

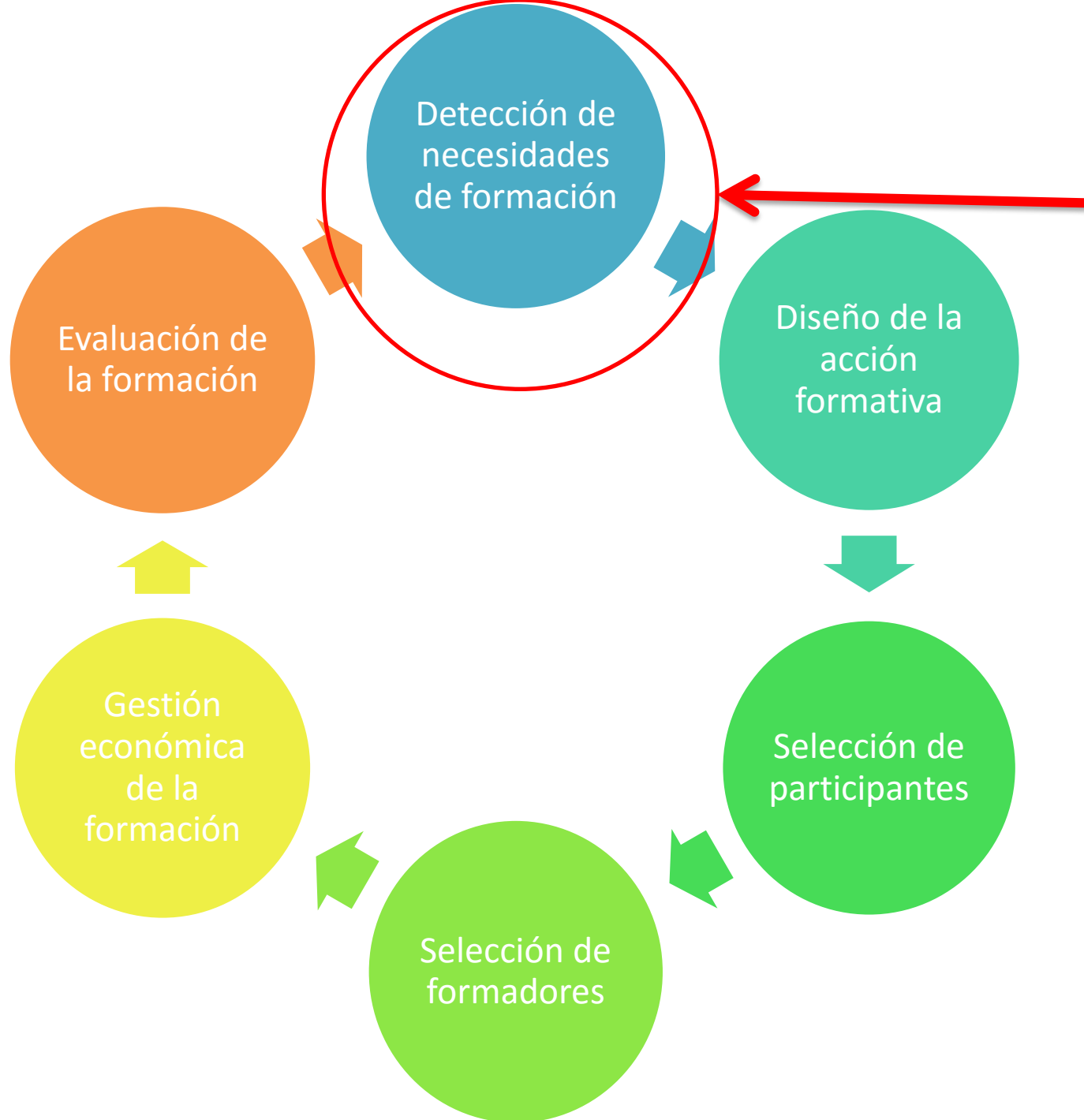
Diseño y planificación de actividades formativas.

Juan Carlos González González

Subdirector de Programas Formativos en Administración

Local

juancarlos.gonzalez@inap.es

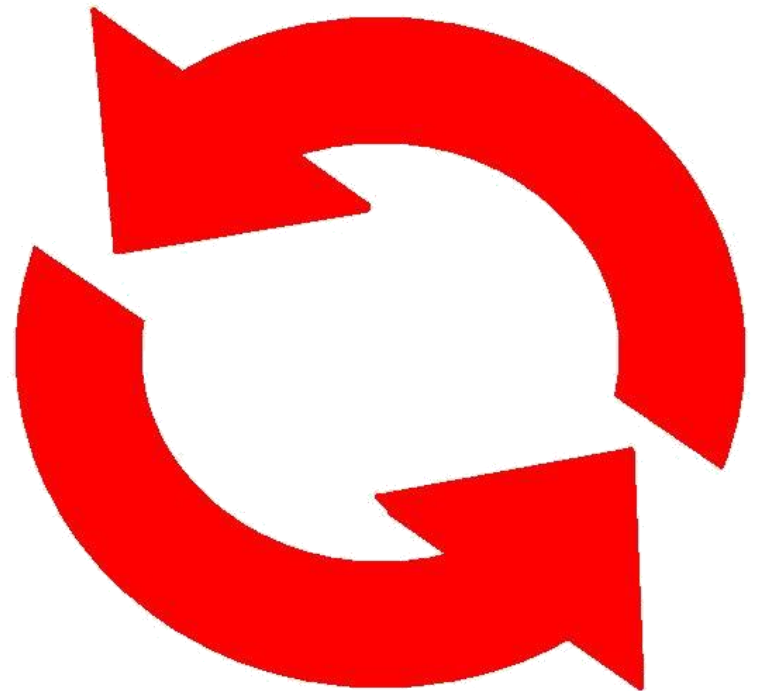


DETECCIÓN DE NECESIDADES FORMATIVAS

¿Por qué es necesaria la acción formativa?

¿Qué deberá proporcionar al alumno que realice dicha acción?

¿Para quién es necesaria la acción formativa?



- La detección de necesidades formativas constituye una tarea **imprescindible** para garantizar el éxito de los programas formativos.



A. DIAGNÓSTICO SITUACIÓN

¿A quién?

Grupos destinatarios



B. ¿QUÉ TIPOS DE NECESIDADES?

¿Para qué?

Expectativas y motivación



C. METODOLOGÍA E INSTRUMENTOS

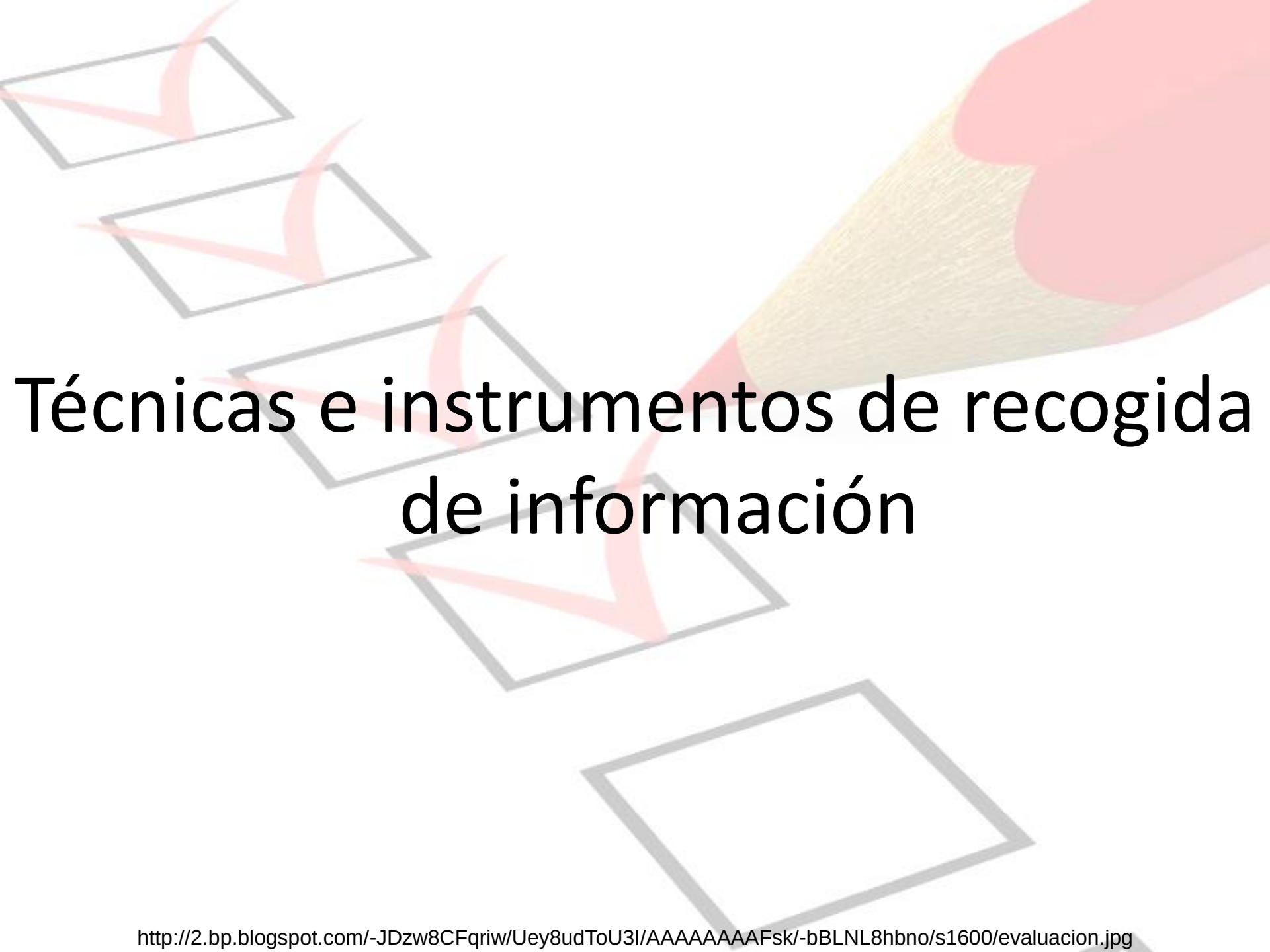
¿Cómo? ¿Con qué?

