



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

**"Mejora de las competencias en digitalización del profesorado novel y en formación
mediante el desarrollo de formación avanzada sobre diseño instruccional de la
formación digital"**

Número de proyecto: 2023-1-BG01-KA220-HED-000155494



WP2 Diseño instruccional de la formación digital: plan de estudios, curso de formación y portal con mesa de ayuda

**R1: Plan de estudios y curso de formación sobre Diseño instruccional del
aprendizaje digital mediante la aplicación de los principios del diseño universal del
aprendizaje para permitir también la plena inclusión de los estudiantes con
necesidades especiales**

Abril, 2025

Autores:



Plovdiv University
"Paisii Hilendarski"



Педагогически
факултет
Пътят към бъдещето!



BULGARIAN
INCLUSION
SUPPORT
TEAM



Facultad
de Educación



MÓDULO



Nombre de los socios principales:

Universidad Nacional de Educación a Distancia, España

Universidad de Plovdiv "Paisii Hilendarski", Bulgaria

Equipo Búlgaro de Apoyo a la Inclusión, Bulgaria

DESCRIPCIÓN

1. Título del módulo:

Módulo 1. Teorías y modelos para el diseño instruccional de un aprendizaje digital de calidad.

2. Duración del módulo

30 horas

3. Créditos ECTS / Creditos ECVET

2 créditos / 1 credit

4. Autores

UNED

Prof. PhD. Cristina Sánchez Romero (coordinadora)

Eva María Muñoz Jiménez, PhD.

Cristina García Vacas, (Doctorando)

PU

Prof. Dsc. Dora Levterova – Gadjalova

BIST

Andrean Lazarov

Stanislav Georgiev

5. Resultados de aprendizaje del curso: conocimientos, habilidades y competencias adquiridos (objetivos)

Quien finalice con éxito la formación en este módulo:

- **Sabrà:**
 - ✓ Modelos de enseñanza en línea
 - ✓ UDL (Diseño Universal para el Aprendizaje)
 - ✓ Las barreras que amenazan el diseño instruccional del aprendizaje digital.
- **Serà capaz de:**
 - ✓ Crear un diseño instruccional para el aprendizaje digital.
 - ✓ Implementar un currículo universal y accesible.
 - ✓ Implementar los principios del UDL en el diseño instruccional digital.

- *Será competente para:*
 - ✓ Competencias digitales en Implementar estándares universales de e-learning.
 - ✓ Competencias digitales en Diseños según los estándares universales y la accesibilidad.
 - ✓ Competencia digital y competencia en sostenibilidad, en particular para ofrecer oportunidades de aprendizaje en entornos digitales teniendo en cuenta el desarrollo sostenible.

6. Métodos de enseñanza

Curso de métodos interactivos, gamificación, MOOC o microcredenciales.

7. Requisitos previos (conocimientos y habilidades de formación previa) y requisitos para otros cursos (simultáneos)

Tener conocimientos básicos sobre:

1. Nociones sobre la gestión de plataformas digitales.
2. Saber contextualizar modelos didácticos digitales.
3. Fundamentos de accesibilidad en el desarrollo curricular.
4. Enseñar el diseño universal para el aprendizaje.

8. Contenido del módulo

• **A. Breve resumen**

El Diseño Universal para el Aprendizaje, o DUA, garantiza que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades para tener éxito al proporcionar múltiples medios de participación, representación y acción. El aprendizaje digital desempeña un papel crucial en este marco, ya que ofrece recursos diversos y accesibles para diversas necesidades de aprendizaje. Las unidades didácticas cuidadosamente elaboradas, o unidades didácticas, integran estos principios para crear experiencias educativas inclusivas y efectivas. Al combinar el DUA con herramientas digitales, los educadores pueden diseñar lecciones que se adapten a una amplia gama de habilidades y preferencias. Este enfoque holístico promueve mejores resultados de aprendizaje para todos los estudiantes.

B. Contenido temático del módulo

a) Lecturas

1. Modelos digitales de aprendizaje - **(3) horas**
2. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)- **(3) horas**

3. Diseño de la unidad didáctica **(3) horas**
4. Evaluación digital de las competencias del alumnado (digital, aprender a aprender...) - **(2) horas**
5. Competencias de apoyo al tutor - **(2) horas**
6. Diseño de aprendizaje digitalmente inclusivo y accesible: **(2) horas**

b) Actividades prácticas

Los alumnos podrán elegir una de las siguientes opciones:

Opción A. Diseñar un MOOC (Massive Open Online Course) **(12) horas**, implica varios pasos clave:

- **Definir objetivos y audiencia:** Determine los objetivos de aprendizaje y el público objetivo del curso. Identifique lo que los alumnos deberían saber o ser capaces de hacer al final del curso.
- **Cree un esquema detallado del curso:** Desarrolle un plan de estudios completo que describa los módulos, los temas y las actividades de aprendizaje clave. Divide el contenido en secciones manejables.
- **Desarrolla contenido atractivo:** Crea contenido diverso, incluidos videos, lecturas, cuestionarios y actividades interactivas. Asegúrese de que el contenido sea atractivo y accesible para una amplia gama de alumnos.
- **Incorporar el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):** Utilice los principios del DUA para que el curso sea accesible para todos los alumnos. Proporcionar múltiples medios de participación, representación y acción.
- **Aprovechar las herramientas digitales:** Utilice las herramientas y plataformas digitales para mejorar la experiencia de aprendizaje. Incorpore foros, sesiones en vivo y elementos multimedia para facilitar la interacción y el compromiso.
- **Probar y perfeccionar el curso:** pruebe el curso con un pequeño grupo de alumnos para recopilar comentarios. Realice los ajustes necesarios para mejorar el curso en función de sus aportaciones.
- **Lanzamiento y monitoreo:** Inicie el MOOC y monitoree continuamente su progreso. Recopile datos sobre la participación y los resultados de los alumnos para realizar mejoras continuas.

Siguiendo estos pasos, puedes diseñar un MOOC que sea atractivo, accesible y eficaz para lograr sus objetivos de aprendizaje.

Opción B. Diseño de una unidad didáctica **(12) horas**.

Aquí tienes una guía para ayudarte a diseñar una unidad didáctica:

- **Defina los objetivos de aprendizaje:** Describa claramente lo que los estudiantes deben saber o ser capaces de hacer al final de la unidad. Estos deben ser específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con plazos concretos (SMART).
- **Identificar el contenido clave:** Determine los temas y conceptos principales que se tratarán en la unidad. Asegúrese de que el contenido se alinee con los objetivos y estándares de aprendizaje.
- **Planificar evaluaciones:** Desarrollar evaluaciones formativas y sumativas para medir la comprensión y el dominio del contenido por parte de los estudiantes. Incluya una variedad de métodos de evaluación, como cuestionarios, proyectos, presentaciones y tareas escritas.
- **Diseñar actividades de aprendizaje:** Cree actividades de aprendizaje atractivas y diversas que apoyen los objetivos. Estos pueden incluir conferencias, trabajo en grupo, discusiones, experimentos prácticos y recursos multimedia. Incorporar actividades que se adapten a diferentes estilos y habilidades de aprendizaje.
- **Elabore un cronograma:** Delinee un cronograma para la unidad, que incluya la duración de cada lección y la secuencia de actividades. Asegúrese de que el ritmo sea apropiado para el nivel de los estudiantes y permita tiempo para la revisión y el refuerzo.
- **Incorpore recursos y materiales:** Reúna todos los recursos y materiales necesarios, como libros de texto, artículos, videos y herramientas. Asegúrese de que estos recursos sean accesibles para todos los estudiantes.
- **Integrar la tecnología:** Utilizar herramientas y recursos digitales para mejorar el aprendizaje. Esto podría incluir aplicaciones educativas, herramientas de colaboración en línea y simulaciones interactivas.
- **Incluya estrategias de diferenciación:** Planifique la diferenciación para satisfacer las necesidades de los alumnos diversos. Esto puede implicar modificar tareas, proporcionar apoyo adicional u ofrecer actividades de extensión para estudiantes avanzados.
- **Planifique la reflexión y la retroalimentación:** Incluya oportunidades para que los estudiantes reflexionen sobre su aprendizaje y para que usted recopile comentarios sobre la unidad. Esto puede ayudar a realizar ajustes y mejoras para futuras iteraciones.
- **Prepárese para la flexibilidad:** Esté preparado para adaptar la unidad según sea necesario en función del progreso y los comentarios de los estudiantes. La flexibilidad es clave para enfrentar desafíos inesperados y garantizar que todos los estudiantes tengan éxito.

Siguiendo estos pasos, puede crear una unidad didáctica completa y eficaz que promueva la participación y el aprendizaje de los estudiantes.

C. Equipo necesario para la entrega del módulo:

- Dispositivos electrónicos personales (sistemas informáticos y equipos de audio y video, teléfonos inteligentes);

- Tecnologías inteligentes (gafas virtuales, impresoras 3D, escáneres 3D, micromódulos, microcontroladores, adaptadores, cámaras, pantallas inteligentes con movimiento, robots educativos, etc.);
- Software;
- Plataformas electrónicas, incluidas las plataformas electrónicas adaptativas.

9. Referencias (bibliografía principal)

1. Spanish Association for Standardization (UNE). (2020). *UNE 71362:2020: Evaluation of the quality of educational services: Criteria and indicators*. UNITES. <https://www.une.org/encuentra-tu-norma/busca-tu-norma/norma?c=N0063263>
2. Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
3. Cabero, J. (2006). *Pedagogical bases of e-learning*. MEC.
4. CAST. (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. <http://udlguidelines.cast.org>
5. European Commission. (2019). *Directive (EU) 2019/882 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on the harmonisation of the laws of the Member States relating to the accessibility of products and services*. EUR-Lex. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A32019L0882>
6. European Commission. (n.d.-a). *European Centre for Digital Education*. <https://education.ec.europa.eu/es/focus-topics/digital-education/digital-education-hub/about-the-hub>
7. European Commission. (n.d.-b). *European Education Area*. <https://education.ec.europa.eu/es>
8. European Commission. (n.d.-c). *eTwinning: The educational community of Europe*. <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning>
9. Díaz, J. (2020). Virtual world as a complement to hybrid and mobile learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15, 267–274. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i22.14393>
10. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2014). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson.
11. García, Aretio, L. (2023). *Digital Education: Theoretical Framework and Didactic Strategies*. UNED.
12. García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007, September). Digital natives and learning models. In *SPDECE*.
13. Hall, T. E., Meyer, A., & Rose, D. H. (Eds.). (2012). *Universal design for learning in the classroom: Practical applications*. Guilford Press.

14. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1999). *Instructional media and technologies for learning* (6th ed.). Merrill.
15. National Institute of Educational Technologies and Teacher Training (INTEF). (2020). *Annex F of the UNE 71362/2017 standard: Quality criteria for digital education*. INTEF. https://intef.es/wp-content/uploads/2020/01/AnexoF_UNE_713622017.pdf
16. Jones, B., & Richey, R. C. (2000). Rapid prototyping methodology in action: A developmental study. *Educational Technology Research and Development*, 48(2), 63–80.
17. Ketterlin-Geller, L. R., & Johnstone, C. J. (2006). Accommodations and universal design: Supporting access to assessments in higher education. *Journal of Postsecondary Education and Disability*, 19(2), 163–172.
18. Lima, R. G. (2016). After e- and b-, m- and u- (learning): A brief incursion into the emerging paradigms of distance education. *Revista da Faculdade de Letras: História*, 6, 141–157.
19. Makransky, G., & Petersen, G. (2021). The Cognitive Affective Model of Immersive Learning (CAMIL): A theoretical research-based model of learning in immersive virtual reality. *Educational Psychology Review*, 33, 937–958. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09586-2>
20. Maré, S., & Mutezo, A. T. (2021). The effectiveness of e-tutoring in an open and distance e-learning environment: Evidence from the University of South Africa. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 36(2), 164–180. <https://doi.org/10.1080/02680513.2020.1717941>
21. Massuga, F., Soares, S., & Doliveria, S. L. D. (2021). The role of the tutor in the teaching of distance education: A systematic review of the competency-based approach. *Journal of Distance Education (RED)*, 21(66), Article 66. <https://doi.org/10.6018/red.435871>
22. Medina, J. L., Domínguez, D., & Sánchez, R. A. (2010). Tutoring in virtual contexts: The role of the tutor in distance learning. *Journal of Distance Education (RED)*.
23. Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). *Universal design for learning: Theory and practice*. CAST Professional Publishing.
24. Morrison, G. R., Ross, S. M., Kemp, J. E., & Kalman, H. (2010). *Designing effective instruction* (6th ed.). Wiley.
25. Raviolo, P., Messina, S., Mauro, I., & Rondonotti, M. (2023). E-tutoring layout in higher education: Skills and efficacy perception. *Research on Education and Media*, 15(1), 80–87. <https://doi.org/10.2478/rem-2023-0011>

26. Rocha, S. S. D., Joye, C. R., & Moreira, M. M. (2020). Distance education in the digital age: Typologies, variations, uses and possibilities of e-learning. *Research, Society and Development*, 9(6), e10963390. <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i6.3390>
27. Rose, D. H. (2000). Universal design for learning. *Journal of Special Education Technology*, 15(1), 47–51.
28. Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal design for learning*. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
29. Senadheera, V. V., Ediriweera, D. S., & Rupasinghe, T. P. (2024). Instructional design models for digital learning in higher education—A scoping review. *Journal of Learning for Development*, 11(1), Artículo 1. <https://doi.org/10.56059/jl4d.v11i1.973>

10. Actividades de aprendizaje planificadas

Trabajo en equipo, resolución de problemas, aprendizaje digital, aprendizaje basado en proyectos, diseño de unidades didácticas.

11. Métodos y criterios de evaluación

Desarrollo de materiales de e-learning de diseño instruccional de acuerdo con todos los estándares de calidad.

12. Idiomas

Inglés, Español, Búlgaro, Portugués, Turco

13. Pasantía / práctica

Desarrollo de materiales de e-learning de diseño instruccional con implementación de los estándares de e-learning.

MÓDULO



Nombre del socio principal:

**ASOCIACIÓN MADRILEÑA DE PROFESIONALES DE ATENCIÓN TEMPRANA,
AMPAT**

DESCRIPCIÓN

1. Título del módulo:

Módulo 2. Metodología para la aplicación de un diseño pedagógico contextualizado y adecuado en cursos y recursos electrónicos de aprendizaje innovadores, atractivos y de calidad.

2. Duración del módulo

30 horas

3. Créditos ECTS / Credits ECVET

2 créditos / 1 credit

4. Autores

Prof.^a Pilar Gutiez Cuevas, PhD. (coordinadora)

Castellar López Guinea, PhD

Enya Sánchez Hernández

Marta Castellano Menéndez

5. Resultados del aprendizaje del curso: conocimientos, habilidades y competencias adquiridas (objetivos)

Quienes hayan completado con éxito la formación en esta disciplina:

- *Sabrás:*
 - ✓ Amplio conocimiento teórico de la metodología de enseñanza
 - ✓ Principales metodologías para el aprendizaje digital
 - ✓ Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)
 - ✓ Conozca las tecnologías y metodologías de formación que respetan el DUA
 - ✓ Las necesidades especiales que determinan/limitan el uso de metodologías en el diseño instruccional del aprendizaje digital.
- *Podrás:*
 - ✓ Adaptar/crear metodologías de diseño instruccional de aprendizaje digital para diferentes tipos de necesidades especiales.
 - ✓ Establecer estrategias de enseñanza que definan lo que se va a hacer.
 - ✓ Conocer y aplicar los recursos tecnológicos necesarios que permitan la enseñanza. y programación a implementar.
 - ✓ Desarrollar habilidades en la aplicación práctica de métodos básicos centrados en la persona.
 - ✓ Planificar todos los recursos, adecuados a las características de los estudiantes e inclusivos, que se insertarán en el curso.
 - ✓ Seleccionar los materiales y herramientas tecnológicas necesarias para construir cursos e-learning.
- *Será competente para:*
 - ✓ Comunicación eficaz que ayuda a los estudiantes a alcanzar los objetivos de aprendizaje respetando el DUA.
 - ✓ Aumentar las posibles vías de aprendizaje disponibles para los estudiantes, especialmente donde existen barreras físicas o desafíos de movilidad.
 - ✓ Aumentar las habilidades digitales en el uso de tecnologías de asistencia.
 - ✓ Competencias digitales, en particular Implementar estándares universales de aprendizaje electrónico;
 - ✓ Competencias digitales Diseñar aspectos genéricos, inclusivos y específicos de cada asignatura tecnológica que faciliten la práctica educativa inclusiva.

6. Métodos de enseñanza

1. Emplear una variedad de métodos de enseñanza, actividades prácticas y aprendizaje colaborativo, situaciones de la vida real para involucrar a los estudiantes de manera efectiva.

2. Utilice métodos interactivos, juegos de rol e interactivos, MOOC o cursos de microaprendizaje..

7. Prerrequisitos (conocimientos y habilidades de formaciones previas) y requisitos para otros cursos (simultáneos)
--

Tener conocimientos básicos de:

1. Sobre el manejo de plataformas digitales.
2. Conocer la contextualización de los modelos de enseñanza clásicos y digitales
3. Navegación en Moodle
4. Diseño Instruccional (Educación a Distancia y Educación Virtual, Modelos y Estilos de Aprendizaje)
5. Estrategias electrónicas en el aula virtual
6. Diseño de aulas virtuales: propuestas formativas
7. La evaluación como estrategia de enseñanza
8. Moderación electrónica y tutoría virtual (simulación)

8. Contenido del módulo

A. Breve resumen

Este módulo proporcionará múltiples formas de representación (el qué de la educación), acción y expresión (el cómo de la educación) y participación (el quién de la educación).

Su objetivo es lograr la plena participación de todo el alumnado en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante el diseño de un currículo, métodos de enseñanza y evaluaciones que tengan en cuenta a quienes presenten cualquier tipo de dificultad o discapacidad. Esto permite garantizar la inclusión de todo el alumnado.

La metodología debe garantizar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de éxito, ofreciendo múltiples vías de participación, representación y acción. La tecnología desempeña un papel fundamental, ya que ofrece recursos diversos y accesibles, considerando las diferentes necesidades de aprendizaje.

La metodología debe integrar estos principios en el diseño de las unidades didácticas. Crear experiencias educativas inclusivas y efectivas, compatibles con el DUA, con herramientas digitales, permite a los educadores diseñar lecciones que se adapten a una amplia gama de capacidades y preferencias.

Esto hace que sea más fácil lograr los mejores resultados de aprendizaje para todos los estudiantes.

B. Contenido temático del módulo

a) Teoría

1. Requisitos metodológicos del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) - (7horas)
2. Diseño de la metodología de la unidad didáctica - (3horas)
3. Estrategias metodológicas para la evaluación digital de las competencias del alumnado (digital, leer para aprender...) - (3 horas)
4. Metodología en el diseño de aprendizajes inclusivos y accesibles - (2 horas)

b) Actividades prácticas

Los estudiantes podrán elegir una de las siguientes opciones:

- Realizar una propuesta de curso/programa, basada en el diseño universal para el aprendizaje de la competencia digital para trabajar con estudiantes con una patología específica.
- Establecer una búsqueda de herramientas que faciliten el aprendizaje a la población con determinadas dificultades.
- Encontrar materiales adaptados y sistemas de evaluación pertinentes para evaluar los progresos realizados, considerando el diseño universal de aprendizaje y las dificultades de ese grupo de estudiantes.
- Encontrar una buena práctica que incluya aspectos básicos (objetivos, metodología y sistema de evaluación), así como herramientas tecnológicas pertinentes que fomenten el desarrollo de ese grupo de estudiantes.

C. Equipo necesario para la enseñanza del módulo

- Dispositivos electrónicos personales (sistemas informáticos y equipos de audio y vídeo, teléfonos inteligentes)
- Tecnologías inteligentes (gafas virtuales, impresoras 3D, escáneres 3D, micromódulos, microcontroladores, adaptadores, cámaras, pantallas inteligentes con movimiento, robots y otros)
- Plataformas electrónicas, incluidas las adaptativas y otras plataformas electrónicas.

9. Referencias (bibliografía principal)
--

1. Anchundia, SM, Delgado, MEL, Ching, RAF y Salvatierra, AA (2024). Visión didáctica y pedagógica de las actividades de aprendizaje electrónico en instituciones de educación superior. *Pro Ciencias: Revista de Producción, Ciencias e Investigación*, 8(51), 17-36.
2. Agencia Europea para el Desarrollo del Alumnado con Necesidades Educativas Especiales (2011). *Formación del profesorado para la educación inclusiva en Europa*. UNESCO.
3. Barajas, J. Muñoz y F. Álvarez (2007). Modelo Instruccional para el Diseño de Objetos de Aprendizaje: Modelo MIDOA. *Actas del VIII Encuentro Internacional Virtual Educa*. São José dos Campos, Brasil. 18 al 22 de junio de 2007. Consultado el 14 de febrero de 2013 en: <http://ihm.ccadet.unam.mx/virtualeduca2007/pdf/164-ABS.pdf>.
4. L. Blondet y R. Nascimento (2004). Teoría del aprendizaje y diseño instruccional mediante objetos de aprendizaje. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(4), 343-370. ISSN 1055-8896. Norfolk, VA: AACE. Recuperado el 2 de septiembre de 2009 por: <http://apan.net/meetings/busan03/materials/ws/education/articles/Baruque.pdf>.
5. Calderón-Almendros, I. y Echeita-Sarrionandia, G. (2022). La educación como derecho humano. *Oxford Research Encyclopedia of Education*.
<https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.1243>.
6. Centro de Tecnología Especial Aplicada-CAST (2018). *Directrices de Diseño Universal para el Aprendizaje*, versión 2.2. <http://udlguidelines.cast.org>. Centro de Tecnología Especial Aplicada-CAST (2024). *Directrices de Diseño Universal para el Aprendizaje 3.0: justificación de las actualizaciones*.
https://docs.google.com/document/d/1U4kvxFht8g8t4Ye6Gu97fByGuNI65yWE-7n0yL__BzU/edit#heading=h.vhizgcy559g0.
7. Elizondo, C. (2022). Diseño universal para el aprendizaje y la neuroeducación. *Revista de neuroeducación*, 3(1), 99-108.
8. González-Morales, L. (2017). Metodología para el diseño instruccional en la modalidad b-learning desde la Comunicación Educativa. *Reason and Word*, 21(3_98), 32–50. Recuperado de <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1041>

9. M. Medina y M. López (2006). LOCoME: Metodología para la Construcción de Objetos de Aprendizaje. Actas del III Simposio Multidisciplinar sobre Diseño, Evaluación y Descripción de Contenidos Educativos Reutilizables (SPDECE). Universidad de Oviedo y REDAOPA. ISBN: 978-84-611-5186-8. 25-27 de septiembre. Oviedo, España.
Recuperado el 30 de noviembre de 2011
de:http://spi03.sct.uniovi.es/moodle_cv/mod/resource/view.php?id=233.
10. Lalima, Dangwal, KL (2017). Aprendizaje combinado: Un enfoque innovador. Revista Universal de Investigación Educativa, 5(1), 129-136.<https://doi.org/10.13189/ujer.2017.050116>
11. Comité de Estándares de Tecnología de Aprendizaje (LTSC). (2002). Borrador final de LOM 1484.12.1-2002. Comité de Estándares de Tecnología de Aprendizaje del IEEE. Recuperado el 21 de octubre de 2008 de:<http://ltsc.ieee.org/wg12/20020612-Final-LOM-Draft.html>.
12. Márquez, JA (2015). Diseño universal para el aprendizaje: arquitectos de procesos educativos. Educación y Comunicación, 10, 107-115. <https://dx.doi.org/10.25267/Hachetetepe.2015.v1.i10.10>.
13. Muñoz, GFR (2024). Enseñanza híbrida y transformación digital en educación: integración de tecnología y metodología. Revista de Investigación en Tecnologías de la Información, 12(25), 48-55.
14. Palacios Núñez, ML, Toribio López, A., Deroncele Acosta, A. (2021). Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de la literatura. Revista Universidad y Sociedad, 13(5), 134-145.http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000500134&lng=es&tlng=es.
15. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2020). Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2020: Inclusión y educación: para todos, sin excepción. UNESCO. <https://doi.org/10.54676/WWUU8391>.
16. Redecker, C. (2017). Marco europeo para la competencia digital de los educadores: DigCompEdu. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.<https://doi.org/10.2760/1597701>. Y. Hernández y A. Silva (2011). Experiencia en la enseñanza de la teoría y la práctica pedagógica en la enseñanza de objetos de aprendizaje para la enseñanza de las matemáticas clásicas. Revista de Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación Eduweb. Vol. 5 N.º 1. Junio de 2011. ISSN: 1856-7576. Disponible en:<http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/vol5n1/art4.pdf>.

