

**webdoor**  
ALIADO EN FORMACIÓN

[www.webdoor.com.ar](http://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

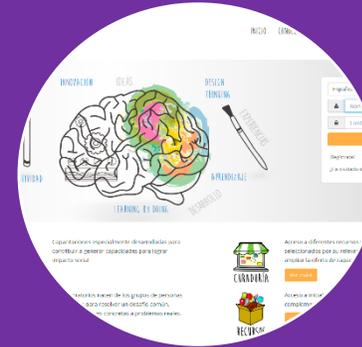
**SCORM**<sup>TM</sup>  
Sharable Content Object Reference Model



# ESTÁNDARES E-LEARNING



Los contenidos



Plataformas,  
tecnologías de  
administración y  
comunicación

Los estándares dividen al eLearning en dos partes

# ESTÁNDARES E-LEARNING

**SCORM**<sup>TM</sup>  
Sharable Content Object Reference Model



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

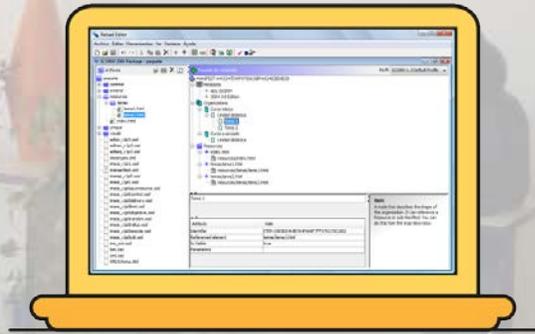
Un **contenido SCORM** es aquel que cumple con las especificaciones del modelo SCORM:



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

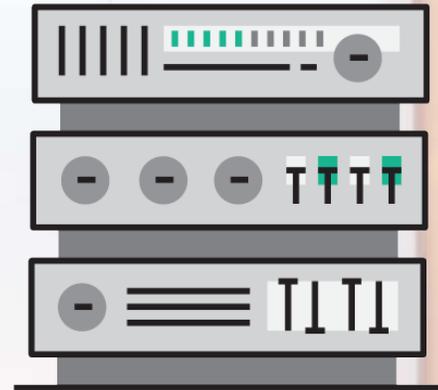


Descrito por **metadatos**.



**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

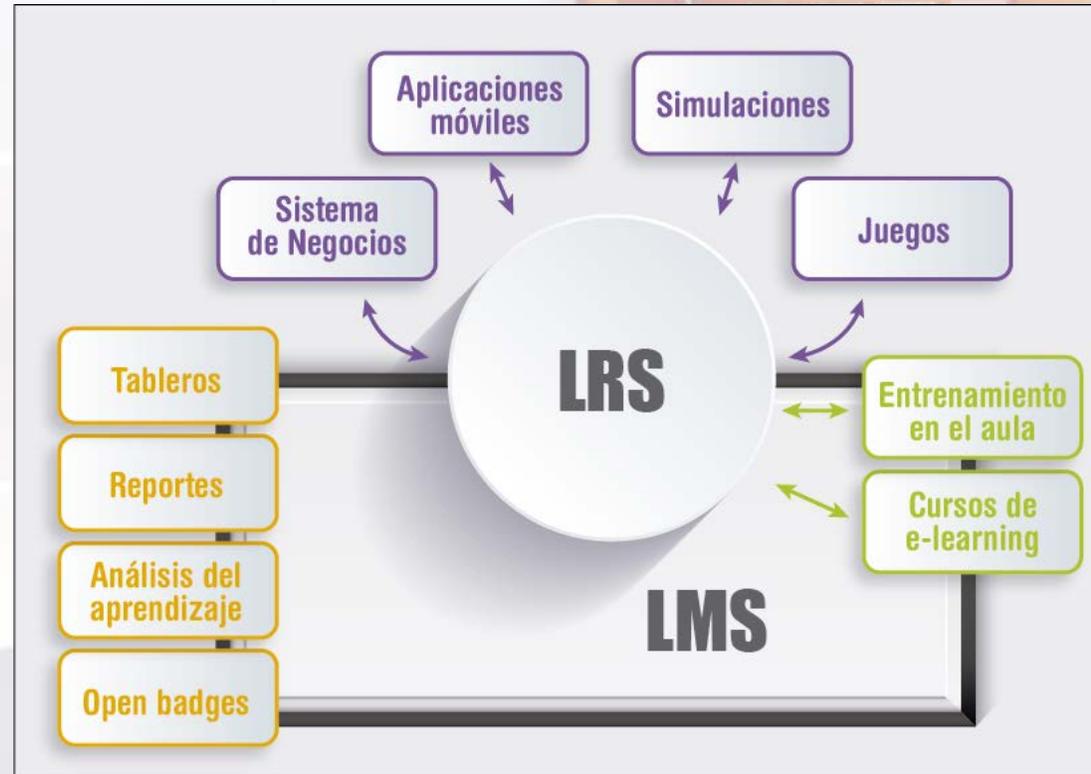


Permite registrar cualquier tipo de experiencia que contribuya a la formación de las personas.