Observación, cuestionarios, encuestas, entrevistas, grupos de discusión, documentación, etc.



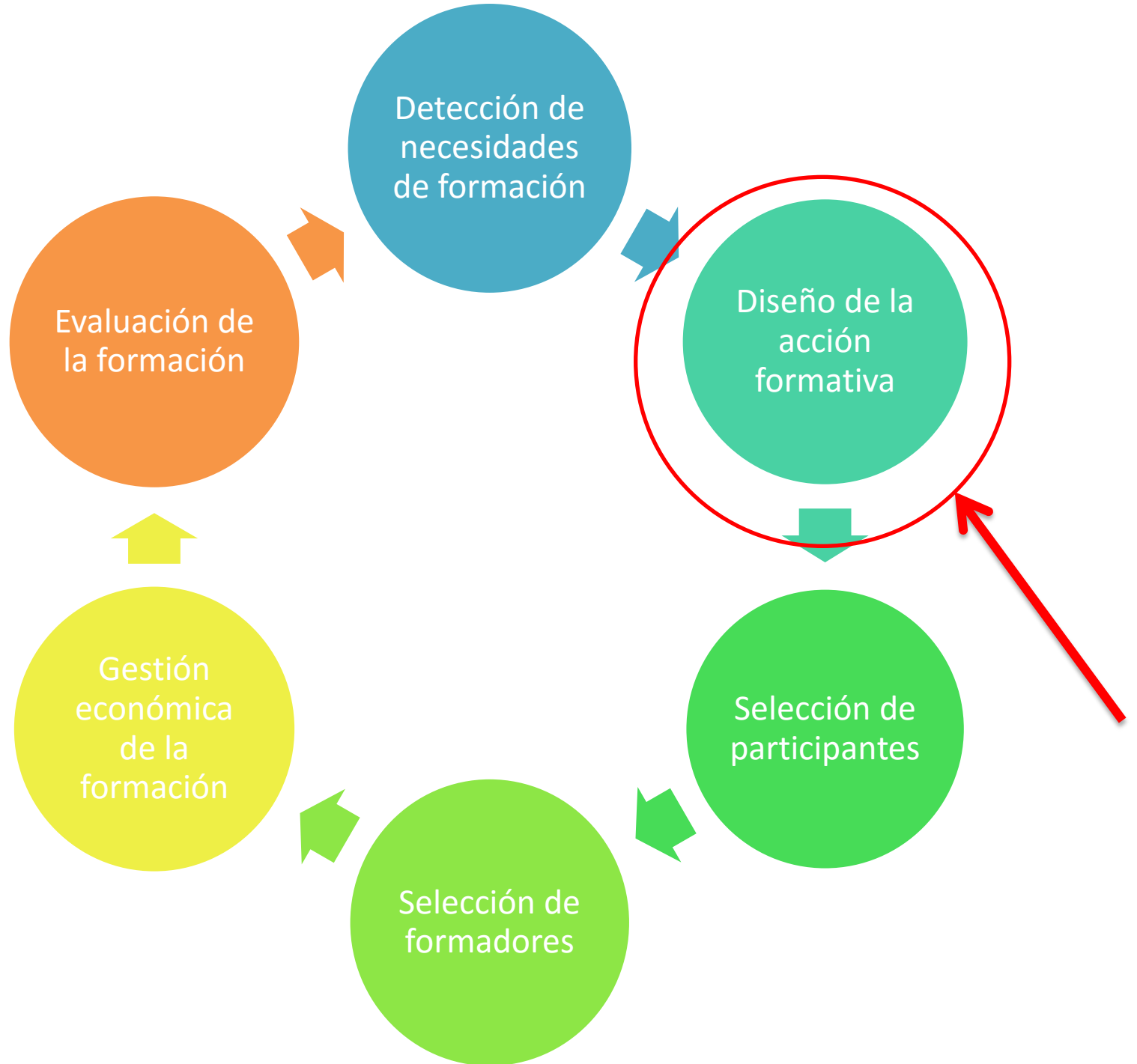
D. RESULTADO OFERTA FORMATIVA

Grupo destinatario, objetivos, contenidos, metodología, recursos, evaluación.



Técnicas e instrumentos de recogida de información

Técnicas de recogida de información	Posibilidades en el análisis de necesidades formativas
OBSERVACIÓN	- Genera datos in situ muy relevantes. - No depende de terceros o registros, eliminando sesgos.
CUESTIONARIOS	-Puede ser aplicado a un gran número de sujetos. -Ahorro de tiempo y costes.
ENTREVISTAS	-Facilita la recogida de información no verbal. -Proporcionan información significativa y precisa (permite realizar aclaraciones sobre las preguntas).
GRUPOS DE DISCUSIÓN	-Permite la síntesis de diferentes puntos de vista de forma inmediata. -Apoya una respuesta particular que es decidida al final.
DOCUMENTOS Y ARCHIVOS	-Proporciona pistas para detectar situaciones problemáticas.
REVISTAS, NOTICIAS Y PUBLICACIONES	-Proporcionan información actual. -Están disponibles fácilmente.



OBJETIVOS
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
ACTIVIDADES
EVALUACIÓN

