

**Cómo diseñar Experiencias de Aprendizaje  
Digitales y monetizar tus conocimientos  
con el método  
User Learning Experience ULX**

**Guía 10 Pasos  
claves**



**ULX**

User  
Learning  
Experience  
Certification



**Autora:**

**Dany Carrasco**

*Innovación y diseño de experiencias de aprendizaje*



**Diseño**

**Enrique López**

*Experiencias audiovisuales*



# Índice

Introducción.....	<b>4</b>
¿Para quién es esta guía?.....	<b>6</b>
¿Qué es el método ULX?.....	<b>7</b>
10 pasos clave para diseñar experiencias de aprendizaje virtuales con el método ULX.....	<b>10</b>
Mensaje final del equipo GROW.....	<b>25</b>
Glosario de términos.....	<b>27</b>

---



# Introducción

Hoy vemos cómo la Educación Digital se expande rápidamente por todo el sistema educativo y corporativo impregnando tanto la educación formal como la no formal, tanto la enseñanza presencial como en la formación a distancia.

Y es que justamente gracias a su flexibilidad operativa la educación digital viene ayudando a muchas empresas e instituciones a desarrollar un aprendizaje autorregulado, adaptativo, autónomo, colaborativo. Tendencias educativas que ponen al estudiante como un agente activo de su aprendizaje permitiendo que el proceso formativo ocurra en cualquier momento y en cualquier lugar privilegiando el aprendizaje para toda la vida, mediado por las tecnologías.

Es por ello que el mundo del aprendizaje en línea solo puede seguir creciendo y no se espera que disminuya en el corto plazo, de acuerdo a las tendencias de investigación y las estadísticas publicadas por **Statista**. Se espera que este sector crezca a \$243 mil millones para este año 2022.

¿Y sabes cuánto se estima que el mercado general de la educación en línea alcance en 2025?

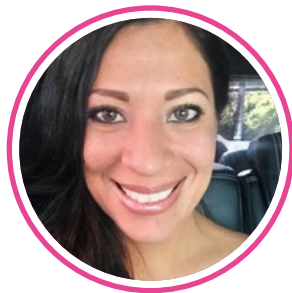
## 350 mil millones de dólares

Incluso antes de COVID-19, ya había un gran crecimiento y adopción en la tecnología educativa, con inversiones mundiales en tecnología educativa que alcanzarían los [18.660 millones de dólares en 2019](#) y se proyectaba que el mercado general de la educación en línea alcanzaría los [350.000 millones de dólares en 2025](#). Ya se trate de aplicaciones de [idiomas](#), [tutorías virtuales](#), [herramientas de videoconferencia](#) o [software de aprendizaje en línea](#), ha habido un aumento significativo en el uso desde COVID-19.

Fuente: WeForum

Así es que en esta guía te compartimos cómo en Grow Incubadora de Mentes Creativas, hemos creado el método UXL, un método probado para el diseño de experiencias de aprendizaje E-Learning y B-Learning multisensoriales, emocionales, divertidas, personalizadas, flexibles y tecnológicas que nos ha permitido establecer nuevos records de tiempo logrando desarrollar más de 30 experiencias de aprendizaje virtuales con una duración promedio de 3 hrs para nuestros clientes y socios en tan sólo 6 meses. Una verdadera proeza que sólo fue posible gracias al método UXL.

A continuación, descubrirás cómo este método implica innovarse, vincularse con la tecnología, soñar a lo grande y ser disruptivos, reimaginando la posibilidad de un futuro mejor a través del aprendizaje.



**Claritza Utrera**

**Diseñador instruccional**



## ¿Para quien es esta guía?

**Expertos** como: coaches, consultores, facilitadores, psicólogos y otros que estén listos para digitalizar sus programas de aprendizaje y venderlos en línea.

**Gestores del talento** que pretendan digitalizar un proceso clave de capacitación o crear su Universidad Corporativa Virtual.

**Diseñadores instruccionales** que busquen ofrecer a sus clientes soluciones de educación digital más simples y ágiles.

**Profesores** que busquen llevar su clase más allá del aula física y tener alumnos en todas partes del mundo.

**Emprendedores e influencers** dispuestos a monetizar y digitalizar sus conocimientos.

**Profesionales** que busquen ingresos pasivos con lo que saben o que están decididos a dejar su horario de oficina y emprender con sus conocimientos.

**¡Para todos los que creen que su conocimiento vale!**





## ***¿Qué es el método User Learning Experience ULX?***

ULX nació de la necesidad de crear un producto formativo que se adaptará a las necesidades de docentes, capacitadores, instructores y profesionales de la Educación que tuvieron que hacer cambios radicales en su proceso de enseñanza aprendizaje con la llegada del Covid 19.