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

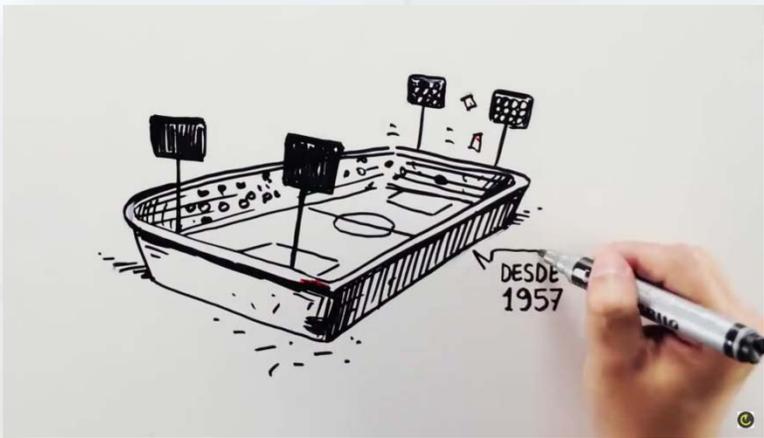
por el simple afán de competir e intentar "ser mejor" que los demás.



# VIDEO LEARNING



# VIDEO LEARNING



Método natural de aprendizaje

Mayor identificación y motivación

Capacitación audiovisual: conferencias web

El learner se puede identificar en situaciones reales

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

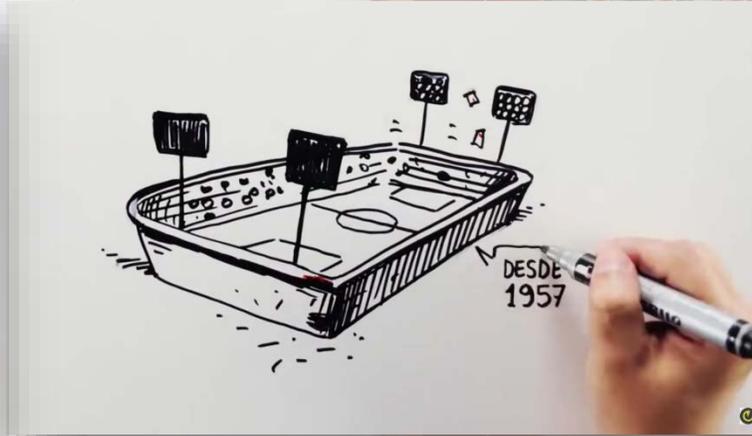
Fortalecer los idiomas o plantear casos y proponer soluciones, etc.

# VIDEO LEARNING

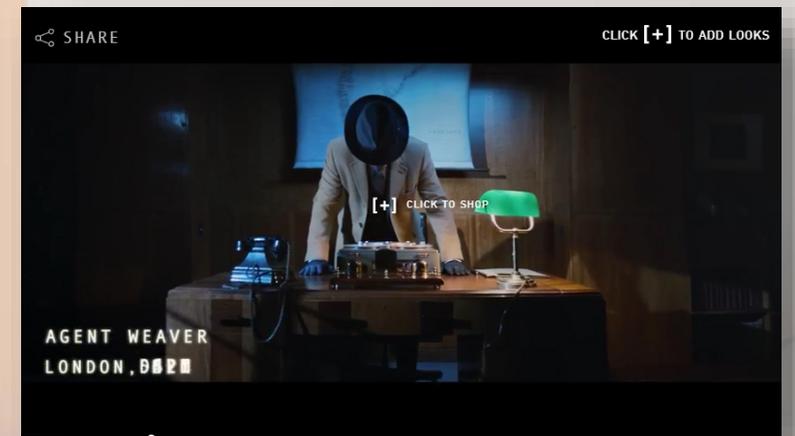
## TELESTRATION



## 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**



accenture

