

webdoor
ALIADO EN FORMACIÓN

www.webdoor.com.ar

José Roque Funes 1145 – PA Of. 40

@webdoorlearning

Tel.: 0351 6399144



NOSOTROS



CHRISTIAN DIANI

@christiandiani



VALERIA SERRA

@valerias10



WEBDOOR



E-LEARNING

Proceso
enseñanza
aprendizaje

Internet

Aprendizaje
auto-
gestionado

Alumno
centro de la
formación

Comunicación
síncrona y
asíncrona para
interacción
didáctica

E-LEARNING



Los participantes pueden capacitarse cuando y donde lo necesiten.

Contenidos interactivos que involucran al alumno y facilitan su incorporación.



Se facilita el mantenimiento, actualización y distribución de los contenidos.



E-LEARNING

Desde el punto de vista de la
presencialidad / no presencialidad:

Utilizar metodologías de **formación online** en la dinámica de la **clase presencial**, por ejemplo en un aula informática de manera colaborativa.

Direct e-learning /
eLearning presencial



Actualmente
la opción más valorada,
combina sesiones
presenciales con dinámicas
de formación online

Blended Learning



eLearning
completamente online.
No existe componente
presencial alguno desde una
perspectiva física.

Online Learning



E-LEARNING

Desde el punto de vista de los
soportes empleados:

Aprendizaje “electrónico”.
Se refiere a la
**formación *online* utilizando
ordenadores convencionales
conectados a la red.**

E-Learning



**Formación con
dispositivos móviles.** Es una
modalidad de *eLearning* que
se despliega en dispositivos
móviles como PDAs, Tablet
PCs y otros dispositivos

M-Learning



***eLearning* ubicuo.** Es una fusión
de las dos modalidades anteriores
que permite acceder a la misma
iniciativa formativa
independientemente del
dispositivo empleado, pues el
sistema adapta los contenidos,
actividades y el modelo de
interacción al dispositivo con el
que se accede

U-Learning





ESTÁNDARES

ESTÁNDARES E-LEARNING

Los **estándares** son **construcciones culturales**, efectuadas por **quienes poseen autoridad ética, técnica, teórica o científica**, según el caso, de público conocimiento que nos dan confianza en nuestro accionar, pues **nos sirven de guía y referencia**, y a posteriori permite controlar lo producido para realizar sobre ello un juicio de valor.



ESTÁNDARES E-LEARNING

Interoperabilidad

- Capacidad de comunicación e interacción con múltiples LMSs

Reusabilidad

- El contenido puede ser re-usado rápida y fácilmente en un contexto distinto del que fueron diseñados

Manejabilidad

- Los LMSs deben hacer el seguimiento de la información sobre el alumno y el contenido.

Accesibilidad

- Un alumno debe poder acceder al contenido apropiado, en el momento apropiado sobre el dispositivo apropiado.

Durabilidad

- Facilitar migrar los contenidos a los nuevos sistemas sin una inversión significativa.

Escalabilidad

- Las tecnologías educativas se pueden configurar para ampliar sus funcionalidades para servir a poblaciones más grandes.

ESTÁNDARES E-LEARNING

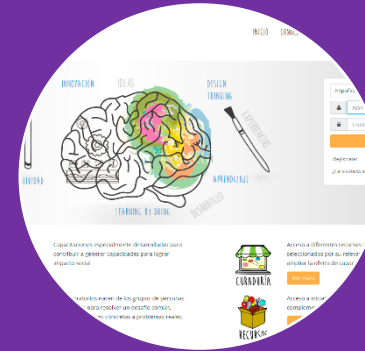
SCORMTM
Sharable Content Object Reference Model



ESTÁNDARES E-LEARNING



Los contenidos



Plataformas,
tecnologías de
administración y
comunicación

Los estándares dividen al eLearning en dos partes

ESTÁNDARES E-LEARNING

SCORMTM
Sharable Content Object Reference Model



SCORM (Shareable Content Object Reference Model) es decir, **Modelo de Referencia para Objetos de Contenidos Distribuibles**.

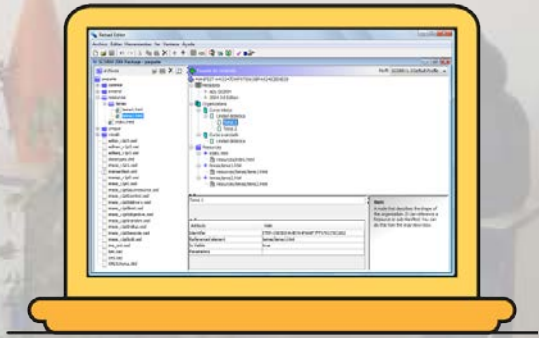
Un **contenido SCORM** es aquel que cumple con las especificaciones del modelo SCORM:



Diseñado para ser **exhibido en un navegador**.