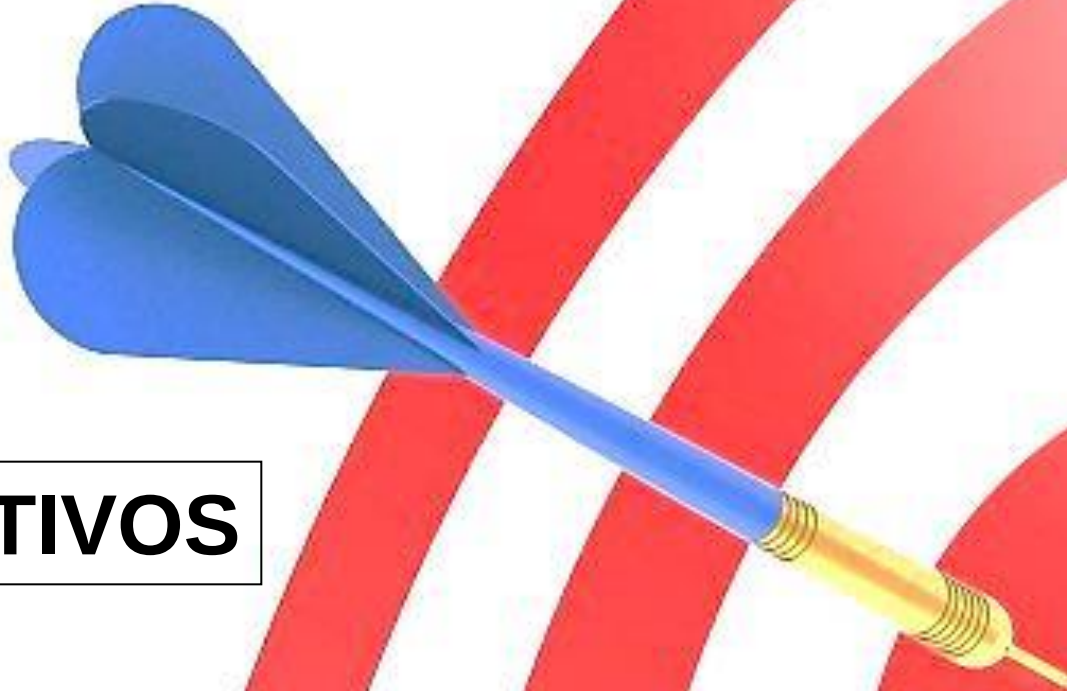


OBJETIVOS DE APRENDIZAJE **GENERALES**

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE **ESPECÍFICOS**

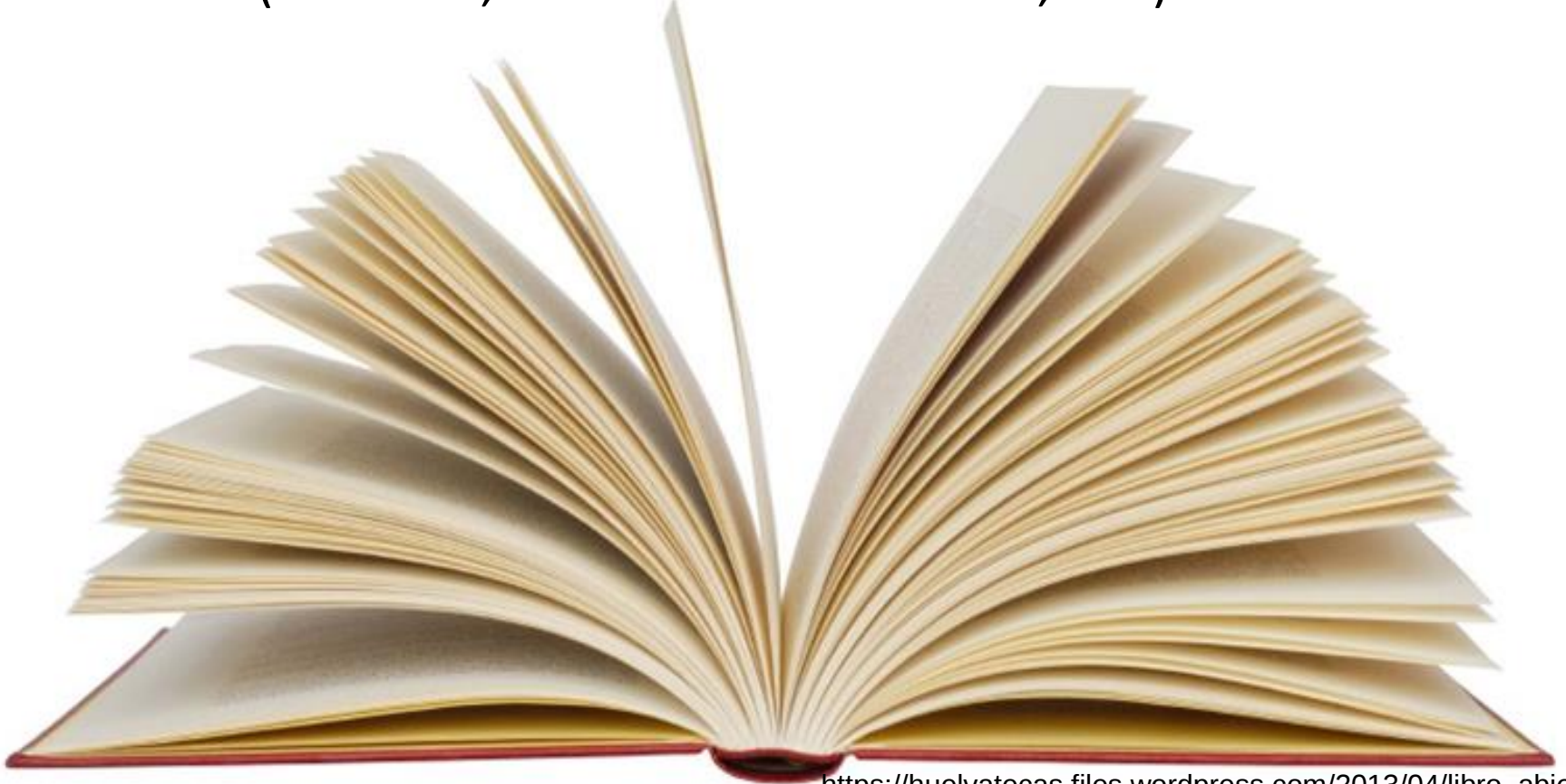
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE **DE LA ACTIVIDAD**

OBJETIVOS



CONTENIDOS

- **Representativos** de los objetivos
- **Adaptados** al perfil de los usuarios y a las condiciones de contexto (duración, herramientas virtuales, etc.)



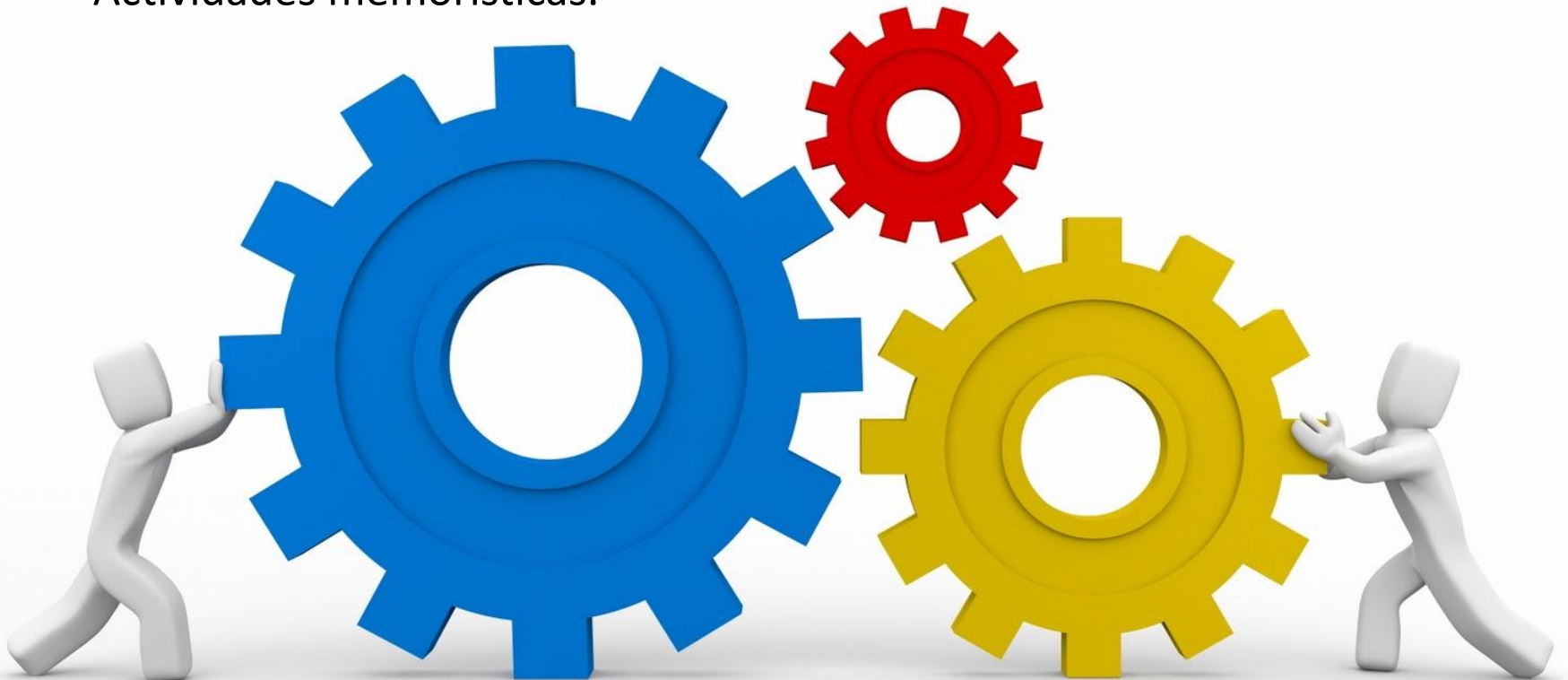
METODOLOGÍA

- Método basado en problemas,
- Método basado en la resolución de ejercicios y problemas,
- Método basado en el estudio de situaciones o casos,
- Método basado en proyectos,
- Método basado en el trabajo colaborativo,
- Método basado en juego de roles.