17. ADL (Aprendizaje Distribuido Avanzado). (2004). Modelo de Referencia de Objetos de Curso Compartibles (SCORM). Resumen 2004.
18. M. Marchesi, G. Succi, D. Wells y L. Williams (2002). Perspectivas de programación extrema. 1.^a edición. Pearson Educación, México. 12. Red Nacional de Aprendizaje. (2003). Desarrollo de estándares para el aprendizaje electrónico. Recuperado el 1 de julio de 2012 de: <http://www.nln.ac.uk>.
19. Sánchez-Fuentes, S. (2023). Diseño Universal para el Aprendizaje. Guía práctica para docentes. Narcea
20. Tirado, MA (2023). Descifrando el diseño universal para el aprendizaje: ¿qué evidencia empírica lo sustenta? Supervisión 21, 68(68).
<https://doi.org/10.52149/Sp21/68.3>.
21. Yahari, HD, Sánchez Fuentes, S. y Márquez Vázquez, C. (2023). ¿Qué necesitamos para lograr una educación superior inclusiva? En DY Ramos Estrada et al. (Coords.), Inclusión educativa y social. Avances y desafíos en el contexto universitario (pp.16-28).ITSON.<https://itson.mx/publicaciones/Documents/ciencias-sociales/ITSON%20INCLUSION%20EDUCATIVA%20080124%20digital.pdf>.

10. Actividades de aprendizaje planificadas

Trabajo en equipo, resolución de problemas, aprendizaje digital, aprendizaje basado en proyectos, diseño de unidades didácticas

11. Métodos y criterios de evaluación

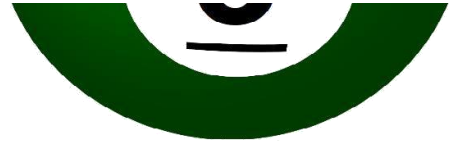
- Evaluación sumativa
- Evaluaciones sumativas de final de unidad, proyectos finales o exámenes
- Desarrollo de materiales de diseño instruccional para e-learning de acuerdo a todos los estándares de calidad y UDL.

12. Idiomas

Inglés, español, búlgaro, portugués, turco.

13. Prácticas/pasantía

Desarrollo de diseño instruccional de materiales e-learning con implementación de estándares e-learning.



MÓDULO

Nombre del socio líder:

Universidad de Plovdiv “Paisii Hilendarski”, Bulgaria

Sindicato de Docentes de Bulgaria

DESCRIPCIÓN

1.Título del módulo:

Módulo 3.Estándares de calidad del e-learning y capacidad de aplicarlos en el diseño e-learning (cursos, actividades de aprendizaje y recursos).

2.Duración del módulo

30 horas

3.Créditos ECTS / Credits ECVET

2 créditos / 1 credit

4.Autores

En nombre de la Universidad de Plovdiv:

- **Prof. Dora Levterova-Gadjalova, DSc**
- **Profesora asociada Vanya Sivakova, PhD**
- **Asistente prof. Dra. Maya Fyodorova-Radicheva**

En nombre de BTU:

- **Dra. Yanka Takeva**
- **Yordan Krasev**

Con contribuciones de :

Profesor asociado. Ivan Trichkov, PhD Prof.

Asociado. Albena Alexsandrova, PhD Prof.

Asociada. Diana Dimitrova, PhD Asistente prof.

Lilyana Chobanova, PhD

5.Resultados de aprendizaje del curso: conocimientos, habilidades y competencias adquiridas (objetivos)
--

Quienes hayan completado con éxito la formación en esta disciplina:

- **Sabrà:**

- ✓ Las particularidades del aprendizaje electrónico;
- ✓ Factores que afectan la calidad del aprendizaje electrónico;
- ✓ Estàndares de calidad del aprendizaje electrónico.

- **Serà capaz de:**

- ✓ Crear diseños de aprendizaje electrónico cualitativos de acuerdo con las particularidades del diseño instruccional;
- ✓ Implementar los estàndares de un currìculo particular;
- ✓ Implementar los estàndares de evaluación.

- **Serà competente para:**

- ✓ Competencias digitales, en particular Implementar todos los estàndares de calidad del e-learning;
- ✓ Competencias digitales, en particular Evaluar la calidad de los diseños de e-learning de acuerdo a los estàndares.
- ✓ Trabajo en equipo en el espacio digital.

--

6.Métodos de enseñanza

Métodos interactivos, métodos de resolución de problemas, métodos de aprendizaje socioemocional.

--

7.Prerrequisitos (conocimientos y habilidades de formaciones previas) y requisitos para otros cursos (simultàneos)

Tener conocimientos básicos sobre:

- **Módulo 1. Teorías y modelos para el diseño instruccional del aprendizaje digital de calidad y**
- **Módulo 2. Metodología para aplicar un diseño pedagógico adecuado y contextualizado en cursos y recursos virtuales innovadores, atractivos y de calidad.**

8.Contenido del módulo

A. Breve resumen

El desarrollo de la tecnología moderna ha permitido la digitalización generalizada de la educación a nivel mundial. Esto ha generado nuevos desafíos que requieren soluciones innovadoras en diseños y métodos instruccionales. En este contexto, los estándares de calidad para los materiales de aprendizaje electrónico constituyen la base de la educación cualitativa en el mundo digital contemporáneo. Este módulo está dedicado a los estándares que determinan el éxito y la calidad de los materiales de diseño instruccional para el aprendizaje electrónico.

B. Contenido temático del módulo

a) conferencias

1. Naturaleza digitalmente inclusiva (comunidades, fe, valores, aceptación social) del curso y los materiales de aprendizaje **-(1) hora**
2. Acceso, accesibilidad y tecnologías digitales **-(1) hora**
3. Estructura e interfaz del curso de estudio y materiales de estudio **-(2) horas**
4. Diseño de la Formación: Enseñanza y Aprendizaje **-(2) horas**
5. Apoyo del tutor **-(1) hora**
6. Evaluación digital de las competencias de los estudiantes (conocimientos, habilidades, actitudes) **-(2) horas**
7. Estándares de calidad del aprendizaje electrónico **-(3) horas**
8. Capacidad para aplicar estándares de calidad de e-learning en el diseño de cursos, actividades y recursos de aprendizaje. **(3) horas**

b) Actividades prácticas

1. Acceso y accesibilidad a diversas tecnologías digitales e inteligentes. **-(2) horas**

2. Objetivos, contenido de los contenidos de aprendizaje multimedia, aprendizaje personalizado, evaluación. **- (3) horas**

Información básica sobre el material de aprendizaje, diseño personalizado de material multimedia, motivación para aprender, retroalimentación mediante ejercicios y seguimiento del progreso del aprendizaje, tareas individuales personalizadas según las necesidades de los aprendices.

3. Tecnologías de aprendizaje **-(3) horas**

4. Consideraciones sobre costos, expectativas y beneficios de los estudiantes **(2) horas**

5. Organización y gestión de actividades educativas **-(3) horas**

6. Multifuncionalidad, estabilidad y uso múltiple y personalizado de los componentes de aprendizaje del curso de formación **-(2) horas**

C. Equipo necesario para la impartición del módulo

- Dispositivos electrónicos personales (computadora, portátil, tableta, teléfono inteligente);

9. Referencias (bibliografía principal)

1. Barbetta, PM, Miller, AD, Peters, MT, Heron, TE y Cochran, LL (1991). Tugmate: Un programa de tutoría multimedial para la enseñanza del vocabulario visual. Educación y Tratamiento Infantil, 14, 19-37.
2. Barná, D. (2019). E-tutoring ako inovatívna forma vzdelávania v kontexte didaktiky technických Predmetov. Socialium Actualis VI (M. Horváth y L. Pasternáková eds.), 89-95. Týn nad Vltavou: Nueva forma.
3. Bean, C. (2023). El diseñador instruccional accidental, 2.^a edición: Diseño de aprendizaje para la era digital. ATD Press.

4. Bearman, M., Nieminen, J. H. y Ajjawi, R. (2022). Diseño de la evaluación en un mundo digital: un marco organizativo. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 48(3), 291–304. <https://doi.org/10.1080/02602938.2022.2069674>
5. Berger, S., Denner, M.-S. y M. Röglinger (2018). La naturaleza de las tecnologías digitales: desarrollo de una taxonomía multicapa. <https://www.researchgate.net/publication/330881198>
6. Betlej, A., y Danileviča, A. (2022). Tecnologías de aprendizaje para personas con discapacidad intelectual
7. Carpentier, N. (2015). Diferenciando entre acceso, interacción y participación. *Conjunciones. Revista Transdisciplinaria de Participación Cultural*, 2(2), 7-28.
8. Chadwick D; Richards C; Molin M; Strnadová I. (2023). Inclusión digital y personas con discapacidades de aprendizaje, *British Journal of Learning Disabilities*, 51, págs. 119-124. <http://dx.doi.org/10.1111/bld.12530>)
9. Çekiç, A. y Bakla, A. (2021). Revisión de herramientas digitales de evaluación formativa: Características y perspectivas futuras. *Revista Internacional de Enseñanza y Educación*, 8(3), 1459-1485.
10. Chavdarova-Kostova, S. (2019). Educación inclusiva. Editorial Universitaria St. Kliment Ohridski.
11. Cooper, M. (2006). Accesibilidad del aprendizaje en línea para estudiantes con discapacidad: un estudio de caso institucional. *ALT-J, Investigación en Tecnología del Aprendizaje*, 14, 1, 103–115
12. Florian, L. 2015, Conceptualizando la pedagogía inclusiva: El enfoque pedagógico inclusivo en acción. en JM Deppeler, T Loreman, R Smith y L Florian (eds), *Pedagogía inclusiva en todo el currículo*. vol. 7, *Pedagogía inclusiva en todo el currículo*, vol. 7, Emerald Group Publishing, págs. 11-24. <https://doi.org/10.1108/S1479-363620150000007001>
13. Goffman, E. (2009). Estigma: Notas sobre la gestión de la identidad deteriorada. Simon y Schuster.
14. Gurstein, M. (2003). Uso efectivo: Una estrategia informática comunitaria más allá de la brecha digital. *First Monday*, 8(12), diciembre de 2003. Recuperado de <http://firstmonday.org/article/view/1107/102713>
15. Harniss, M. (2014). Accesibilidad. En: Michalos, AC (eds.), *Enciclopedia de Investigación sobre Calidad de Vida y Bienestar*. Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-007-0753-5_8
16. Helsper, Ellen (2012) Un modelo de campos correspondientes para los vínculos entre la exclusión social y digital. *Teoría de la comunicación*, 22 (4). 403-426. ISSN 1050-3293.
17. Heward, WL (1994). Tres estrategias de bajo coste para aumentar la frecuencia de la respuesta activa del alumnado durante la instrucción grupal. En R. Gardner III, DM Sainato, JO Cooper, T.