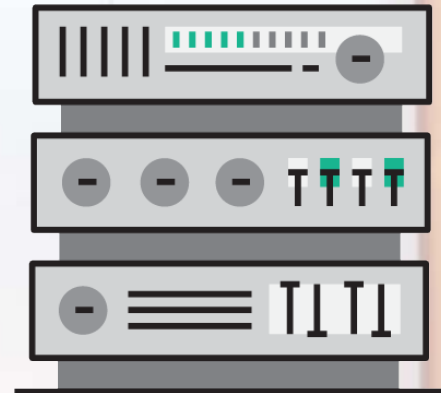


Descrito por **metadatos**.

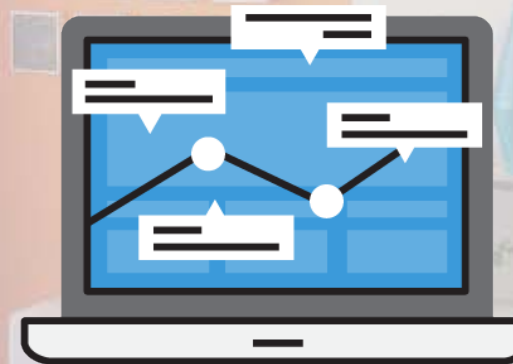


Empaquetado de tal manera que pueda ser importado por cualquier plataforma **SCORM compatible**.

ESTÁNDARES E-LEARNING



Puede **aceptar cualquier contenido SCORM y ponerlo a disposición de los usuarios** de la plataforma



Provee de un **entorno de ejecución en el cual los contenidos son iniciados y exhibidos mediante un navegador web**



El entorno de ejecución cumple con ciertos **requisitos técnicos definidos por SCORM**

Una **plataforma SCORM** cumple con las especificaciones del modelo SCORM:

ESTÁNDARES E-LEARNING

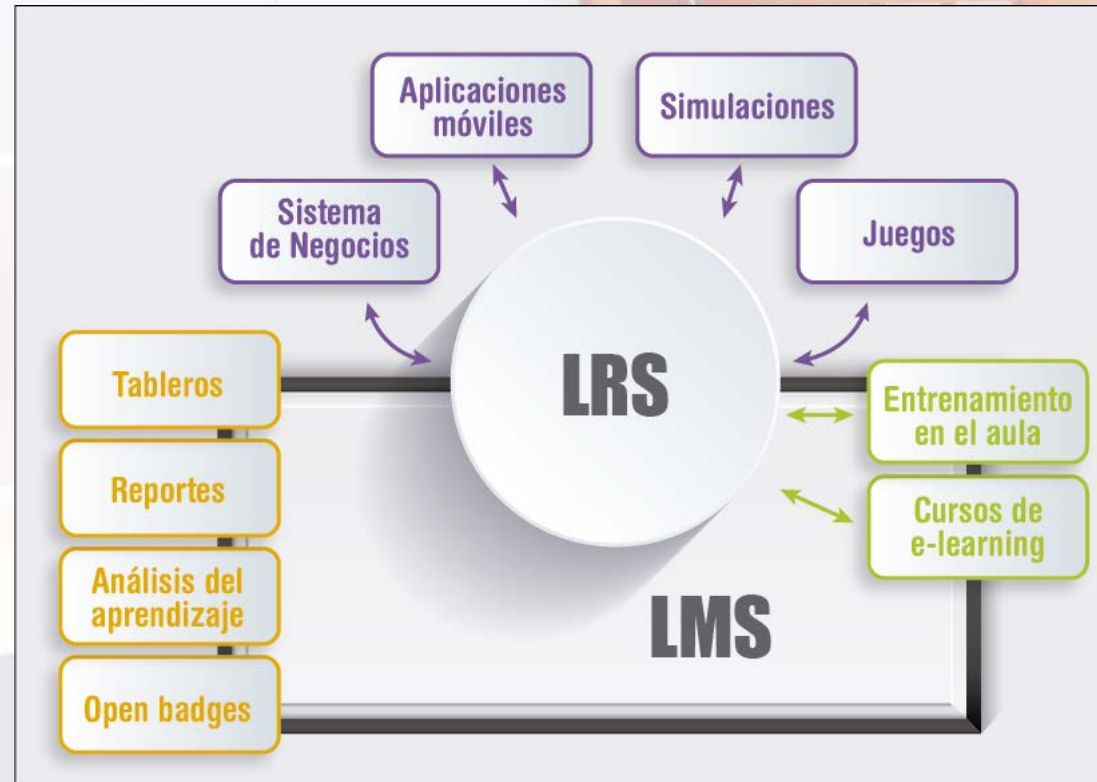


Permite registrar cualquier tipo de experiencia que contribuya a la formación de las personas.