ACTIVIDADES

- Actividades con diferentes nivel de complejidad (que supongan retos),
- Actividades individualizadas (lecturas, casos prácticos, cuestionarios, etc.)
- Actividades colaborativas (debates, proyectos, etc.)
- Actividades prácticas,
- Actividades memorísticas.







WIKIPEDIA

facebook



hi5



You Tube

Web
2.0

Linked in

slideshare
BETA

twitter



flickr

Google
Apps

del.icio.us

EVALUACIÓN

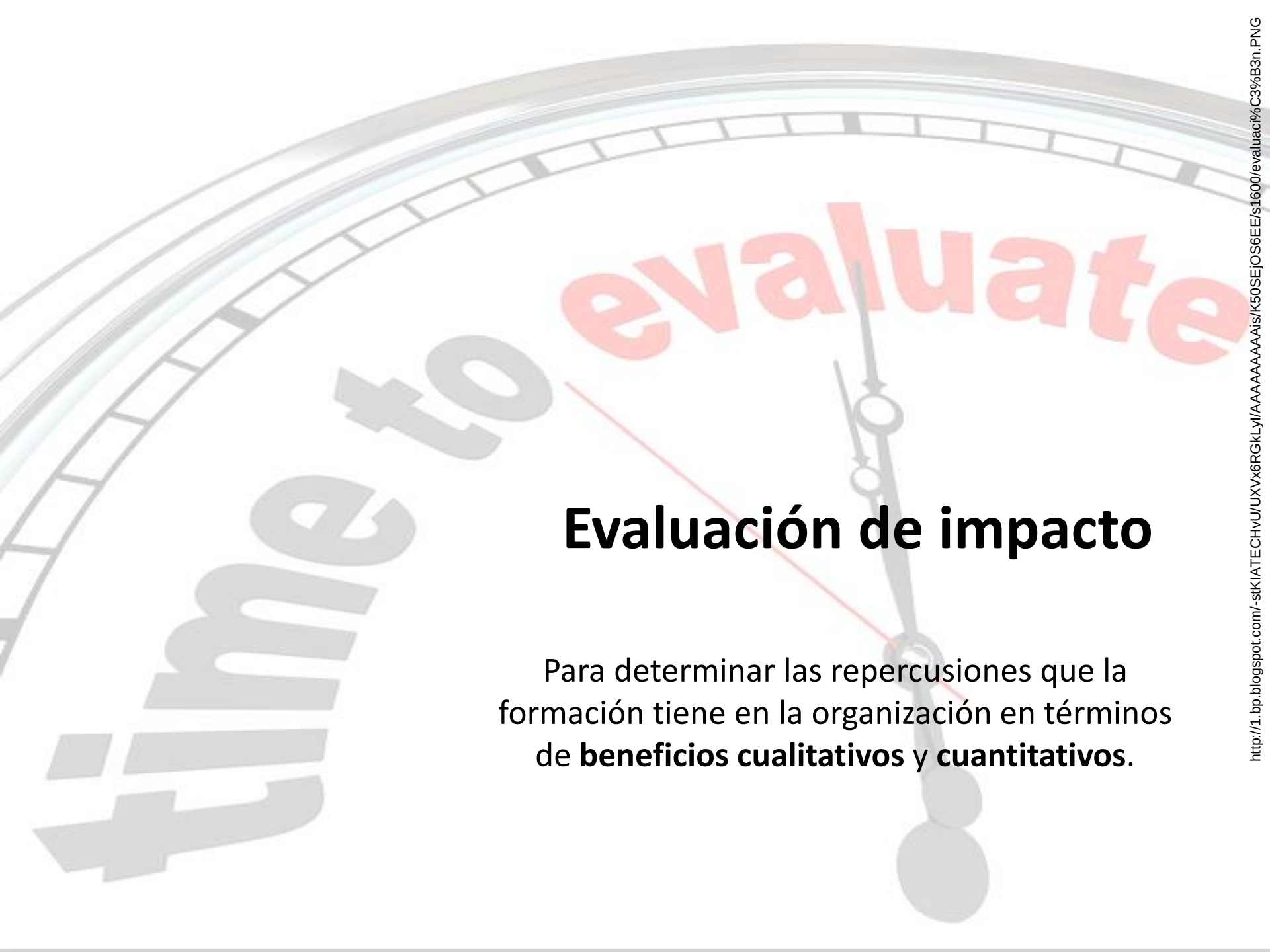


Evaluación **diagnóstica** o inicial

Evaluación **formativa** o de proceso

Evaluación **sumativa** o final

Evaluación de **impacto**



Evaluación de impacto

Para determinar las repercusiones que la formación tiene en la organización en términos de **beneficios cualitativos y cuantitativos**.

Procedimiento a seguir...

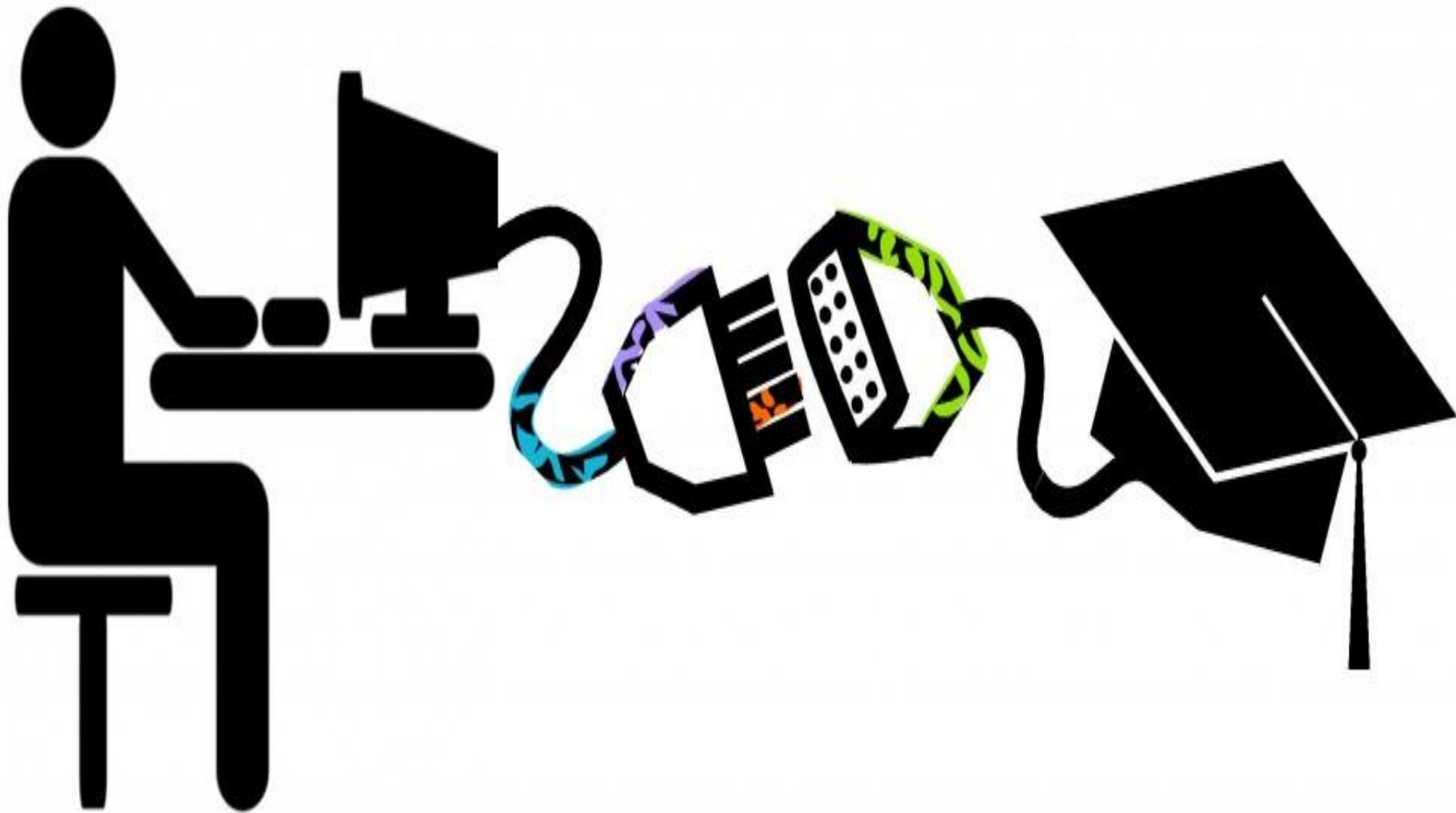
Cálculo de los **costes**
Cálculo de los **beneficios**
Cálculo de la **rentabilidad**



e-learning



ROLES DE LOS PARTICIPANTES





PROFESOR – TUTOR

Perfil	Funciones	Acciones
Profesor experto en materia	Diseñador	Planifica los objetivos, contenidos y actividades del curso para asegurar el aprendizaje del alumno
	Creador	Elabora el material didáctico para su impartición docente
	Técnico	Edita los contenidos y las actividades del curso en el entorno virtual de aprendizaje
	Facilitador	Dinamiza las actividades del curso para asegurar el aprendizaje del alumno durante el desarrollo del curso
		Ofrece asesoramiento y orientación al alumno para lograr su compromiso de aprendizaje
	Evaluador	Proporciona evaluación, retroalimentación y validación constante del trabajo de los alumnos



