

## DISEÑO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE en MUNDOS VIRTUALES: SLOODLE



Sistema de aprendizaje para entornos virtuales

### Dirigido a:

- Formadores en sistemas de e-learning o blended learning.
- Directores de programas de formación.
- Capacitadores, facilitadores, especialistas en educación virtual.
- Coordinadores de Recursos Humanos.
- Teletutores y formadores online interesados en las posibilidades educativas de los entornos virtuales 3D.

### Objetivos:

Familiarización con el Mundo Virtual de Second Life. Curva de aprendizaje y gestión de las emociones en un entorno inmersivo.

Reflexión y análisis de las competencias a adquirir en la educación inmersiva a través de Mundos Virtuales por parte de los formadores.

Aproximación teórica al proyecto Sloodle y a las posibilidades de interacción que ofrece para el diseño de actividades de aprendizaje.

### Contenidos del curso:

#### MÓDULO 1. MUNDOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Un Mundo Virtual: Second Life  
Grid Mature y Teen Second Life.  
Requisitos de acceso.  
Creación del Avatar.

#### MÓDULO 2. Sloodle: MOODLE + SECOND LIFE

Sloodle: Moodle + Second Life.  
El proyecto Sloodle.  
Aspectos técnicos: configuración.  
Pautas para el diseño de actividades de aprendizaje con Sloodle.

#### MÓDULO 3. APLICACIONES PRÁCTICAS CON MI AVATAR

Diseño de actividad de aprendizaje.

### Metodología de trabajo:

Resolución de casos prácticos en grupo e individuales.

Sesiones *inworld* (dentro de Second Life) de carácter no obligatorio.

Documentación: materiales online y referencias servirán de apoyo teórico del curso para la resolución de los casos prácticos.

Discusión de temas: a través de las herramientas de comunicación disponibles en la plataforma eLearning se debatirán diferentes aspectos de los contenidos entre los participantes.

Seguimiento: El seguimiento de los alumnos/as se realizará por medio de las entregas de las actividades, participación en las herramientas de comunicación y actividades prácticas propuestas.

## Requisitos técnicos:

### PC

Conexión a Internet Sistema Operativo: Windows XP (Service Pack 2), Windows 2000 (Service Pack 4) o Windows Vista. Procesador para 2000 o XP (800 MHz Pentium III o Athlon). Para Windows Vista: 1.5 GHz (XP), 2-GHz (Vista) 32-bit (x86), o superior. Memoria: 512 MB para Windows 2000 o XP, 1GB para Windows Vista. Tarjeta gráfica/video para XP (Serie 6000: 6600, 6700, 6800) y para Windows Vista (NVIDIA Serie 7000: 7600, 7800, 7900, Serie 8000: 8500, 8600, 8800. Serie GeForce Go: 7600, 7800, 7900. Tarjeta Gráfica ATI: X1600, X1700, X1800, X1900, x2600, x2900, x3650, x3850). Resolución de pantalla: 1024x768 pixels.

### MAC

Conexión ADSL o cable a Internet. Sistema operativo: Mac OS X 10.4.11, Mac OS X 10.5.4, Procesador: 1.25 GHz G4. Memoria: 512 MB. Tarjeta gráfica: ATI: X1600, X1900, X2400, X2600 o NVIDIA: 6800, 7600, 7800, 8800.

Conocimientos de inglés (no imprescindible).  
Auriculares y micrófono.  
Avatar en Second Life.

## COORDINACIÓN – TUTORÍAS

Moodle (sistema de aprendizaje)



### Ma Cristina García

### COORDINADORA

Licenciada en Pedagogía, especialidad de Formación Ocupacional y Empresa, Master en e-learning por La Salle-URL (Barcelona, España), Experto en Gestión de la Formación a Distancia (e-learning), por la Universidad Complutense de Madrid. Directora del área de Contenidos y Formación de AEFOL. Asesora técnica de contenidos del Congreso EXPOEARNING (España) en sus tres últimas ediciones.



### Ruth Martínez

### AUTORA Y TUTORA DEL CURSO

Master en Dirección Estratégica y Gestión de la Innovación por el IUP y Licenciada en Humanidades por la Universidad Carlos III de Madrid, actualmente investiga sobre el diseño de actividades de aprendizaje en Mundos Virtuales 3D Doctorando en el Programa Procesos de Formación en Espacios Virtuales de la Universidad de Salamanca. Co-autora del libro Second Life de la editorial Anaya. Colabora en proyectos de investigación cómo Tecnóloga, realiza consultoría en Innovación Educativa e imparte formación sobre posibilidades educativas y diseño de actividades de aprendizaje en Mundos Virtuales 3D y Web 2.0

(<http://www.elearning3d.es>).

FECHA DE INICIO: 28 de ABRIL de 2009 DURACIÓN: 35 horas - 4 semanas  
MATRÍCULA: Estudiantes europeos: 350 € (no asociados)  
200 € (asociados)  
Estudiantes Latinoamérica: 200 €

Más información y matrícula en: [cristina@aefol.com](mailto:cristina@aefol.com)  
T. +34 93 674 33 44

SE EXPEDIRÁ TÍTULO ACREDITATIVO DE LA SUPERACIÓN DEL CURSO