- E. Heron, W. L. Heward, J. W. Eshleman y T. A. Grossi (Eds.), *Análisis del comportamiento en educación: Enfoque en una instrucción mediblemente superior* (págs. 283–320). Thomson Brooks/Cole Publishing Co.
18. UIT. (2019). UIT-D Digital Inclusión. [https://www.itu.int/en/ITU-D/Inclusión digital/Páginas/default.aspx](https://www.itu.int/en/ITU-D/Inclusión%20digital/Páginas/default.aspx)
 19. Jaeger, P. (2012). *Discapacidad e Internet: Enfrentando la brecha digital*. Londres: Lynne Rienner Publishers, ISBN 978-1-58826-828-0.
 20. Jaeger, P. y C. Bowman (2024). *Comprensión de la discapacidad: Inclusión, acceso, diversidad y derechos civiles*. ISBN 979-8-216-99023-9 (en línea).
 21. Jurāne-Brēmane, A. (2021). La Transformación Digital de la Evaluación: Retos y Oportunidades. *Humanos, Tecnologías y Calidad de la Educación*, Cilvēks, tehnoloģijas un izglītības kvalitāte, 352-363, DOI: [10.22364/htqe.2021.25](https://doi.org/10.22364/htqe.2021.25)
 22. Kurzibova, Y. (2021). Creación de interfaces de usuario en recursos de aprendizaje electrónico. <https://www.researchgate.net/publication/351750136>
 23. León-Nabal B, Zhang-Yu C y Lalueza JL (2021) Usos de la mediación digital en la escuela-Relaciones familiares durante la pandemia de COVID-19. *Front. Psychol.* 12:687400. doi:
 24. Levterova-Gadjalova, D. (2024). Nociones básicas, conceptos y modelos en educación digital inclusiva: tendencias actuales y futuras. En: Levterova-Gadjalova et al. (2024). *Educación digital inclusiva*. Editorial Universitaria "Paisiy Hilendarski". ISBN 978-619-202-964-7
 25. Levterova-Gadjalova, D., Terlemezyan, H., Tagareva, K., Tsokov, G. (2024). Metaverso de las Discapacidades de Aprendizaje en Instituciones de Educación Superior. En: Kaluri, R., Mahmud, M., Gadekallu, TR, Rajput, DS, Lakshmana, K. (eds.) *Tecnologías de Asistencia Aplicadas e Informática para Estudiantes con Discapacidad. Inteligencia Aplicada e Informática*. Springer, 26. Li Y, Wu C, Yan E, Li K (2018) ¿Aumentará el acceso abierto los CiteScores de las revistas? Una investigación empírica multidisciplinaria. *PLoS ONE* 13(8): e0201885. [https://doi.org/ 10.1371/journal.pone.0201885](https://doi.org/10.1371/journal.pone.0201885)
 27. Lipsmeier, A., Bansmann, M., Roeltgen, D. & C., Kuerpick (2024). Marco para la identificación y clasificación de tecnologías digitales orientada a la demanda. DOI: 10.1109/ ITMC.2018.8691135 <https://www.researchgate.net/publication/332436510>
 28. Mercer, CD y Mercer, AR (2001). *Enseñanza de estudiantes con dificultades de aprendizaje*. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice-Hall.
 29. Merrill, MD (2002). Primeros principios de instrucción. *Investigación y desarrollo en tecnología educativa*, 50(3), 43–59. <https://doi.org/10.1007/BF02505024>
 30. Merrill, MD (2009). En busca de una instrucción e3 (efectiva, eficiente y atractiva). *Tecnología Educativa*, 49(3), 15-26. *Aplicación de los Principios Fundamentales*.

31. Moleka, PB (26 de julio de 2023). Disipando las limitaciones de la Educación 5.0 y delineando la visión de la Educación 6.0. <https://doi.org/10.31219/osf.io/vrbhn>
32. Mudhol, A. (2024). Métodos innovadores de evaluación para medir las habilidades prácticas en la educación superior. Actas de la 3.ª Conferencia Internacional sobre Reinversión de Prácticas Empresariales, Startups y Sostenibilidad (ICRBSS 2023), 78-91. doi: [10.2991/978-94-6463-374-0_8](https://doi.org/10.2991/978-94-6463-374-0_8)
33. Richey, K. y Tracy (2011). La base de conocimientos del diseño instruccional 3: teoría, investigación y práctica. Routledge. ISBN 978-0-415-80201-7.
34. Sivakova, V. (2020) Tecnologías de asistencia e información en la educación. Universidad de Economía "Paisii Hilendarski", Plovdiv, 2020. 210 págs. ISBN 978-619-202-562-5
35. Shinohara, K. y J. Wobbrock (2011). ¿Autoconciencia o autoconfianza? Un estudio diario que conceptualiza la accesibilidad social de la tecnología de asistencia. Transacciones ACM sobre Computación Accesible 8(2):1-31. DOI: [10.1145/2827857](https://doi.org/10.1145/2827857)
36. SCORM: [Modelo de agregación de contenido SCORM y Entorno de ejecución SCORM](#).
37. Totkov G., R. Doneva et al. (2014). Introducción al e-learning. Editorial Rakursi, Plovdiv, ISBN 978-954-8852-41-8.
38. Treviranus, J. y V. Roberts (2006). Aprendizaje electrónico inclusivo. En: J. Weiss et al. (eds.), Manual Internacional de Entornos de Aprendizaje Virtual, 469–495. C 2006 Springer. Países Bajos.
39. Van Merriënboer, JJG, y Kester, L. (2014). El modelo de diseño instruccional de cuatro componentes: Principios multimedia en entornos de aprendizaje complejo. En RE Mayer (Ed.), The Cambridge handbook of multimedia learning (2.ª ed., págs. 104-148). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.007>
40. Zubair, M. y Brown, D., T. Hughes-Roberts y M. Bates (2021). Diseño de herramientas de programación visual accesibles para niños con trastorno del espectro autista. Acceso Universal en la Sociedad de la Información 22(4). DOI: [10.1007/s10209-021-00842-y](https://doi.org/10.1007/s10209-021-00842-y)

10. Actividades de aprendizaje planificadas

Trabajo en equipo, resolución de problemas, aprendizaje digital, aprendizaje basado en proyectos.

11. Métodos y criterios de evaluación

Desarrollo de materiales e-learning de diseño instruccional de acuerdo a estándares de calidad aprobados.

12.Idiomas

Inglés, español, búlgaro, portugués, turco

13.Prácticas/pasantía

Desarrollo de diseño instruccional de materiales e-learning con implementación de los estándares e-learning.



MÓDULO

Nombre del socio líder:

(UNED) Universidad Nacional de Educación a Distancia, España
Equipo Búlgaro de Apoyo a la Inclusión, Bulgaria

DESCRIPCIÓN

1. Título del módulo:

Módulo 4. Tecnologías inteligentes en el desarrollo de recursos de aprendizaje

2. Duración del módulo

30 horas

3. Créditos ECTS / Credits ECVET

2 créditos / 1 credit

4. Autores

UNED

Prof. Cristina Sánchez Romero, PhD (coordinador)

BIST

Andrean Lazarov

Stanislav Georgiev

5. Resultados de aprendizaje del curso: conocimientos, habilidades y competencias adquiridos (objetivos)

Quienes hayan finalizado con éxito la formación en esta disciplina:

- *Sabrà:*
 - ✓ Oportunidades para aprender tecnologías inteligentes en la educación superior
 - ✓ Las características de las tecnologías inteligentes: Eficiencia, Equidad, Personalización, Autonomía, Colaboración.
 - ✓ Mejorar los sistemas educativos con la introducción de tecnologías inteligentes
- *Serà capaz de:*

- ✓ Analizar el potencial de las tecnologías inteligentes
- ✓ Implementar recursos de educación digital
- ✓ Implementar los principios del UDL en el diseño instruccional digital.

-

- *Será competente para:*

- ✓ Competencias para una sociedad digital
- ✓ Capacidad para diseñar el currículo con recursos (tecnologías inteligentes)
- ✓ Capacidad docente digital

-

6. Métodos de enseñanza

Métodos interactivos, gamificación, MOOC o curso de microlearning.

7. Requisitos previos (conocimientos y habilidades de formación previa) y requisitos para otros cursos (simultáneos)

Tener conocimientos básicos sobre:

- Nociones sobre la gestión de plataformas digitales,
- Tecnología de recursos digitales
- Competencias digitales para el diseño de unidades didácticas

8. Contenido del módulo

- **A. Breve resumen**

El impacto emergente de las tecnologías avanzadas e inteligentes repercute en el ámbito educativo para mejorar las experiencias de aprendizaje. Estas tecnologías permiten una enseñanza más personalizada, adaptativa y flexible que favorece la equidad en los procesos formativos. El uso de estas tecnologías como la realidad aumentada, la inteligencia artificial, el Internet de las Cosas, la realidad aumentada, el metaverso, buscan optimizar el aprendizaje utilizando herramientas que respondan a la singularidad de los estudiantes y mejoren la efectividad de los procesos educativos.

B. Contenido temático del módulo

a) Clases magistrales

1. Transformación digital de la educación: oportunidades **(3) horas**
2. Recursos digitales de enseñanza y aprendizaje **(3) horas**
3. Recursos de aprendizaje digital inteligentes **(3) horas**
4. Competencia y estrategias de educación digital - **(3) horas**
5. Diseño de aprendizaje digitalmente inclusivo y accesible: integración y uso de la tecnología digital en la educación - **(3) horas**

b) Actividades prácticas

Los alumnos podrán elegir una de las siguientes opciones:

Actividad. Diseñar una actividad utilizando tecnología inteligente (12) horas, los estudiantes conceptualizarán y diseñarán una actividad o producto utilizando tecnología inteligente que pueda mejorar algún aspecto de la educación.

1. Análisis de casos. Los estudiantes revisarán varios estudios de casos o productos existentes basados en tecnología inteligente. Se pueden dividir en pequeños grupos para explorar diferentes ejemplos.
2. Lluvia de ideas. Genere ideas y seleccione una actividad/proyecto que utilice tecnología inteligente.
3. Diseño de proyectos. Desarrollar el diseño y detalles del proyecto. Los estudiantes desarrollarán un plan paso a paso para llevar a cabo la implementación del proyecto, incluidas las fases, los recursos necesarios y los posibles desafíos.
4. Implementación y desarrollo (simulación o modelo).
5. Presentar el proyecto finalizado, presentar el proyecto en formato digital y recibir co-feedback.

La actividad se realizará en parejas, fomentando la colaboración y el intercambio de ideas entre los alumnos a medida que desarrollan sus habilidades tecnológicas y de resolución de problemas. Uso de técnicas como la coevaluación

C. Equipo necesario para la entrega del módulo

- Dispositivos electrónicos personales (sistemas informáticos y equipos de audio y video, teléfonos inteligentes);
- Tecnologías inteligentes (gafas virtuales, impresoras 3D, escáneres 3D, micromódulos, microcontroladores, adaptadores, cámaras, pantallas inteligentes con movimiento, robots, etc.);
- Software;

- Plataformas electrónicas, incluidas las plataformas electrónicas adaptativas
- y otros.