Perfil	Funciones
Profesor TUTOR	Manejo didáctico del entorno virtual
	Habilidades de comunicación en un entorno virtual
	Manejo de herramientas de comunicación y aplicaciones informáticas
	Gestión docente de recursos y herramientas virtuales
	Capacidad para fomentar la participación y el aprendizaje colaborativo: comunicación constante y motivadora
	Guiar y dinamizar el proceso de aprendizaje del alumnado



COORDINADOR TÉCNICO – PEDAGÓGICO

- Valora la necesidad de la acción formativa
- Garantiza la coordinación global

- Controla la calidad del proceso
- Valora los tiempos de esfuerzo empleados



- Asesora en cuestiones pedagógicas a los profesores
- Ofrece apoyo logístico y técnico a los profesores

ALUMNADO



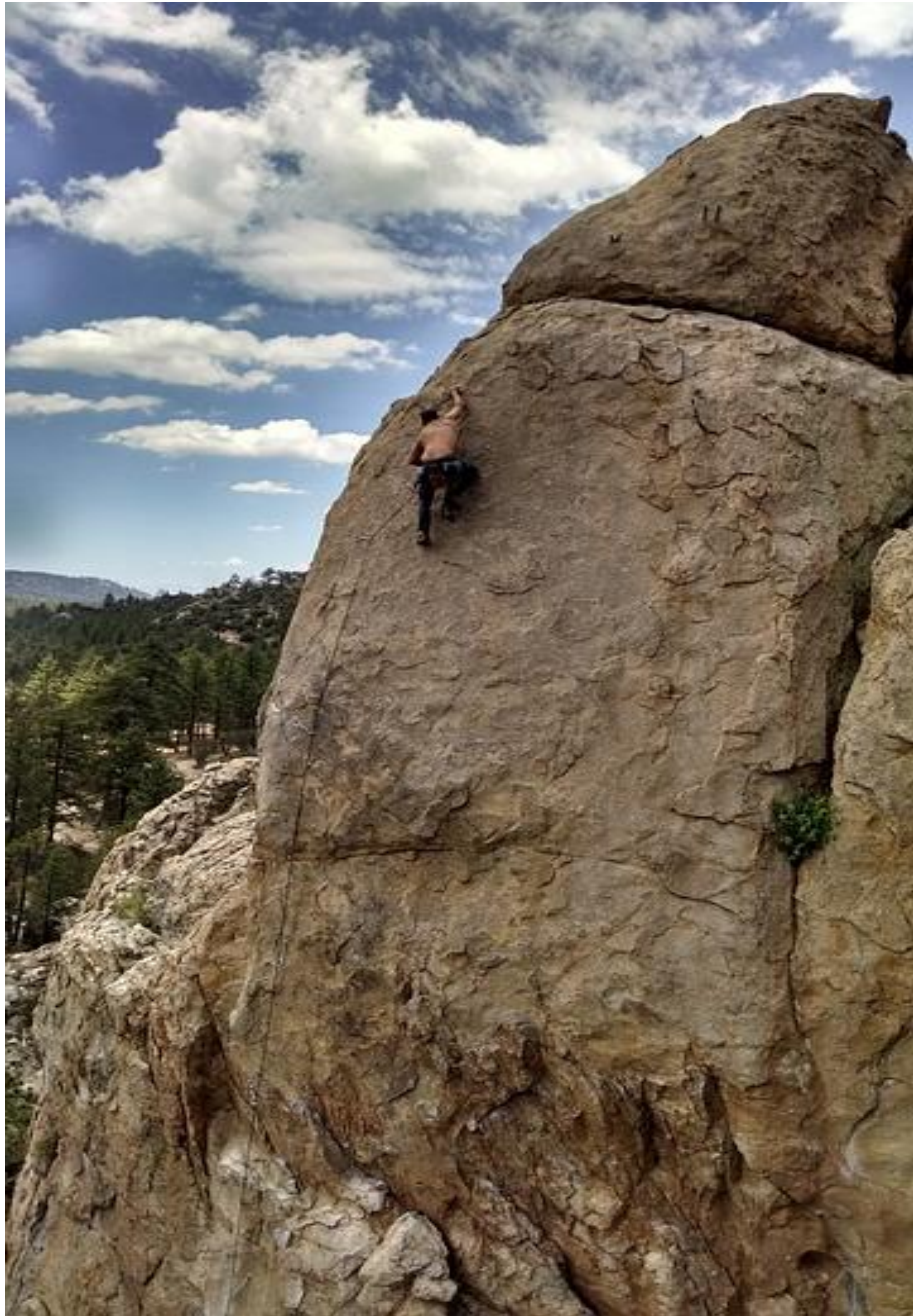
A close-up of a human hand reaching out towards various glowing digital icons. The icons include a speech bubble, a magnifying glass, a play button, a smartphone, a musical note, and a document. The background is a soft-focus blue with bokeh light effects.

Destrezas de aprendizaje autónomo: “aprender a aprender”

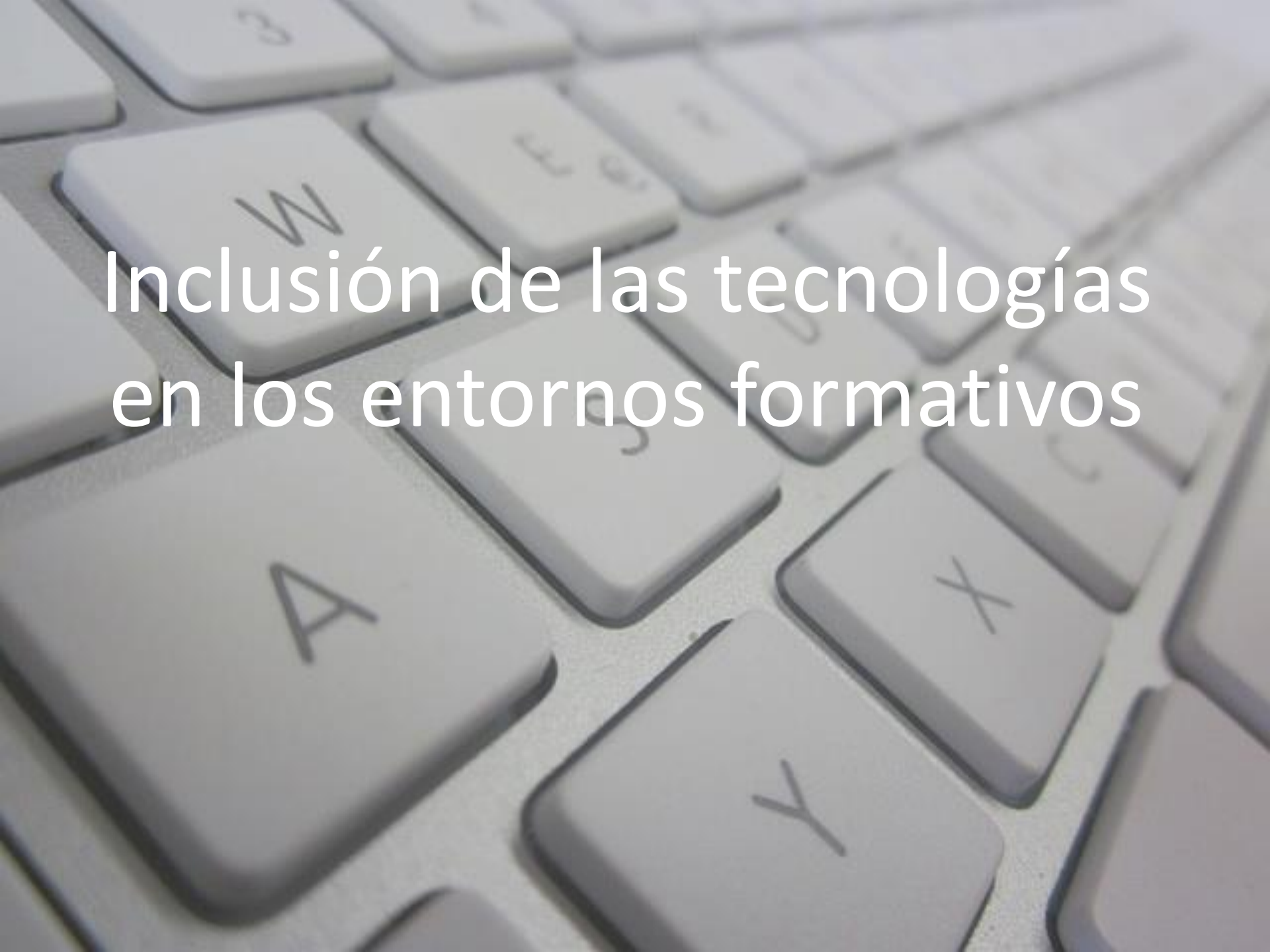
Competencia digital y manejo del entorno virtual

