se admiten ficheros más grandes de 3.048.576 bytes (3 Mb.)

Nota: No se admiten ficheros con caracteres especiales en función de la extensión de su conexión y del tamaño del archivo. Sea paciencia.

Paso 3: Terminar y ver resultados disponibles.

Enlace donde el/la alumno/a tendrá que descargar el fichero.

Una vez que lo descargue y lo complete, pulsará la zona de "Realizar actividad" para introducir el documento personalizado.

Comprobamos que todo funciona a la perfección: navegación, descarga del archivo correspondiente, instrucciones aportadas, etc.

■ Paso 4: Otorgamos permisos.

Comprobado la corrección de la actividad, sólo nos queda otorgar los permisos correspondientes a los/as usuarios/as, siguiendo las indicaciones que tendremos determinadas dentro de nuestra propia plantilla de la actividad.



6.5. REVISIÓN Y VALIDACIÓN DEL PRODUCTO.

Cada vez más, la necesidad de medir la calidad de los contenidos digitales para la teleformación se vuelve indispensable.

Como hemos visto hasta ahora, todo proceso de implementación de materiales didácticos formativos dentro de la teleformación lleva consigo un paso de revisión del producto final. A esta revisión normalmente, y por extensión de términos informáticos, suele denominarse “fase de testeo” que, en nuestro caso, estará referida a los contenidos implementados dentro de la misma.

¿Qué tendremos que revisar/testear una vez concluida la fase de implementación de las actividades dentro de la Plataforma?

A. TESTEO TÉCNICO Y DE USABILIDAD:

Tenemos que comprobar si todo lo que hemos implementado posee validez técnica-tecnológica; es decir, si se corresponde con lo que deseábamos que apareciera tal y como se concibió en la fase de diseño de las mismas.

Por ejemplo, puede ocurrir que cuando se desconocen algunos aspectos básicos de la Plataforma, los diseñadores/as instruccionales comiencen a planificar una actividad práctica (digamos, algo compleja) y en la fase de testeo descubran que no se corresponde con lo que ellos/as planearon; en más de una ocasión ha ocurrido que los/as técnicos/as tienen que adaptar la actividad acomodándola a las especificaciones y características del sistema de teleformación de tal manera que resulta imposible que un alumno pueda llegar a desarrollarla sin problemas.

Por ello es imprescindible que realicemos una amplia exploración desde la óptica de la usabilidad.

Pueden aparecer en este momento problemas derivados de la programación que no se habían previsto. Es hora de resolverlos.

B. REVISIÓN DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA:

Otra de las cuestiones que tendremos que abordar a la hora de revisar el producto final son los referidos a la coherencia didáctica y metodológica de los contenidos prácticos desarrollados:



- Si las actividades desarrollan en su conjunto los objetivos generales que se plantearon para el curso.
- Si cada actividad práctica conecta con los contenidos conceptuales del módulo al que pertenece.
- Si las instrucciones de las actividades son las correctas, atendiendo a las características de los alumnos destinatarios.
- Etc.

C. REVISIÓN DE ACCESO A USUARIOS:

Una vez finalizada la implementación de las actividades y otorgados los permisos a los usuarios, es conveniente que comprobemos si éstos pueden acceder sin dificultad, si se han concedido todas las autorizaciones correspondientes y si se adecuan al perfil de cada uno/a.

No es extraño evidenciar que han existido errores a la hora de otorgar permisos a los/as usuarios/as: profesores que no calificar una u otra actividad, alumnos/as que no visualizan ciertas actividades, grupos que no pueden interactuar entre sí porque no disponen de un espacio común de trabajo para el desarrollo de una actividad práctica planificada, etc.

Antes de 'darle salida' a la actividad, el equipo debe comprobar que todo está correcto, anticipándose a posibles problemas que puedan surgir en la fase de impartición.

Es recomendable que ideemos una plantilla de corrección-validación de estas actividades por parte de los/as usuarios/as finales para que puedan sugerir posibles modificaciones a las mismas, que nos permitan dotar de mayor calidad las actividades on-line en siguientes ediciones del mismo curso de teleformación.