9.	Referencias (bibliografía principal)
----	---

1. Lyapina, I., Sotnikova, E., Lebedeva, O., Makarova, T., & Skvortsova, N. (2019). Tecnologías inteligentes: perspectivas de uso en la educación superior. *Revista Internacional de Gestión Educativa*, 33(3). <https://doi.org/10.1108/IJEM-08-2018-0257>
2. Nesterenko, I. (2023). Principales beneficios del uso de tecnologías inteligentes en la educación. *Boletín Científico de la Universidad Estatal de Mukachevo, Serie "Pedagogía y Psicología"*, 9(1). <https://doi.org/10.52534/msu-pp1.2023.31>
3. Omonayajo, B., Al-Turjman, F., & Cavus, N. (2022). Tecnologías interactivas e innovadoras para una educación inteligente. *Ciencias de la Computación y Sistemas de Información*, 19(3). <https://doi.org/10.2298/CSIS210817027O>
4. OCDE (2023), OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem (Perspectivas de la educación digital de la OCDE 2023: hacia un ecosistema de educación digital eficaz), OECD Publishing, París, <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>.
5. OCDE (2023). *Perspectivas de la educación digital 2023: Ampliando las fronteras con la inteligencia artificial, el blockchain y los robots*. OCDE Publishing.DOI: https://www.oecd.org/en/publications/oecd-digital-education-outlook-2023_c74f03de-en/full-report/component-4.html#chapter-d1e20-ddf44013dd
6. OCDE (2024), Flexibilidad y autonomía curricular: promoción de un entorno de aprendizaje próspero, OECD Publishing, París, <https://doi.org/10.1787/eccbba2-en>.
7. Vincent-Lancrin, Stéphan (2022) "Tecnología educativa inteligente: cómo podría transformar la enseñanza (y el aprendizaje)", New England Journal of Public Policy: Vol. 34: Iss. 1, artículo 5. Disponible en: <https://scholarworks.umb.edu/nejpp/vol34/iss1/5>
8. Vincent-Lancrin, Stéphan (2022) "Tecnología educativa inteligente: cómo podría transformar la enseñanza (y el aprendizaje)", Revista de Políticas Públicas de Nueva Inglaterra: Vol. 34: Iss. 1, artículo 5. Disponible en: <https://scholarworks.umb.edu/nejpp/vol34/iss1/5>
9. **UNESCO.** (2023). *Inteligencia artificial en la educación: Retos y oportunidades*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://www.unesco.org/es/digital-education/artificial-intelligence>
10. **UNESCO.** (2023). *Guía para el uso de la inteligencia artificial generativa en la educación y la investigación*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://www.unesco.org/es/articles/guia-para-el-uso-de-ia-generativa-en-educacion-e-investigacion>

11. **UNESCO.** (2023). *Inteligencia artificial en la educación: la UNESCO promueve competencias clave para docentes y estudiantes*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://www.unesco.org/es/articles/inteligencia-artificial-en-la-educacion-la-unesco-impulsa-competencias-clave-para-docentes-y>
12. **UNESCO.** (2023). *In class: AI must stay in place. The UNESCO Courier*. <https://courier.unesco.org/es/articles/en-clase-la-ia-debe-quedarse-en-su-sitio>

13. Actividades de aprendizaje planificadas

Trabajo en equipo, resolución de problemas, aprendizaje digital, aprendizaje basado en proyectos, diseño de unidades didácticas.

14. Métodos y criterios de evaluación

Desarrollo de materiales de e-learning de diseño instruccional de acuerdo a todos los estándares de calidad.

15. Idiomas

Inglés, español, búlgaro, portugués, turco.

16. Pasantía / práctica

Desarrollo de materiales de e-learning de diseño instruccional con implementación de los estándares de e-learning y tecnología inteligente.

MÓDULO



Nombre de los socios principales:

Eyupsultan MEM y WINSS

DESCRIPCIÓN

1.Título del módulo:

Módulo 5: Aspectos legales y éticos del diseño de e-Learning

2.Duración del módulo

24 horas

3.Créditos ECTS / Creditos ECVET

2 créditos / 1 credit

4.Autores

Abdullah Murat UĞUR,

Zübeyde KÖKSOY ALİ

Figen SEKİN

5.Resultados del aprendizaje del curso: conocimientos, habilidades y competencias adquiridas (objetivos)

Quienes hayan completado con éxito la formación en esta disciplina:

- Sabrán:
 - Comprender las leyes de derechos de autor y los principios de uso justo.

- Reconocer las preocupaciones sobre la privacidad relacionadas con los datos de los estudiantes.
 - Conocer las pautas de accesibilidad para el contenido de aprendizaje electrónico.
- Podrán:
 - Aplicar la toma de decisiones éticas en el diseño de e-learning.
 - Abordar cuestiones de privacidad y protección de datos.
 - Crear materiales de aprendizaje electrónico accesibles.
 - Explicando los derechos de propiedad intelectual
- .Será competente para:
 - Desarrollar cursos de aprendizaje electrónico que cumplan con los estándares legales.
 - Abordar los desafíos éticos en la educación en línea.
 - Abogar por prácticas de aprendizaje electrónico inclusivas y responsables.

6.Métodos de enseñanza

Conferencias y presentaciones, aprendizaje basado en casos, debates y discusiones en grupo, actividades prácticas, juegos de roles y simulaciones.

7.Prerrequisitos (conocimientos y habilidades de formaciones previas) y requisitos para

Prerrequisitos:

Conocimientos básicos de los principios de diseño de e-learning. Familiaridad con la educación, la tecnología y creación de contenidos digitales.

Requisitos para otros cursos:

No hay requisitos específicos de cursos simultáneos, pero el conocimiento de los módulos anteriores mejorará la comprensión.

8.Contenido del módulo

A. Breve resumen

Este módulo tiene como objetivo mejorar las competencias digitales de los docentes, centrándose en los aspectos legales y éticos del diseño del e-Learning.

El módulo cubre temas, como los derechos de autor y la propiedad intelectual, la privacidad y la protección de datos, la accesibilidad y la inclusión, las consideraciones éticas y la sensibilidad social y cultural.

Las actividades incluyen el diseño de recursos de aprendizaje electrónico, evaluaciones del impacto en la privacidad y debates sobre cómo equilibrar la privacidad con la innovación. El módulo también explora el uso de la IA en la educación, abordando la inclusión y los posibles sesgos.

Los temas principales de los resúmenes se centran en las prácticas éticas en el diseño de e-learning, con énfasis en la transparencia, la honestidad y la integridad académica. Se examina el uso de herramientas de IA en la educación, sopesando sus beneficios frente a las

consideraciones éticas y el potencial de uso indebido. También se discuten estrategias para promover la integridad y abordar desafíos como el plagio y el fraude contractual.

B. Contenido temático del módulo

a) conferencias

Este módulo incluye 5 unidades que cubren los siguientes contenidos temáticos:

- **Aspectos legales y éticos:** El módulo enfatiza la comprensión de las leyes de derechos de autor, derechos de propiedad intelectual, privacidad, regulaciones de protección de datos como GDPR y la garantía de accesibilidad e inclusión en el diseño de aprendizaje electrónico. - (3) horas
- **Consideraciones éticas:** Aborda consideraciones éticas en el diseño de cursos, incluida la transparencia, evitar prácticas engañosas, promover la integridad académica y la sensibilidad social y cultural. - (3) horas
- **Sensibilidad cultural:** Se destaca la importancia de reconocer y respetar las diferencias culturales, con especial atención a promover la inclusión, evitar estereotipos y prejuicios y fomentar interacciones respetuosas. - (3) horas
- **Aspectos legales:** Se discuten aspectos legales, con énfasis en el uso justo, los derechos de propiedad intelectual, la protección de datos de los estudiantes y el cumplimiento de regulaciones como el RGPD. - (3) horas
- **Accesibilidad:** La accesibilidad se aborda a través de las pautas WCAG, enfatizando la importancia de crear un entorno de aprendizaje electrónico positivo, efectivo e inclusivo. - (3) horas

Estos temas destacan la importancia de crear un entorno de aprendizaje electrónico positivo, eficaz e inclusivo. El módulo busca dotar a los educadores de los conocimientos necesarios para cumplir con las leyes y directrices pertinentes y crear un entorno de aprendizaje inclusivo y respetuoso.

b) actividades prácticas

1. Creación de contenido de aprendizaje electrónico accesible (práctica en el diseño de contenido que cumpla con las pautas de accesibilidad: agregar texto alternativo para imágenes, garantizar la navegación con el teclado, etc.) - (4) horas
2. Escenarios de toma de decisiones éticas (ejercicios de rol para abordar dilemas éticos. Debate sobre transparencia, sesgo e integridad académica). (3) horas
3. Casos de estudio y debates (Análisis de casos reales relacionados con los desafíos legales y éticos en el e-learning). - (2) horas

c) Equipo necesario para la impartición del módulo

- Ordenadores o tablets para los participantes.
- Proyector o pantalla para presentaciones.
- Acceso a recursos legales y plataformas de aprendizaje electrónico.

9. Referencias (bibliografía principal)

1. **Comisión Europea. (2024). Marco regulatorio para la inteligencia artificial.**

Este documento establece el primer marco jurídico integral de la UE para la IA, promoviendo sistemas fiables y centrados en el ser humano, a la vez que garantiza la innovación ética mediante un enfoque basado en el riesgo. Destaca la importancia de la transparencia, la rendición de cuentas y la inclusión en las aplicaciones de la IA.

2. **Kuner, C., Bygrave, LA, Docksey, C. y Drechsler, L. (Eds.). (2020). *El Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) de la UE: un comentario*.** Prensa de la Universidad de Oxford.

Este libro ofrece un comentario detallado sobre el RGPD, explicando los principios del tratamiento lícito de datos, los derechos individuales y la rendición de cuentas. Es esencial para comprender cómo las leyes de privacidad de datos afectan las prácticas educativas.

3. **UNESCO. (2022). *Cuidando los datos: protegiendo la privacidad y seguridad de los estudiantes*.** Esta publicación analiza los esfuerzos globales para salvaguardar los datos y la privacidad de los estudiantes en educación haciendo hincapié en el uso

- seguro y ético de las herramientas digitales para generar confianza y mejorar el desarrollo educativo.

4. **Enciclopedia Británica. (sin fecha). Derechos de autor | Definición, ejemplos y datos.**

Este artículo ofrece una visión general de las leyes de derechos de autor y su papel en la protección de los derechos de los creadores. Explora la evolución histórica de los derechos de autor y su aplicación en diversas obras intelectuales.

5. **Perspectivas de Editage. (2023). *Una guía rápida sobre la legislación sobre derechos de autor para la investigación y la escritura académica*.**

Esta guía explica los conceptos fundamentales de derechos de autor y las prácticas de uso justo, ayudando a los educadores a abordar cuestiones de derechos de autor al crear y utilizar materiales académicos.

6. **Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu [Ley de Obras Intelectuales y Artísticas] (Ley N° 5846) (1951).**

Esta ley turca protege los derechos morales y económicos de los autores, ofreciendo directrices sobre propiedad intelectual en las áreas de literatura, arte y ciencia. Apoya a los creadores definiendo el uso legítimo y los mecanismos para su aplicación.

7. **Ley de Protección de Datos Personales [Kişisel Verilerin Korunması Kanunu-KVKK] (Ley No: 6698) (2016).**

La KVKK proporciona un marco legal para la protección de datos personales en Turquía, priorizando el consentimiento informado y la transparencia. Describe las responsabilidades éticas de los responsables del tratamiento de datos, lo que la hace muy relevante para los educadores.

8. **Asociación Americana de Psicología (APA). (2021). *Guía de lenguaje inclusivo*.**

Esta guía promueve un lenguaje respetuoso e inclusivo, ayudando a los educadores a fomentar la equidad y la diversidad en entornos académicos y profesionales.

9. **Iniciativa de Accesibilidad Web del W3C (WAI). (nd). *Descripción general de las Pautas de Accesibilidad al Contenido Web (WCAG)*.**

Las WCAG proporcionan estándares para que el contenido web sea accesible para personas con discapacidad. Son fundamentales para diseñar plataformas de aprendizaje electrónico inclusivas que satisfagan las necesidades de los estudiantes.