Habilidad para el aprendizaje colaborativo

Respeto por las normas de comunicación on line

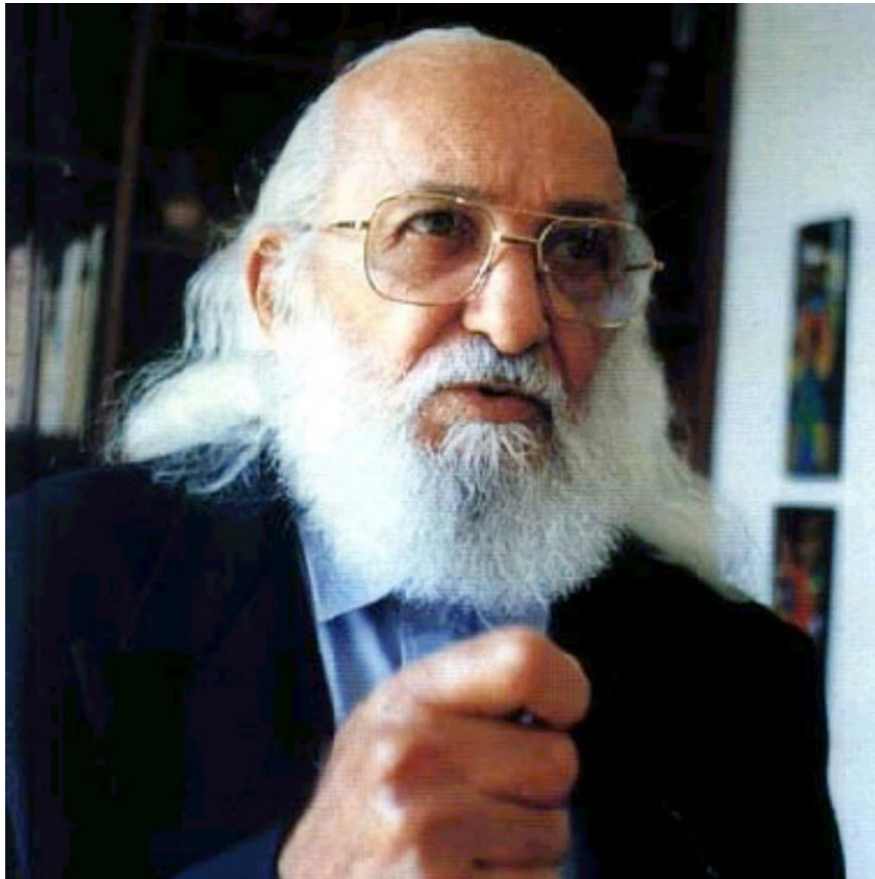


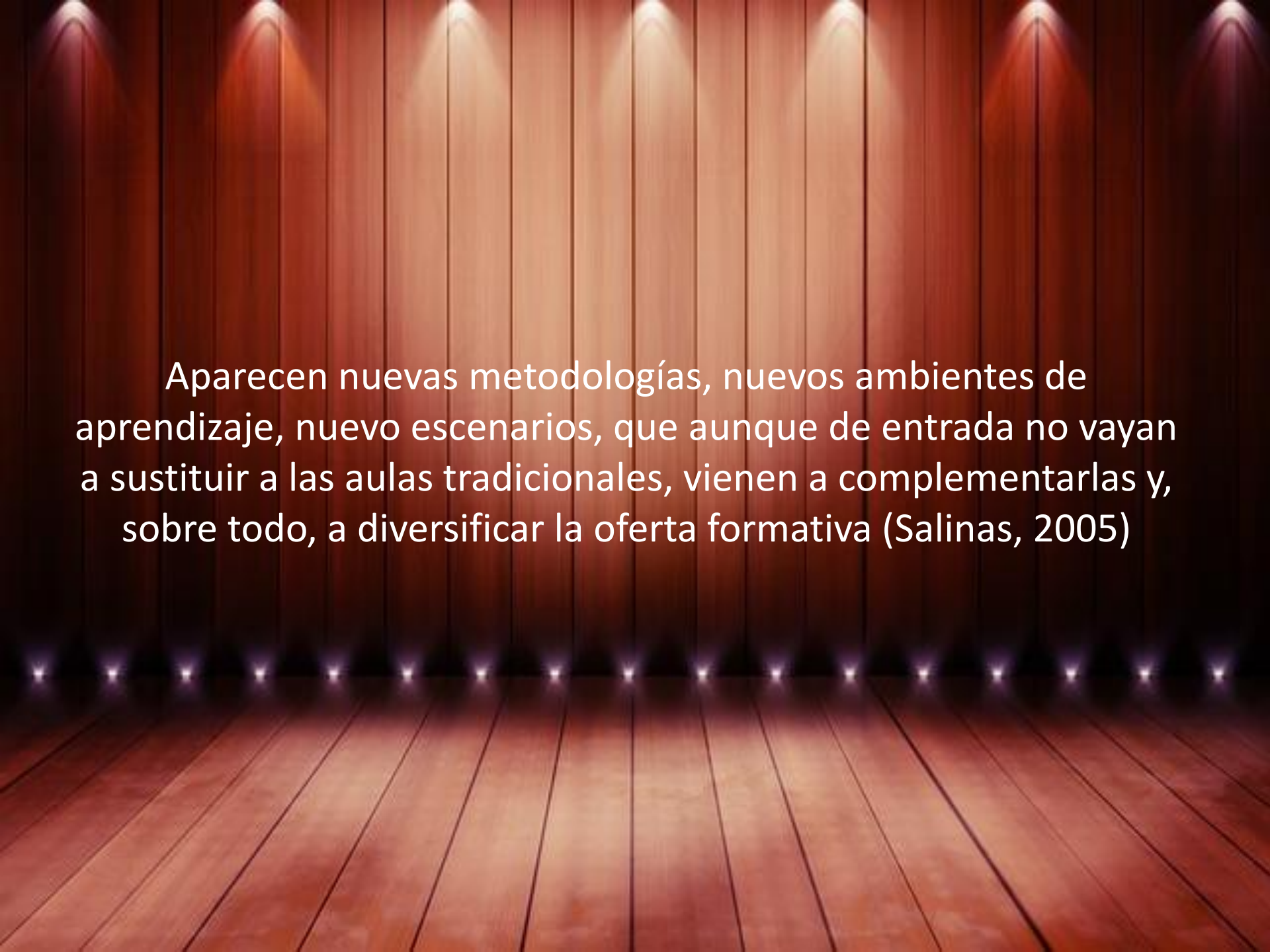
**Innovación formativa.
Nuevos retos para la
formación en la
Administración Pública**



Inclusión de las tecnologías en los entornos formativos

Pedagogías **activas**, **disruptivas**, **emergentes**





Aparecen nuevas metodologías, nuevos ambientes de aprendizaje, nuevo escenarios, que aunque de entrada no vayan a sustituir a las aulas tradicionales, vienen a complementarlas y, sobre todo, a diversificar la oferta formativa (Salinas, 2005)

FLIPPED

CLASSROOM ?