El aprendizaje no se produce solamente dentro de un LMS.

También aprendemos en Google, YouTube, etc. La actividad ya no es sólo un curso SCORM: es ver un video, leer un artículo, escribir un post, ir a una clase, leer un libro, mantener una conversación.

ESTÁNDARES E-LEARNING



Tin Can quiere reunir todas las experiencias de aprendizaje a través de declaraciones de estado (statements) y registrarlas en un sistema llamado Learning Record Store (LRS), que puede estar incluido dentro del LMS o ser independiente, compartiendo sus datos con el LMS o con una herramienta de generación de informes.

ESTÁNDARES E-LEARNING



Nos especializamos en desarrollo de contenidos **SCORM** desde hace 15 años

Desde el 2016 adoptamos **TIN CAN** como estándar de eLearning (TIN CAN adopters)

TENDENCIAS

GAMIFICACIÓN

La **gamificación** toma las características que nos gustan de los juegos y las aplica a las acciones cotidianas para hacerlas más interesantes e incrementar la participación.



Puntos



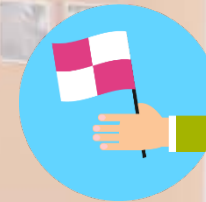
Insignias



Premios



Ranking



Competiciones
entre grupos

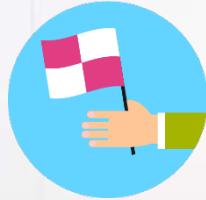
Aplicamos las dinámicas de gamificación de forma sencilla, sin olvidar que nuestro foco siempre es el **aprendizaje**.

Metodología de capacitación de carácter lúdico
➔ **genera experiencia positiva del usuario**



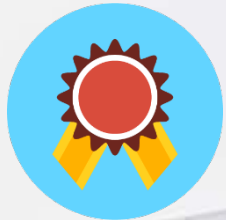
Recompensa

Obtener un beneficio merecido



Logro

como superación o satisfacción personal.



Estatus

establecerse en un nivel jerárquico socialmente valorado.



Competición

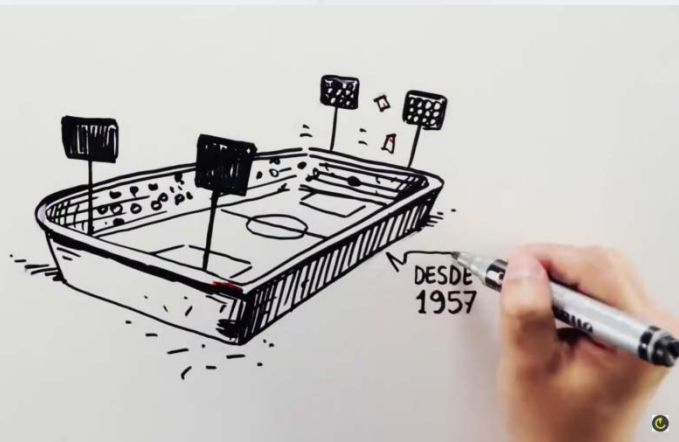
por el simple afán de competir e intentar "ser mejor" que los demás.



VIDEO LEARNING



VIDEO LEARNING



Método natural de aprendizaje

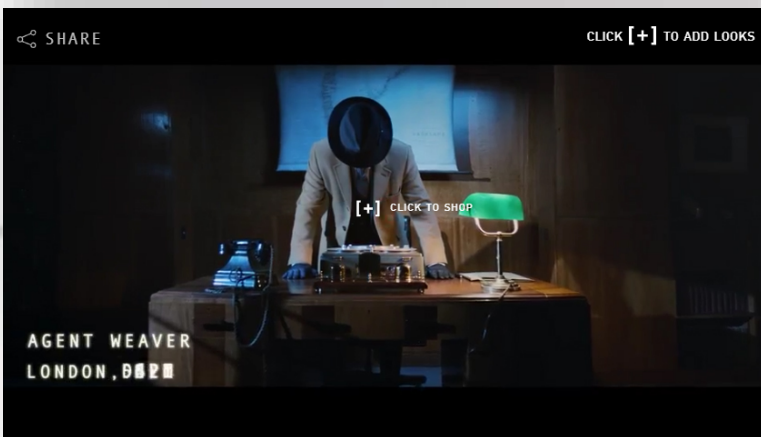
Mayor identificación y motivación

Capacitación audiovisual: conferencias web

Mostrar procesos de producción, seguridad o cuidado, producir cambios de actitudes en los empleados.

Fortalecer los idiomas o plantear casos y proponer soluciones, etc.