10. Lee, LSG (2022). **Integración de funciones de diseño para plataformas de aprendizaje electrónico**. *Actas del Simposio Académico Internacional de Ciencias Sociales 2022*, 82(1), 23.

En este artículo se analizan las características de diseño innovadoras para las plataformas de aprendizaje electrónico, haciendo hincapié en la accesibilidad, la participación del usuario y la adaptabilidad para mejorar la educación en línea.

11. Smith, J., y Johnson, K. (2023). **La ética de la privacidad de datos en la educación**. *Revista de Ética Educativa*, 12(3), 45-60.

Este artículo explora los desafíos éticos en el manejo de los datos de los estudiantes y la privacidad en entornos educativos, ofreciendo información sobre prácticas seguras y responsables.

12. Saif, S. (10 de julio de 2023). **Sensibilidad cultural: una guía para navegar en entornos diversos**.

Esta guía proporciona estrategias prácticas para que los educadores aborden las diferencias culturales en diversos entornos de aprendizaje y, al mismo tiempo, fomenten la inclusión y el respeto mutuo.

13. Paul, A. (26 de agosto de 2023). **Liderazgo global: cómo afrontar las diferencias culturales en un mundo conectado**. *Crecimiento abierto*

Este recurso destaca la importancia de la sensibilidad cultural y el liderazgo en la educación global, centrándose en la colaboración y la comprensión entre diversos orígenes.

14. Moscon, V. (2014). **Libertad académica, derechos de autor y acceso a obras académicas: una perspectiva comparativa**. En *Equilibrio entre la legislación sobre derechos de autor y la era digital*.

Este capítulo de libro examina la interacción entre la legislación sobre derechos de autor, la libertad académica y el acceso al conocimiento, proporcionando una perspectiva comparativa valiosa para los educadores en la era digital.

15. Actividades de aprendizaje planificadas

Trabajo en equipo, actividades de discusión, tareas.

16. Métodos y criterios de evaluación

- **Cuestionarios o exámenes:** Evaluar la comprensión de los estudiantes sobre los marcos legales, protección de la privacidad y pautas de accesibilidad.
- **Preguntas basadas en escenarios:** Evaluar la capacidad de los estudiantes para aplicar principios legales y éticos a situaciones del mundo real.
- **Estudios de casos y portafolios:** Revisar las soluciones de los estudiantes a los dilemas éticos y su aplicación de las normas jurídicas.
- **Tareas de creación de contenido:** Evaluar los materiales de aprendizaje electrónico creados por los estudiantes para comprobar si cumplen las normas legales.
- **Revisión por pares:** Que los estudiantes evalúen el trabajo de otros basándose en

consideraciones legales y éticas.

- **Participación en clase y debates:** Evaluar la participación de los estudiantes en debates éticos.

17. Idioma

Inglés, español, búlgaro, portugués, turco

18. Prácticas/pasantía

Creación de contenidos eLearning accesibles (práctica en el diseño de contenido que cumpla con las pautas de accesibilidad: añadir texto alternativo a las imágenes, garantizar la navegación mediante teclado, etc.)

MÓDULO



Nombre del socio líder:

Equipo Búlgaro de Apoyo a la Inclusión, Sofía, Bulgaria

Sindicato de Profesores de Bulgaria

DESCRIPCIÓN

1.Título del módulo:

Módulo 6: Liderazgo y gestión de equipos de diseño de e-learning

2.Duración del módulo

15 horas

3.Créditos ECTS / Creditos ECVET

1 crédit/ 1 credit

4.Autores

En nombre de BIST:

- Andrean Lazarov
- Stanislav Georgiev
- Gergana Arabcheva

- Delyan Plachkov, doctor

En nombre de BTU:

- Dra. Yanka Takeva
- Yordan Krasev

5.Resultados de aprendizaje del curso: conocimientos, habilidades y competencias adquiridas (objetivos)

Quienes hayan completado con éxito la formación en esta disciplina,

- **Sabrás:**

- o *La importancia de un liderazgo eficaz y la gestión de equipos en el diseño de e-Learning:* Los participantes comprenderán la importancia de un liderazgo fuerte y de la gestión de equipos para crear cursos de aprendizaje electrónico exitosos que satisfagan las necesidades de los estudiantes y logren los resultados de aprendizaje deseados.

- **Obtendrás:**

✓ *Habilidades de colaboración y comunicación:* Los participantes habrán mejorado sus habilidades de colaboración y comunicación, incluida la escucha activa, la comunicación verbal y escrita eficaz y la capacidad de trabajar en un entorno de equipo.

✓ *Habilidades para resolver problemas y tomar decisiones:* Los participantes habrán mejorado sus habilidades para resolver problemas y tomar decisiones, tanto individualmente como parte de un equipo, y estarán mejor equipados para enfrentar los desafíos y tomar decisiones informadas en sus proyectos de diseño de e-Learning.

✓ *Gestión del tiempo y habilidades organizativas:* Los participantes habrán desarrollado mejores habilidades de gestión del tiempo y organización, incluyendo el establecimiento de prioridades, el cumplimiento de plazos y el equilibrio de múltiples tareas simultáneamente, lo que les ayudará a gestionar sus proyectos de diseño de e-Learning de forma más eficiente.

✓ *Habilidades básicas de gestión de proyectos:* Los participantes tendrán una base más sólida en conceptos de gestión de proyectos, como planificación, alcance, cronogramas y gestión de riesgos, y estarán mejor preparados para aplicar estas habilidades a sus proyectos de diseño de aprendizaje electrónico.

✓ *Estrategias para liderar y gestionar equipos de diseño de e-Learning:* Los participantes adquirirán conocimientos sobre diversas estrategias para liderar y gestionar

equipos de diseño de e-Learning, incluida la comunicación eficaz, el establecimiento de objetivos, la resolución de conflictos, la delegación y la mejora continua.

- **Será competente para:**
 - ✓ Gestionar equipos de diseño de e-Learning de manera eficaz, dando como resultado cursos de e-Learning de mayor calidad que satisfagan mejor las necesidades de sus alumnos.

6. Métodos de enseñanza

- **Conferencias y presentaciones:** Ofrezca conferencias y presentaciones informativas que introduzcan conceptos, principios y teorías clave relacionados con el liderazgo en el diseño de e-learning y la gestión de equipos. Utilice recursos visuales, como diapositivas, vídeos e infografías, para fomentar la comprensión y la participación.
- **Discusiones grupales:** Facilitar debates grupales que permitan a los participantes compartir sus experiencias, plantear preguntas y explorar diferentes perspectivas sobre el tema. Esto puede ayudar a los participantes a aplicar los conceptos teóricos a sus propios proyectos de diseño de e-learning y a aprender de las experiencias de sus compañeros.
- **Coaching y mentoría entre pares:** Facilitar las relaciones de coaching y tutoría entre pares entre los participantes, donde los participantes experimentados brindan orientación y apoyo a aquellos que son nuevos en el liderazgo de diseño de e-Learning y la gestión de equipos.
- **Práctica reflexiva:** Anime a los participantes a reflexionar sobre sus propias prácticas de liderazgo y gestión de equipos mediante un diario, autoevaluaciones o consultas individuales con un coach de desarrollo profesional. Esta reflexión puede ayudarles a identificar áreas de mejora y a desarrollar planes de acción personalizados para su crecimiento.

7. Prerrequisitos (conocimientos y habilidades de formaciones previas) y requisitos para otros cursos (simultáneos)
--

Finalización de módulos:

- *Módulo 1. Teorías y modelos para el diseño instruccional del aprendizaje digital de calidad;*

- *Módulo 2. Metodología para aplicar un diseño pedagógico adecuado y contextualizado en cursos y recursos en línea innovadores, atractivos y de calidad;*
- *Módulo 3. Estándares de calidad del e-learning y capacidad de aplicarlos en el diseño de e-learning (cursos, actividades de aprendizaje y recursos);*
- *Módulo 4: Tecnologías inteligentes en el desarrollo de recursos e-learning;*

Antes de comenzar el módulo, los participantes deben tener una comprensión básica de los siguientes conceptos y habilidades:

- **Principios de diseño de aprendizaje electrónico:** Los participantes deben tener un conocimiento básico de los principios de diseño de aprendizaje electrónico, como teorías de aprendizaje de adultos, modelos de diseño instruccional y principios multimedia.
- **Herramientas de tecnología educativa:** Los participantes deben estar familiarizados con las herramientas de tecnología educativa de uso común, como sistemas de gestión de aprendizaje (LMS), software de creación y herramientas de creación multimedia.
- **Habilidades de colaboración y comunicación:** Los participantes deben poseer sólidas habilidades de colaboración y comunicación, incluida la escucha activa, una comunicación verbal y escrita eficaz y la capacidad de trabajar en un entorno de equipo.
- **Habilidades para resolver problemas y tomar decisiones:** Los participantes deben tener experiencia en la resolución de problemas y la toma de decisiones, tanto de forma independiente como parte de un equipo.
- **Gestión del tiempo y habilidades organizativas:** Los participantes deben ser capaces de administrar su tiempo de manera eficaz y organizar su trabajo de manera eficiente, lo que incluye establecer prioridades, cumplir plazos y equilibrar múltiples tareas simultáneamente.
- **Habilidades básicas de gestión de proyectos:** Los participantes deben tener una comprensión básica de los conceptos de gestión de proyectos, como planificación, alcance, cronogramas y gestión de riesgos.

8.Contenido del módulo

A. Breve resumen

Introducción:

En el ámbito del e-learning, un liderazgo eficaz y la gestión de equipos son cruciales para diseñar e implementar cursos online exitosos. Este módulo ofrecerá una visión general de los principios y estrategias clave para liderar y gestionar equipos en el diseño de e-learning.

Hablaremos sobre la importancia de una comunicación clara, el establecimiento de objetivos y expectativas, el fomento de un entorno colaborativo y la promoción de la mejora continua. Además, exploraremos el papel de las herramientas y técnicas de gestión de proyectos para facilitar la colaboración eficiente en equipo y garantizar la entrega puntual de proyectos de aprendizaje electrónico.

Unidad 1: Líder. Tipos y estilos de liderazgo a lo largo de la historia

- **¿Cuál es el rol del líder? ¿Cuáles son los tipos de liderazgo existentes y qué teorías los sustentan?:** Comenzaremos con la explicación sobre quién es el líder, cuáles son sus funciones, qué teorías y estilos relacionados existen.

Unidad 2: Las particularidades de los líderes escolares

- **Importancia de un liderazgo fuerte:** Un liderazgo eficaz es esencial para guiar el desarrollo de cursos de aprendizaje electrónico de alta calidad. Un líder sólido puede motivar a los miembros del equipo, establecer objetivos claros y garantizar que todos se mantengan enfocados en los objetivos del proyecto.

Unidad 3 Características de líderes efectivos y estilos de liderazgo para asegurar innovaciones en educación

- **Características de líderes efectivos y estilos de liderazgo para garantizar innovaciones en la educación:** Los líderes de aprendizaje electrónico exitosos poseen excelentes habilidades de comunicación, son capaces de delegar tareas eficazmente y fomentan un ambiente de trabajo positivo. Además, comprenden a fondo las necesidades de aprendizaje de su público objetivo y las últimas tendencias en tecnología de aprendizaje electrónico.
- **Establecer expectativas claras:** Una de las responsabilidades más importantes de un líder es establecer expectativas claras para los miembros del equipo. Esto incluye definir roles y responsabilidades, establecer plazos y definir métricas de desempeño.