MOOC



Horizon Report > 2014 Higher Education Edition



Horizon Report >
2014 Higher Education Edition

NMC

horizon
report > 2014 higher ed
edition



Tecnologías del Consumidor

- > Video 3D
- > Publicaciones Electrónicas
- > Aplicaciones Móviles
- > Ser Cuantificado
- > Tablet Computing
- > Tele-presencia
- > Ropa Tecnológica

Estrategias Digitales

- > BYOD (Trae Tu Propio Dispositivo)
- > *Flipped Classroom* (Clases al revés)
- > Juegos y *Gamification*
- > Ubicación Inteligente
- > *Makerspaces* (Espacios para crear)
- > Tecnologías de Preservación/Conservación

Tecnologías en Internet

- > Cloud Computing (Nubes Virtuales)
- > Internet de las Cosas
- > Traducción en Tiempo Real
- > Aplicaciones Semánticas
- > Identificación Única
- > Herramientas de redifusión Web

Tecnologías del Aprendizaje

- > Identificación icono gráfica (Badges/Microcredit)
- > *Learning Analytics*
- > Cursos Masivos Abiertos Online (MOOC)
- > Aprendizaje Móvil
- > Aprendizaje Online
- > Contenido Abierto
- > Licencias Abiertas
- > Espacios Personales de Aprendizaje
- > Laboratorios Virtuales y Remotos

Tecnologías emergentes clave

Tecnologías de Medios Sociales

- > Entornos Colaborativos
- > Inteligencia Colectiva
- > Financiación Colectiva
- > Colaboración Abierta
- > Identidad Digital
- > Redes Sociales
- > Inteligencia Tácita

Tecnologías de Visualización

- > Impresión 3D/Prototipos rápidos
- > Realidad Aumentada
- > Visualización de Información
- > Análisis Visual de Datos
- > Pantallas Volumétricas y Holográficas

Tecnologías Habilitantes

- > Informática Afectiva
- > Red Celular
- > Electro-vibración
- > Pantallas Flexibles
- > Geo-localización
- > Servicios Basados en Localización
- > Aprendizaje Automatizado
- > Banda Ancha Móvil
- > Interfaz Natural de Usuario
- > Comunicación de Campo Cercano
- > Baterías de Próxima Generación
- > Hardware Libre
- > Traducción Voz a Voz
- > Traducción Automática Estadística
- > Asistentes Virtuales
- > Transmisión Inalámbrica de Energía

George Siemens y Stephen Downes dieron a conocer el término MOOC en el año 2008, en Estados Unidos.

MOOC





M

masive



O

open



O

online



C

course



CONNECTIVISMO

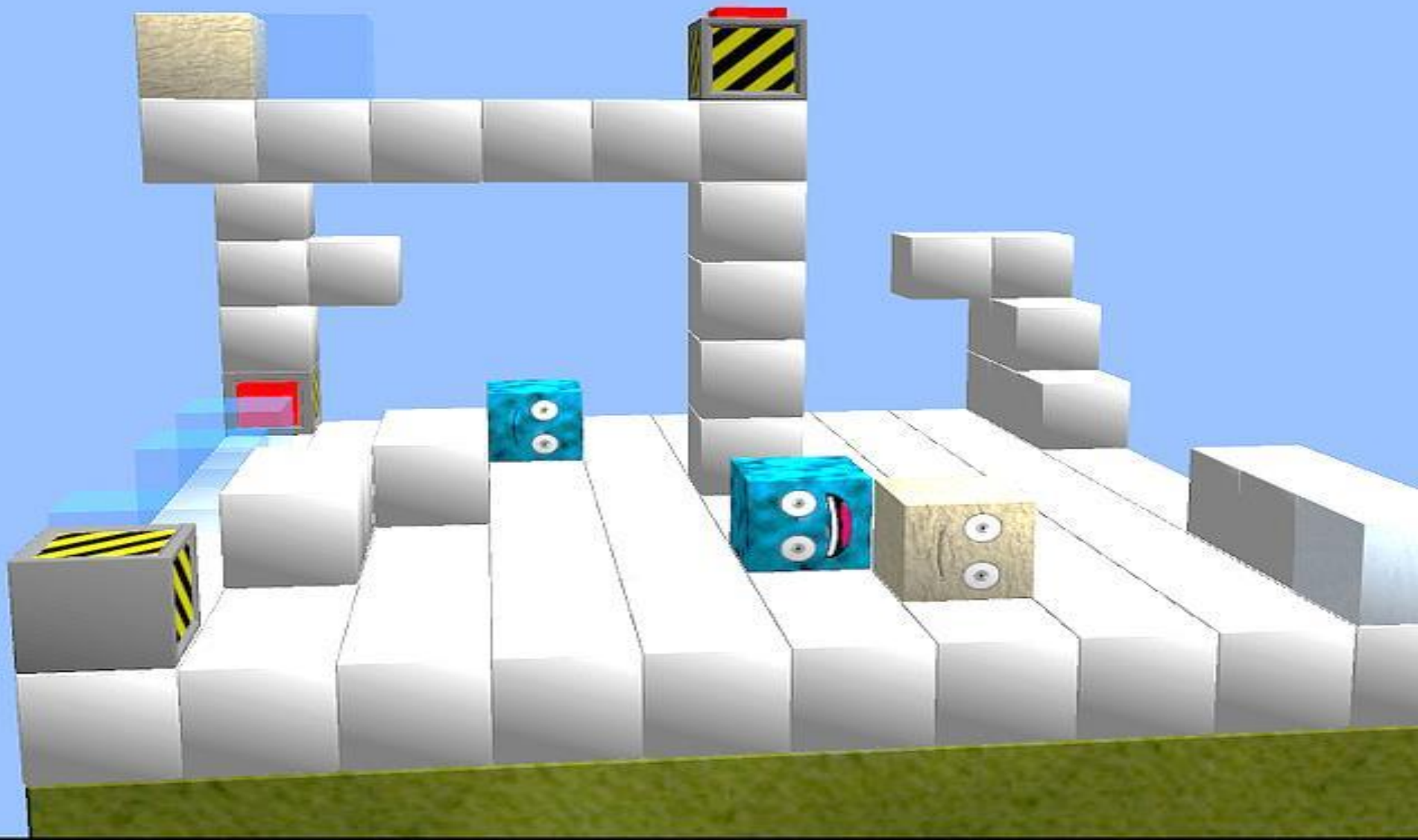
Los MOOC han disfrutado de un gran reconocimiento público, sobre todo, en el **ámbito universitario**:

- Materiales gratuitos y accesibles a través de Internet,
- Aprendizaje en línea de alta calidad,
- Profesores de prestigio,
- Aprendizaje autónomo,
- Aprendizaje social,
- Uso de herramientas de la Web 2.0.





El **juego** ha dejado de ser meramente recreacional, y ha logrado introducirse en el campo educativo, como herramienta de formación, aprendizaje y motivación.



Estos entornos inspirados en los juegos (Informe Horizon, 2014):

