

Clasificación e-learning

www.talentsoft.com/learning
learning@talentsoft.com

La clasificación e-learning e2c permite definir el nivel de creación de un contenido e-learning combinando dos indicadores. El primero corresponde a la complejidad del guión pedagógico y el segundo al nivel de producción multimedia.

Nivel	Guionización
1	No requiere la creación de un guión pedagógico particular.
2	Guión pedagógico que combina fases de transmisión del conocimiento y fases de evaluación formativa y/o sumativa.
3	Coincide con el nivel dos pero enriquecido con un guión cinematográfico.
4	Sitúa al alumno en el corazón del guión cinematográfico y se basa en un principio de búsqueda o de juego.

Nivel	Producción multimedia
1	No necesita la producción de elementos multimedia.
2	Realización de ilustraciones simples con o sin sincronización audio. (ej.: animaciones de texto simples, esquemas, etc.).
3	Realización de ilustraciones y de animaciones complejas en 2D y/o que integren secuencias de vídeo simples (ej.: entrevista).
4	Realización de ilustraciones y de animaciones complejas en 3D y/o que integren secuencias de vídeo complejas (ej.: reportaje).

- **Guión pedagógico:** Enfoque pedagógico aplicado a la formación que permite alcanzar el objetivo pedagógico final recorriendo el conjunto de objetivos pedagógicos intermedios.
- **Guionización cinematográfica:** Tipo de guión pedagógico que integra un hilo conductor y situaciones problema o estudios de casos reales o realistas.
- **Transmisión del conocimiento:** Fase en la que se transmiten la información y los conocimientos al alumno.
- **Evaluación formativa:** Fase interactiva en la que el alumno responde a una serie de preguntas. Esta evaluación no se centra en el resultado sino en el análisis de los errores y en el refuerzo.
- **Evaluación sumativa:** Fase interactiva que permite evaluar el nivel del alumno y medir los conocimientos adquiridos durante la formación.
- **Refuerzo:** Fase pedagógica que tiene como finalidad reducir las dificultades del alumno.

1.1 Prueba de nivel

Encadeno una serie de preguntas y a continuación propongo al alumno una evaluación.



1.2 Rapid Learning con audio

Convierto mi PowerPoint en flash y añado audio y algo de interactividad.



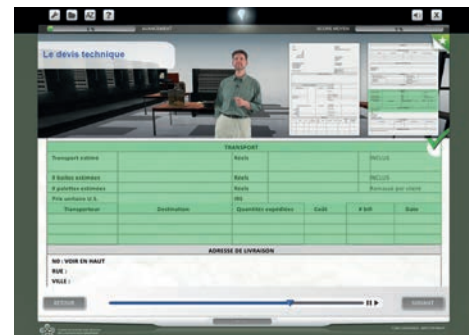
2.2 Formación didáctica

Alterno hábilmente puntos dinámicos del curso con ejercicios para la aplicación de los conocimientos.



2.3 Formación didáctica

Utilizo la tecnología de pantalla verde en los vídeos para animar las fases de transmisión de conocimiento.



3.3 Formación contextualizada

Creo una historia que sirve de hilo conductor para mi formación.



4.4 Serious game

Convierto al alumno en el protagonista de la formación proponiéndole una búsqueda en la que los caminos están condicionados por sus aciertos y en ocasiones por su suerte.