Unidad 4 Creación y gestión de equipos de alto rendimiento

- **Cómo seleccionar a los miembros adecuados del equipo:** Para crear un equipo de diseño de aprendizaje electrónico de alto rendimiento, es fundamental seleccionar personas con diversas habilidades y experiencia. Esto puede incluir expertos en la materia, diseñadores instruccionales, diseñadores gráficos y desarrolladores multimedia.

- **Fomentar la colaboración:** Fomentar la comunicación abierta y la colaboración entre los miembros del equipo programando reuniones periódicas, utilizando herramientas de gestión de proyectos y promoviendo una cultura de transparencia y confianza.
- **Resolución de conflictos:** Los conflictos son inevitables en cualquier entorno de equipo. Los líderes eficaces deben estar preparados para abordar y resolver conflictos con prontitud, manteniendo una postura neutral y enfocándose en encontrar soluciones que beneficien a todas las partes involucradas.

Unidad 5 Herramientas y técnicas de gestión de proyectos para garantizar innovaciones educativas

- **Elegir las herramientas adecuadas:** Existen numerosas herramientas de gestión de proyectos disponibles para ayudar a los equipos de aprendizaje electrónico a mantenerse organizados y al día. Algunas opciones populares incluyen Asana, Trello y Basecamp.
- **Establecer hitos y plazos:** Establecer hitos y plazos claros es crucial para mantener el proyecto dentro del cronograma. Utilice estos hitos para dividir las tareas más grandes en componentes más pequeños y manejables.
- **Seguimiento del progreso:** Supervise periódicamente el progreso de los miembros del equipo y ajuste los planes según sea necesario para garantizar que el proyecto siga su curso. Utilice herramientas de gestión de proyectos para supervisar la finalización de las tareas, identificar cuellos de botella y comunicar las actualizaciones a las partes interesadas.

Impacto esperado:

Un liderazgo eficaz y la gestión de equipos son cruciales para el diseño e implementación exitosos de cursos de aprendizaje electrónico. Al comprender la importancia de una comunicación clara, establecer objetivos y expectativas, fomentar un entorno colaborativo y promover la mejora continua, los profesionales del aprendizaje electrónico pueden crear equipos de alto rendimiento que impartan cursos en línea atractivos y eficaces.

B. Contenido temático del módulo a)

a) conferencias

- Unidad 1: Líder. Tipos y estilos de liderazgo a lo largo de la historia: **(1) hora**
- Unidad 2: Las particularidades de los líderes escolares: **(1) hora**
- Unidad 3: Características de líderes efectivos y estilos de liderazgo para asegurar innovaciones en educación: **(2) horas**

- Unidad 4: Formación y gestión de equipos de alto rendimiento: **(1) horas**
- Unidad 5: ¿Herramientas y técnicas de gestión de proyectos para garantizar innovaciones educativas?: **(3) horas**

b) actividades prácticas

- Unidad 2: Las particularidades de los líderes escolares: **(1) hora**
- Unidad 3: Características de líderes efectivos y estilos de liderazgo para asegurar innovaciones en educación: **(2) horas**
- Unidad 4: Formación y gestión de equipos de alto rendimiento: **(1) horas**
- Unidad 5: ¿Herramientas y técnicas de gestión de proyectos para garantizar innovaciones educativas?: **(4) horas**

C. Equipo necesario para la impartición del módulo

Para impartir el módulo necesitaremos el siguiente equipo:

- **Computadora y proyector:** Se requerirá una computadora con software de presentación (por ejemplo, PowerPoint, Keynote) y un proyector para presentar diapositivas, imágenes y videos durante el taller o seminario.
- **Rotafolio y marcadores:** Se puede utilizar un rotafolios y marcadores para capturar puntos clave, resumir debates y crear ayudas visuales durante la sesión.
- **Material y material de apoyo:** Se necesitarán folletos impresos, hojas de trabajo y otros materiales para que los participantes puedan seguir y tomar notas durante el taller o seminario.
- **Conexión a Internet:** Se requerirá una conexión a Internet estable para acceder a recursos en línea, como artículos, videos y sitios web, durante la sesión.
- **Software de videoconferencia:** Si el taller o seminario se realizará de forma remota, necesitará un software de videoconferencia, como Zoom o Microsoft Teams, para facilitar la interacción y la colaboración en vivo entre los participantes.

9. Referencias (bibliografía principal)

A continuación, se presentan algunas referencias que pueden resultarle útiles a la hora de investigar sobre liderazgo y gestión de equipos en el diseño de aprendizaje electrónico:

- *"Liderazgo en el aprendizaje electrónico: una guía para liderar y dirigir programas de aprendizaje en línea, por John Seeley Brown y Marcia Conner.* Este libro proporciona

información sobre los desafíos y las oportunidades de liderar programas de aprendizaje electrónico y ofrece consejos prácticos para desarrollar estrategias de liderazgo efectivas.

- *"La ciencia del aprendizaje electrónico: Cómo crear programas de capacitación más inteligentes que aumenten las ganancias, por Craig Weiss.* Si bien este libro se centra en la ciencia detrás del diseño del aprendizaje electrónico, también aborda la importancia del liderazgo y la gestión de equipos para crear programas de capacitación en línea exitosos.
- *"Gestión de proyectos para capacitadores: Cómo planificar, ejecutar y evaluar programas de capacitación" de Allen Interactions.* Este recurso proporciona orientación sobre técnicas de gestión de proyectos para capacitadores, incluidos consejos para liderar y gestionar equipos de diseño de aprendizaje electrónico.
- *"Creación de equipos de aprendizaje electrónico exitosos: colaboración, comunicación y liderazgo" por Will Thalheimer.* Este artículo analiza la importancia de la colaboración, la comunicación y el liderazgo en la creación de equipos de aprendizaje electrónico exitosos y ofrece consejos prácticos para mejorar estas habilidades.
- *"Liderazgo en e-learning": Cómo inspirar a otros a crear experiencias de aprendizaje atractivas, por Catherine Lombardozi.* Esta entrada de blog destaca el papel del liderazgo a la hora de inspirar a los equipos de aprendizaje electrónico a crear experiencias de aprendizaje atractivas y ofrece sugerencias para prácticas de liderazgo eficaces.
- *"El arte y la ciencia de la gestión de proyectos para L&D" por Cathy Patterson*

Este artículo explora el arte y la ciencia de la gestión de proyectos para profesionales de aprendizaje y desarrollo (L&D), incluidos consejos para liderar y gestionar equipos de diseño de aprendizaje electrónico.

- *"Liderando equipos virtuales: Lecciones aprendidas del trabajo remoto" por Jennifer Bridges* Si bien este recurso se centra en liderar equipos virtuales en general, proporciona información valiosa sobre los desafíos y las oportunidades de liderar equipos de diseño de aprendizaje electrónico remotos.
- *"El elefante ágil: equipos, organizaciones y estilos de liderazgo en evolución" por Lynda Gratton y Nandini Mital.* Este libro explora el concepto de liderazgo ágil y su aplicación en equipos y organizaciones en evolución, lo que puede ser útil para los equipos de diseño de aprendizaje electrónico que buscan adaptarse a las necesidades y tecnologías cambiantes.
- *"El coach de aprendizaje electrónico: un plan para un aprendizaje y desarrollo exitosos, por Elaine Taylor-Hochman.* Este libro ofrece orientación para entrenadores y gerentes de aprendizaje electrónico sobre cómo apoyar y liderar a sus equipos para lograr el éxito en el diseño y la entrega de programas de aprendizaje en línea efectivos.
- *"El manual de aprendizaje electrónico: una guía completa para planificar, crear y gestionar programas de capacitación en línea" de Michael Allen y Rick O'Shea.* Si bien este libro cubre todo el proceso de diseño de aprendizaje electrónico, también incluye capítulos

sobre gestión y liderazgo de equipos, brindando consejos prácticos para liderar proyectos de aprendizaje electrónico exitosos.

10.Actividades de aprendizaje planificadas

Las actividades de aprendizaje planificadas pueden ayudar al profesorado a desarrollar sus habilidades de liderazgo y gestión de equipos en el contexto del diseño de e-learning. A continuación, se presentan algunos ejemplos de actividades de aprendizaje que pueden incorporarse a un programa de desarrollo profesional:

31 Talleres y seminarios: Ofrezca talleres y seminarios sobre temas como comunicación efectiva, establecimiento de objetivos, resolución de conflictos y delegación. Estas sesiones pueden brindar a los docentes consejos prácticos y estrategias para liderar y gestionar equipos de diseño de aprendizaje electrónico.

Coaching y mentoría entre pares: Facilitar relaciones de tutoría y entrenamiento entre profesores, donde los profesores experimentados brindan orientación y apoyo a aquellos que son nuevos en el liderazgo del diseño de aprendizaje electrónico y la gestión de equipos.

Práctica reflexiva: Anime a los docentes a reflexionar sobre sus propias prácticas de liderazgo y gestión de equipos mediante un diario, autoevaluaciones o consultas individuales con un asesor de desarrollo profesional. Esta reflexión puede ayudar a los docentes a identificar áreas de mejora y a desarrollar planes de acción personalizados para el crecimiento.

Proyectos de investigación-acción: Apoyar a los docentes en la realización de proyectos de investigación-acción que investiguen el impacto de estrategias específicas de liderazgo y gestión de equipos. Sobre los resultados del diseño de aprendizaje electrónico. Este enfoque práctico puede brindar a los docentes información valiosa sobre la eficacia de diferentes enfoques y ayudarles a perfeccionar sus prácticas con el tiempo.

- **Módulos de aprendizaje en línea:** Proporcionar acceso a módulos de aprendizaje en línea o seminarios web que ofrecen recursos y herramientas adicionales para desarrollar habilidades de liderazgo y gestión de equipos en el diseño de aprendizaje electrónico.

Al incorporar estas actividades de aprendizaje a un programa de desarrollo profesional, los docentes pueden desarrollar el conocimiento y las habilidades que necesitan para liderar y

gestionar eficazmente equipos de diseño de aprendizaje electrónico, mejorando en última instancia la calidad de los cursos de aprendizaje electrónico y apoyando el éxito de sus estudiantes.

11.Métodos y criterios de evaluación

La evaluación del liderazgo y la gestión del equipo de diseño de aprendizaje electrónico para docentes implica evaluar diversos aspectos del desempeño del equipo, la comunicación y los procesos de toma de decisiones.

A continuación, se presentan algunos métodos y criterios para evaluar este módulo específicamente para docentes:

Métodos:

- **Observación entre pares:** Observar a los equipos de docentes durante sus sesiones de planificación y diseño para evaluar sus procesos de colaboración, comunicación y toma de decisiones.
- **Grupos focales:** Organice grupos focales con los equipos docentes para analizar sus experiencias y percepciones sobre el liderazgo y la gestión del equipo. Las preguntas podrían centrarse en la comunicación, el establecimiento de metas, la resolución de conflictos y la satisfacción general con el desempeño del equipo.
- **Comentarios del grupo focal de estudiantes:** Recopile la opinión de los estudiantes sobre los cursos de aprendizaje en línea diseñados por los equipos docentes. Esta opinión puede ayudar a identificar áreas de mejora en el diseño y la impartición de los cursos, así como en el rendimiento general del equipo.

Criterios:

- **Comunicación clara:** Evalúe si el líder del equipo comunica eficazmente los objetivos, las expectativas y las actualizaciones de progreso del proyecto a los miembros del equipo. Además, evalúe si los miembros del equipo se sienten cómodos compartiendo ideas e inquietudes entre ellos y con el líder.
 - **Establecimiento de objetivos:** Evalúe si el líder del equipo establece objetivos claros y medibles para el proyecto y los comunica a los miembros del equipo. Además, evalúe si los miembros del equipo comprenden sus roles y responsabilidades individuales para lograr estos objetivos.
 - **Colaboración:** Evalúe si el líder del equipo fomenta un entorno colaborativo, alentando a los miembros del equipo a compartir ideas, conocimientos y recursos. Además, evalúe si los miembros del equipo se sienten valorados y apreciados por sus contribuciones al proyecto.
- Resolución de conflictos:** Evalúe cómo el líder del equipo gestiona los conflictos, asegurándose de que se resuelvan con prontitud y justicia. Además, evalúe si los miembros del equipo se sienten cómodos expresando sus opiniones e inquietudes sin temor a represalias.