El learner se puede identificar en situaciones reales

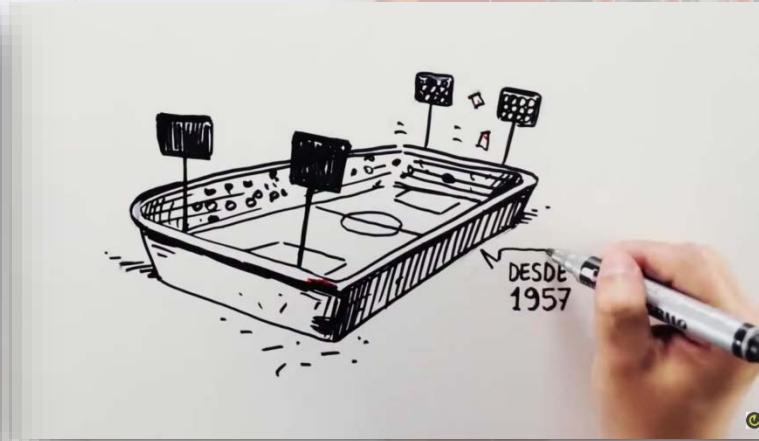


VIDEO LEARNING

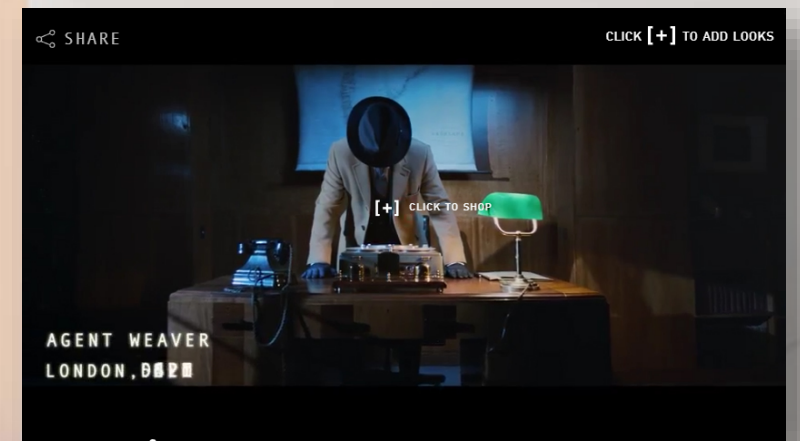
TELESTRATION



VIDEOSCRIBE



VIDEO INTERACTIVO



RAPID LEARNING

Conjunto de herramientas y metodologías cuyo objetivo es **acelerar el proceso de desarrollo de contenidos**

Permite **reducir los costos y los tiempos** de desarrollo de las capacitaciones

WAT
Webdoor Authoring Tool

RAPID LEARNING



Posibilidades pedagógicas limitadas

Reducción de los plazos de producción

Producción masiva de los módulos de formación a distancia partiendo de los soportes existentes

Tarifas accesibles para las estructuras pequeñas a los servicios de formación reducidos

Autonomía del servicio de formación

ÉNFASIS EN LA PRÁCTICA

Aprender a base de practicar es uno de los modelos más eficaces para absorber conocimientos.

Todo lo relacionado con gamificación y juegos serios, pueden entrar en este apartado.

Los cursos largos y aburridos ya no funcionan.

MOBILE LEARNING

Creación de nuevos ambientes de aprendizaje
a distancia a través de dispositivos móviles con acceso a internet.

Gamificación

Videoclases
grabadas en estudio, de manera general de duración corta, especialmente para el consumo en **pantallas más chicas** y en breves periodos de tiempo.

Aplicaciones desarrolladas a medida.

- Cuestionarios interactivos
- Contenidos multimedia
- Mecanismos de interacción entre usuarios.

MICRO LEARNING

MICRO APRENDIZAJE

Fragmentación de contenidos didácticos, por medio de los cuales se adquieren determinadas competencias.

Se utiliza en el contexto del e-learning para **interacciones breves** del alumno con un tema de aprendizaje desglosado en **fragmentos muy pequeños** de contenido

Se caracteriza por ser una forma de aprendizaje **realizado en un corto tiempo**, que puede ser llevado a cabo en cualquier momento y lugar

En el microaprendizaje, son cruciales las **variables** de tamaño, tiempo, forma de entrega y contenido.



FLIPPED CLASSROOM

El **Flipped Classroom (FC)** es un modelo pedagógico que **transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase,** junto con la experiencia del docente, **para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos** dentro del aula



Antes de la clase



Durante la clase

Énfasis en el aprendizaje más que en la enseñanza

Proporciona oportunidades para la atención individualizada

Promociona el aprendizaje independiente

Mejora las destrezas colaborativas

¿PREGUNTAS?

ENTRE OTROS, CONFÍAN EN NOSOTROS:



Fiat **Services**



¡MUCHAS GRACIAS!

ENTRE OTROS, CONFÍAN EN NOSOTROS:



Fiat **Services**