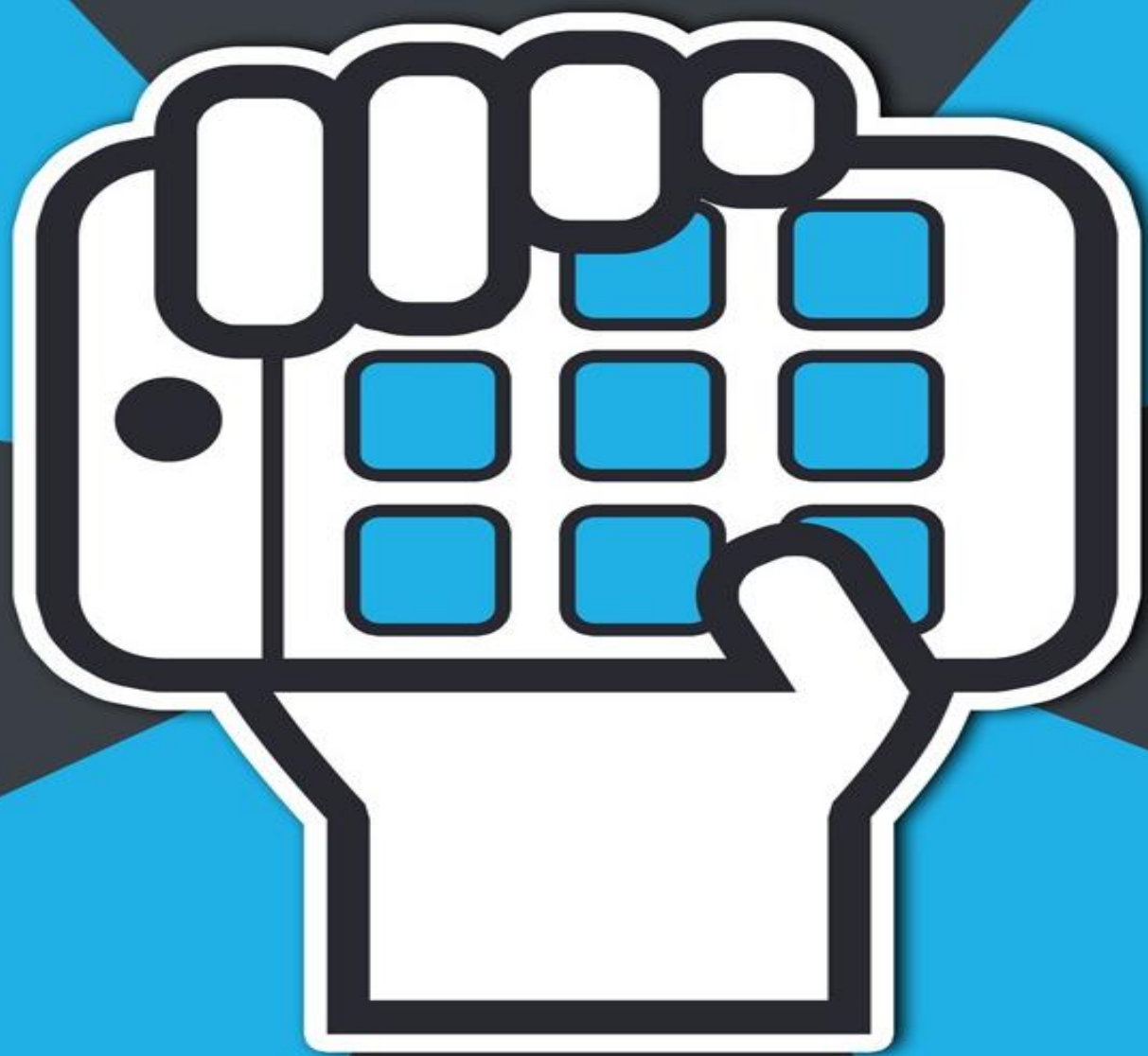
- transforman tareas en retos apasionantes,
- premian a los estudiantes por su dedicación y eficiencia,
- y ofrecen un espacio para que los líderes surjan de manera natural.



Deloitte.

- Deloitte desarrolló la ***Deloitte Leadership Academy***, un programa de formación que hace uso de la **gamification** para crear misiones basadas en el currículo.
- Los estudiantes ganan medallas por completar misiones, las cuales pueden mostrar en sus perfiles de *LinkedIn*.





#mobilelearning

El mercado de las aplicaciones móviles refleja un mundo de recursos en expansión que cabe dentro de la palma de la mano.





El potencial de las aplicaciones para dispositivos móviles está siendo demostrado en multitud de proyectos llevados a cabo en el ámbito de la formación.

Kantoo For All

**Entérate cómo tener el inglés
en la palma de tus manos.**



Por ejemplo, en el caso concreto de Perú y dentro del proyecto **Kantoo for All**, los usuarios practican el inglés a través de mensajes de texto interactivos.

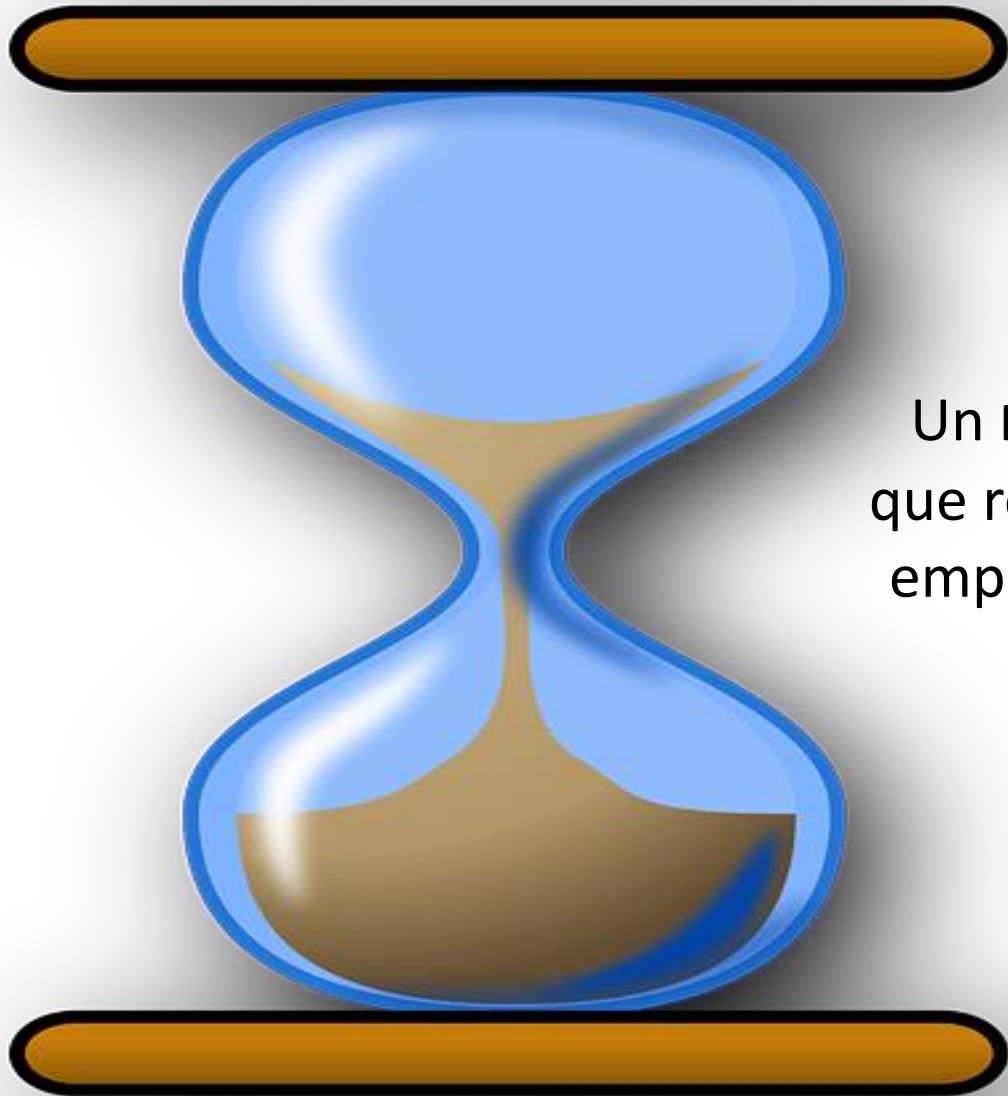


**BLACK &
DECKER.**

En el ámbito empresarial, **Black & Decker** ha adoptado el Mobile learning para mantenerse al día con las necesidades de aprendizaje de sus empleados y las demandas de formación laboral.

Flipped Classroom





Un **modelo de aprendizaje**
que reorganiza la forma en que se
emplea el tiempo dentro y fuera
de clase.

El tiempo de clase es dedicado a un aprendizaje más activo, basado en proyectos, para resolver problemas, o bien aplicaciones del mundo real, y obtener una comprensión más profunda del tema.



- En lugar de que el profesor utilice el tiempo de clase para proporcionar información, ese trabajo es realizado por cada estudiante después de clase, ya sea viendo **videoconferencias**, escuchando **podcasts**, consultando contenidos en su **e-book**, o colaborando con sus compañeros en las **comunidades online**.



THANK YOU

GRACIAS
ARIGATO
SHUKURIA
JUSPAXAR
DANKSCHEEN
TASHAKKUR ATU
YAQHANYELAY
SUKSAMA
BIYAN
SHUKRIA
TINGKI
GOZAIMASHITA
EFCHARISTO
KOMAPSUMNIDA
MAAKE
LAH
GRAZIE
MEHRBANI
PALDIES
BOLZİN
MERCI
MINMONCHAR
MAKETAJ
UNALCHEESH
YUSPAGARATAM
HUI
MAITEKA
WABEEJA
CHALTU
NUHUN
SNACHALHUYA
SPASSIBO
ATTO
ANISHA
DHANYABAD
WABEEJA
MAITEKA
HUI
YUSPAGARATAM
UNALCHEESH
SPASIBO
DENKAUJA
MERSI
HEHACHALHYA
SAICO
MERASTANHY
GAEJTHO
AGUYJE
FAKAQUE
TAVTAPUCH
MEDAWAGSE
BAIHA
MAKETAJ
UNALCHEESH
SPASIBO
DENKAUJA
MERSI
HEHACHALHYA
SAICO
MERASTANHY
GAEJTHO
AGUYJE
FAKAQUE
TAVTAPUCH
MEDAWAGSE
BAIHA