Delegación: Evalúe si el líder del equipo delega tareas eficazmente según las fortalezas y la disponibilidad de los miembros del equipo. Además, evalúe si los miembros del equipo se sienten empoderados para tomar decisiones y responsabilizarse de sus tareas.

✓ **Gestión del tiempo:** Evalúe si el líder del equipo gestiona eficazmente el cronograma del proyecto, garantizando que las tareas se completen a tiempo y dentro del presupuesto. Asimismo, evalúe si los miembros del equipo comprenden sus plazos y priorizan su trabajo en consecuencia.

✓ **Mejora continua:** Evalúe si el líder del equipo fomenta una cultura de mejora continua, solicitando retroalimentación e incorporándola en proyectos futuros. Además, evalúe si los miembros del equipo se sienten motivados para aprender y crecer profesionalmente.

• **Participación de los estudiantes:** Evaluar si los cursos de aprendizaje electrónico diseñados por los equipos docentes involucran a los estudiantes y facilitan su aprendizaje. Este criterio es especialmente importante para evaluar el impacto del liderazgo y las prácticas de gestión del equipo en la calidad del producto final.

Al utilizar estos métodos y criterios, podrá obtener una comprensión integral del liderazgo y la gestión de equipos en el diseño de e-learning para docentes, identificando áreas de mejora y celebrando los éxitos.

12. Idiomas

Inglés, búlgaro, español, portugués, turco

13. Prácticas/pasantía

Las pasantías o prácticas en diseño de aprendizaje electrónico para docentes brindan una valiosa experiencia práctica en la aplicación de principios de liderazgo y gestión de equipos a proyectos del mundo real.

MÓDULO



Nombre del socio:

Instituto Politécnico de Bragança (IPB)

DESCRIPCIÓN

1. Título del módulo:

Módulo 7: Nuevas oportunidades de (auto)evaluación.

2. Duración del módulo

1 semestre (18 horas presenciales y 54 horas laborales totales)

3. Créditos ECTS / Credits ECVET

2 créditos / 1 credit

4. Autores

Vitor Gonçalves

Elza Mesquita

Paula Vaz

Ilda Ribeiro

Resultados de aprendizaje del curso: conocimientos, habilidades, competencias adquiridos (objetivos)

Quien finalice con éxito la formación en este módulo:

- Sabrá:
 - ✓ Comprender la diferencia entre las oportunidades de evaluación y autoevaluación.
 - ✓ Identificar los principales tipos de (auto)evaluación y herramientas digitales.
 - ✓ Promover las habilidades de la práctica reflexiva y el autocontrol.

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

- ✓ Desarrollar el aprendizaje autodirigido.
- ✓ Fomentar la integridad académica a través de los autoinformes de los estudiantes sobre el progreso del aprendizaje.
- ✓ Aumentar la motivación de los estudiantes.
- ✓ Ayudar a los estudiantes a desarrollar una variedad de habilidades personales y transferibles.
-
- Será capaz de:
 - ✓ Seleccionar el método de (auto)evaluación adecuado para evaluar a los alumnos.
 - ✓ Utilizar herramientas digitales adecuadas para crear oportunidades de evaluación.
 - ✓ Motivar a los estudiantes a involucrarse con el material más profundamente e incorporar estrategias de autoevaluación.
 - ✓ Tener los conocimientos y prerrequisitos para aprender más contenidos.
-
- Será competente para:
 - ✓ Evaluar a los estudiantes o promover su (auto) evaluación, de acuerdo con el tipo de metodologías de aprendizaje y contribuyendo a cursos de e-Learning de mayor calidad que evalúen mejor la trayectoria de sus estudiantes.
-

5. Métodos de enseñanza

Se utilizarán conferencias y presentaciones para la presentación de conceptos, para integrar nuevos conocimientos o para comprender la secuencia de contenidos. Asimismo, se promoverá la discusión del tema, presencial o a distancia, para introducir nuevos conceptos y/o profundizar en el conocimiento. Habrá práctica de las herramientas para implementar estrategias de (auto)evaluación. Y grupos de trabajo con herramientas colaborativas.

6. Requisitos previos (conocimientos y habilidades de formación previa) y requisitos para otros cursos (simultáneos)

- La comprensión básica de los principios de diseño de e-learning y el conocimiento de los módulos anteriores mejorarán la comprensión.
- La familiaridad con los principales tipos de evaluación, principalmente la evaluación diagnóstica, la evaluación formativa, la evaluación sumativa y la autoevaluación.

7. Contenido del módulo

A. Breve resumen

Principalmente, evaluar a los estudiantes de manera significativa puede ayudar a motivarlos y empoderarlos para que crezcan a medida que se convierten en agentes de su propio aprendizaje. En este contexto, los docentes deben utilizar diferentes tipos de herramientas de evaluación y autoevaluación para promover las habilidades de práctica

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

reflexiva y autocontrol, para adquirir un aprendizaje autodirigido, para promover la integridad académica a través de los autoinformes de los estudiantes sobre el progreso del aprendizaje y para aumentar la motivación de los estudiantes.

B. Contenido temático del módulo

a) Lecturas (6 hours)

Este módulo consta de 3 unidades que incluyen los siguientes contenidos temáticos:

- 1- Conceptos y tipos de evaluación – (2) horas -
- 2- Herramientas de (auto)evaluación – (2) horas
- 3- Creación de momentos de aprendizaje activo para la (auto)evaluación – (2) horas

b) Actividades prácticas (12 horas)

Este módulo incluye 4 unidades, que incluyen las siguientes actividades orientadas:

1. Aplicaciones o aplicaciones web educativas durante: (2) horas

- Creación de presentaciones de vídeo (ScreenPal o similar)
- Transformar un vídeo en contenido interactivo (edpuzzle o similar)

2. Aplicaciones o aplicaciones web educativas durante: (4) horas

- Creación de actividades de evaluación basadas en cuestionarios (MS Forms, Google Forms o similares)
- Creación de actividades de evaluación basadas en juegos o gamificación (Kahoot, Socrative, Quizlet, Quizizz, Nearpod, Genially o similares)

3. Aplicaciones o aplicaciones web educativas durante:(4) horas

- Co-creación de historias interactivas (Bookcreator, StoryJumper o similar)
- Co-creación de tableros colaborativos online (Padlet, Lino, Wakelet o similares)
- Co-creación y colaboración a través de plataformas online (Miró, Mural o similares)

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

4. Plataformas web durante: (2) horas

- Creación de oportunidades de evaluación con plataformas de e/b-learning (Ms Teams, Google Classroom, Moodle o similares)
- Creación de oportunidades de evaluación con plataformas MOOC (Udemy, Coursera y similares)

C. Equipo necesario para la entrega del módulo

Para entregar el módulo necesitaremos el siguiente equipo:

- Computadora y proyector: Se requerirá una computadora con software de presentación (por ejemplo, PowerPoint, Keynote) y un proyector para presentar diapositivas, imágenes y videos durante el taller o seminario.
- Pizarra y marcadores: Una pizarra y marcadores serán útiles para la lluvia de ideas, la toma de notas y la visualización de conceptos durante las discusiones y actividades grupales.
- Rotafolio y marcadores: Se puede utilizar un rotafolio y marcadores para capturar puntos clave, resumir debates y crear ayudas visuales durante la sesión.
- Folletos y materiales: Se necesitarán folletos impresos, hojas de trabajo y otros materiales para que los participantes puedan seguir y tomar notas durante el taller o seminario.
- Conexión a Internet: Se requerirá una conexión a Internet estable para acceder a herramientas, aplicaciones y recursos en línea, como artículos, videos y sitios web, durante la sesión.
- Equipo audiovisual: Dependiendo del tamaño de la sala y del número de participantes, es posible que necesite equipo audiovisual adicional, como micrófonos, altavoces y auriculares, para garantizar una comunicación clara durante la sesión.

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

• Software de videoconferencia: Si el taller o seminario se imparte a distancia, necesitará un software de videoconferencia, como Zoom o Microsoft Teams, para facilitar la interacción y la colaboración en directo entre los participantes.

8. Referencias (bibliografía principal)

1. Bueno, J. (2021). Servir mejor a los estudiantes con necesidades especiales: Cómo puede ayudar la tecnología digital. En *Perspectivas de la Educación Digital de la OCDE 2021: Empujando las fronteras con la inteligencia artificial, la cadena de bloques y los robots* (pp.123-142). Publicaciones de la OCDE.<https://doi.org/10.1787/40fa80d3-en>
2. D'Mello, S. K. (2021). Mejorar la participación de los estudiantes en y con las tecnologías de aprendizaje digital. En *OECD Digital Education Outlook 2021: Pushing the Frontiers with Artificial Intelligence, Blockchain and Robots* (pp.79-104). Publicaciones de la OCDE.<https://doi.org/10.1787/8a451974-en>
3. Ferrarini, R., Saheb, D., & Torres, P. (2019). Metodologías activas y tecnologías digitales: enfoques y distinciones. *Revista Educación en Cuestión*, 57(52), 1-30.
4. Filatro, A., & Cavalcanti, CC (2018). Metodologías innovadoras en educación presencial, a distancia y corporativa. *Saraiva Educação*.
5. Gonçalves, V. (2020). COVIDados: innovando y reinventando el proceso de enseñanza-aprendizaje con las TIC. *Pedagogía en Acción*, 13(1), 43-53.
6. Google. (2024). Google Workspace para la educación. Disponible en:<https://edu.google.com/workspace-for-education/editions/overview/>
7. Moya, E. C. (2017). Uso de metodologías activas: La mirada de los estudiantes. *Procedia-Ciencias Sociales y del Comportamiento*, 237, 672-677.
8. Microsoft. (2024). Prepárese para el futuro del trabajo con Microsoft Teams. Disponible en:<https://www.microsoft.com/pt-pt/microsoft-teams/group-chat-software/>
9. Rajabpour, A. (2021). Percepción de los profesores sobre las ventajas y desventajas de Kahoot!. *Investigación lingüística inglesa*, 10(4). Disponible en:<https://doi.org/10.5430/elr.v10n4p49>
10. Silva, L., Loureiro, A.C., Magoni, F. y Gonçalves, V. (2022). Metodologías activas y tecnologías digitales en el aprendizaje: una revisión sistemática de la literatura, en 17ª Conferencia Ibérica de Sistemas y Tecnologías de la Información, CISTI 2022. págs. 1-5. ISBN 978-989333436-2
11. Valente, JA, Almeida, MEB, & Geraldini, AFS (2017). Metodologías activas: de las concepciones a las prácticas en los diferentes niveles educativos. *Rev. Diálogo Educ.*, 17(52), 455-478.
12. Yot-Domínguez, C., & Marcelo, C. (2017). Aprendizaje autorregulado de estudiantes universitarios utilizando tecnologías digitales. *Educación Superior*, 14(38), 1-18. DOI 10.1186/s41239-017-0076-8

9. Actividades de aprendizaje planificadas

Actividades de discusión, tareas para crear varios tipos de (auto)evaluación y trabajo en equipo.

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

10. Métodos y criterios de evaluación

Una vez adquiridos los conceptos básicos de las estrategias de (auto)evaluación, se promoverán sesiones prácticas de cada herramienta para implementar los materiales de (auto)evaluación.

11. Idioma

Inglés, Español, Portugués, Búlgaro, Turco

12. Pasantía / práctica

Las oportunidades de (auto)evaluación brindan una valiosa experiencia práctica en el uso de herramientas para crear materiales de (auto)evaluación.

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.