Resumen

Las Plataformas Tecnológicas Educativas son entornos de aprendizaje que facilitan el desarrollo de acciones teleformativas y de eLearning, permitiendo gestionar e impartir cursos a distancia de manera potente.

- **Características de las Plataformas.** Entorno de comunicación rico y variado; presentan zonas de trabajo en grupo; aportan Guías de orientación y ayuda al estudiante; promueven un aprendizaje abierto y flexible; suscitan aprendizajes prácticos, participativos y significativos; presentación del contenido en formatos variados y sencillos; pueden presentar herramientas de evaluación y seguimiento del trabajo del estudiante.
- **Elementos de las Plataformas.** Glosarios, bases de datos, índices, bibliografía virtual, herramientas de comunicación síncronas y asíncronas, herramientas de trabajo colaborativo, herramientas de estudio y trabajo, ficha personal del alumno/a, etc.
- **Criterios para su selección.** Los principales indicadores a tener en cuenta se basan en cuatro categorías: calidad técnica, calidad organizativa y creativa, calidad comunicacional, calidad didáctica.
- **Herramientas de contenidos de las Plataformas.** Podemos encontrarnos con diversos sistemas, según las características de las mismas: herramientas de autor/a y sistemas LCMS.

Dentro de la Plataforma que poseamos, deberemos implementar las actividades de aprendizaje diseñadas para la acción teleformativa. En este sentido, existen algunos pasos concretos que debemos conocer, dependiendo de las características de la actividad:

- **Las actividades de autoevaluación.**
 - Paso 1: Creamos la prueba dentro de la zona de actividades de la Plataforma.
 - Paso 2: Copiamos de la plantilla impresa.
 - Paso 3: Testeo de la prueba.
 - Paso 4: Otorgamos permisos.
- **Las actividades prácticas.**
 - A. Proceso de diseño: Realización de la ficha de la actividad práctica.
 - B. Proceso de implementación de la actividad en la plataforma.
 - B.1. Diseño y ejecución de la plantilla de la actividad (según el tipo seleccionado).



B.2. Complimentación de la ficha de la actividad dentro de la plataforma.

- Paso 1: Creamos la prueba dentro de la zona de actividades de la Plataforma.
- Paso 2: Copiamos de la plantilla impresa.
- Paso 3: Testeo de la prueba.
- Paso 4: Otorgamos permisos.

Una vez hayamos implementado las actividades dentro de la plataforma, debemos pasar a la fase de validación, teniendo en cuenta la revisión de tres aspectos fundamentales:

- **Testeo técnico y de usabilidad:** Comprobar si todo lo que hemos implementado posee validez técnica-tecnológica.
- **Revisión didáctica y metodológica:** Coherencia didáctica y metodológica de los contenidos prácticos desarrollados.
- **Revisión de acceso a usuarios/as:** Comprobar si los/as usuarios/as pueden acceder sin dificultad, si se han concedido todas las autorizaciones correspondientes y si se adecuan al perfil de cada uno/a.



Esquemas conceptuales







Bibliografía

- CABERO, J. (2000): "La formación virtual: principios, bases y preocupaciones", en PÉREZ, R. (coord.): "Redes, multimedia y diseños virtuales", Oviedo: Departamento de Ciencias de la Educación, 83-102.

Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/87.pdf>

- GARCIA ARETIO, L. y SANZ, F. (2003): "Educación a Distancia. Curso para profesores". Madrid: MEC.

- LARA, P.; SAIGÍ, F. y DUART, J.M.(2004): "Posicionamiento web de contenidos en e-learning. Accesibilidad y usabilidad como un instrumento de competitividad y calidad". Jornadas Posicionamiento.es. Universidad de Alicante.

Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/FichaObra.html?Ref=13363>

- SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, L. (2003): "Producción de aplicaciones multimedia por docentes". Revista Píxel-Bit. Nº 21.

Disponible en: <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n21/n21art/art2109.htm>

- TORRES TORO, S. y ORTEGA CARRILLO, J.A. (2003): "Indicadores de calidad en las plataformas de formación virtual: un aproximación sistemática". Granada: Etic@net, publicación en línea.

Disponible en:

<http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero%201/Cultura%20eval/Index%20marcos.htm>