El primer propósito de ULX fue una certificación que le permitiera a los educadores enfrentarse a los desafíos del aprendizaje digital y después de más de 5 generaciones, más de 100 alumnos y casi tres años de aprender, probar y mejorar esta intención maduro.

Hoy ULX sistematizó todos los pasos de éxito vividos, para convertirse en el método interno de trabajo para crear experiencias de aprendizaje digitales. Al interior de la empresa hemos creado una Universidad Corporativa en tiempo récord gracias a cada etapa del método.

Ser un experto en formación digital, es un trabajo de alta responsabilidad y dedicación e implica conocer muy bien la importancia de:

- *Transformar tus conocimientos en un producto educativo de alto valor que sea exitoso en internet.*
- *Transformar tus conocimientos en una experiencia de aprendizaje que enamore a tus estudiantes.*
- *Crear materiales de alta calidad que ayuden al estudiante a tomar acción.*
- *Afrontar los obstáculos que acompañan el uso de diversas tecnologías de aprendizaje.*
- *Preparar la estrategia mínima de lanzamiento que diversifique tus ingresos.*

En fin, en este camino se toman muchas decisiones y hay múltiples desafíos. No te preocupes ¡Si es posible! Lo que necesitas es un método que te ayude a transitar el camino.





Ese método es ULX que supone muchas ventajas para los estudiantes, pero también para el diseñador, de esta manera se vuelve alcanzable para cualquier persona lanzar un curso digital con el mínimo esfuerzo, ya que puede dedicar poco tiempo cada día hasta que el lanzamiento sea posible considerando los siguientes tres ejes.

### Experiencias de aprendizaje digitales:



**Divertidas**



**Ágiles**



**Flexibles**

Para efectos de esta guía te compartiremos de forma ágil la sistematización que hemos logrado para que se cumplan los tres ejes. Los siguientes 10 pasos son el producto de muchas experiencias vividas, de arduo trabajo, estudio y mucho aprendizaje, es por ello, que con toda seguridad te compartimos lo que nos ha funcionado, para que te inspires y puedas hacer a través del aprendizaje un negocio u organización digital que se sume a las nuevas realidades educativas del siglo XXI.

***3, 2, 1 comenzamos...***

# 01

## **10 pasos claves para el diseño de experiencias de aprendizaje digitales con el método ULX**

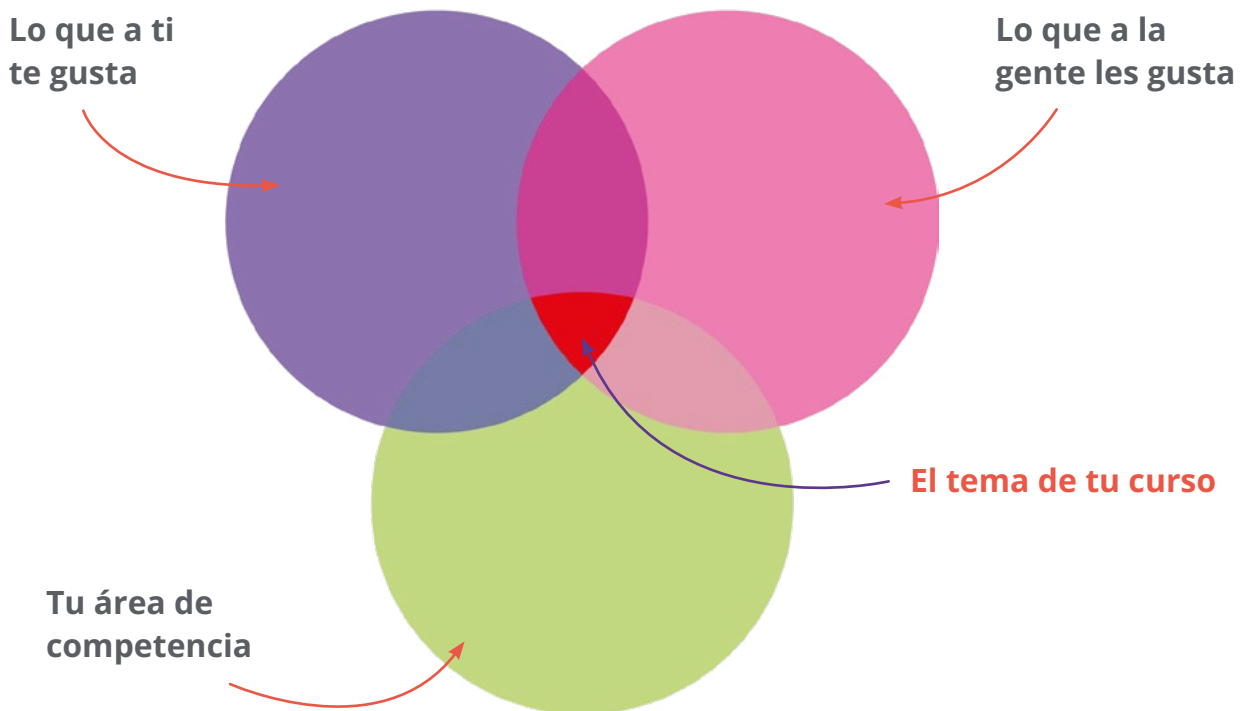
User Learning Experience

## 1. Define sobre qué vas a diseñar tu curso

Esta etapa es muy emocionante “el inicio de esta aventura” requiere de autoconocimiento e introspección, así que toma papel y lápiz y te invitamos a enlistar lo siguiente:

¿Qué conoces muy bien?	¿Qué sabes hacer muy bien?	¿Qué hobbies te apasionan?	¿De qué pudieras estar hablando todo el día?
1. ..	1. ..	1. ..	1. ..
2. ..	2. ..	2. ..	2. ..
3. ..	3. ..	3. ..	3. ..

Seguro que hay una serie de temas que surgieron a partir de las preguntas, es momento de filtrar, enfocar y elegir la temática general de tu experiencia virtual de aprendizaje.



## 2. Establecer el Producto Mínimo Viable

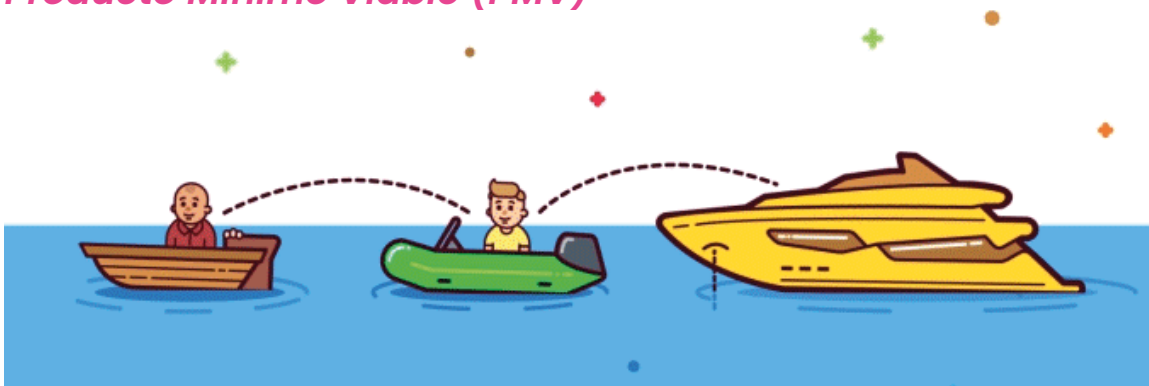
### *Si pudieras enseñar una sola cosa ¿Qué sería?*

Muchos creadores de contenidos digitales, cometemos el error de crear según lo que consideramos a nuestro juicio es lo indicado. La clave está en que no diseñes para ti, sino que diseñes para resolver alguna problemática de tu estudiante ideal.

Recuerda que estamos diseñando experiencias de aprendizaje centradas en el estudiante, es decir, crear un producto de educación digital que resuelva problemas concretos de los estudiantes finales, consiguiendo la mayor satisfacción y mejor experiencia con el mínimo esfuerzo.

Por lo tanto el enfoque del diseño de un producto mínimo viable b-learning o e-learning está dirigido por la información que nos dan las personas de sus necesidades o problemas.

### *Producto Mínimo Viable (PMV)*



*Es impensable establecer un producto mínimo viable sin tomar en cuenta el diseño centrado en el estudiante y la investigación. Y para ello hay que establecer 4 pasos clave.*



1 Definir tu avatar o estudiante ideal



3 Establecer el producto mínimo viable de formación digital que resuelva la problemática



2 Investigar y validar la problemática del estudiante



4 Lanzar al mercado el producto

*Recapitulando el diseño de tu producto de educación digital debe contener lo mínimo indispensable en (temas, recursos, herramientas, materiales, tecnología, duración) y que esto sea viable para resolver el problema del estudiante y al mismo tiempo te sirva para establecer tu propuesta de valor y lanzamiento al mercado.*

### 3. Definición de la modalidad de aprendizaje

Sabemos que una herramienta tan poderosa como lo es Internet, ofrece un nivel de conectividad nunca antes imaginable. ¿Por qué no aprovechar su potencial para alcanzar una audiencia más grande en el producto de educación digital optimizando el tiempo?

Para llevar esos objetivos a cabo, una idea muy factible es *¡diversificar las modalidades de aprendizaje del producto de educación digital!*

La modalidad de aprendizaje b-learning o e-learning ofrece una variedad de oportunidades para llevar un negocio en línea al siguiente nivel.



<b>B-learning: Modalidad de aprendizaje combinada</b>	<b>E-learning: Modalidad de aprendizaje autogestionado.</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Diseñar un propuesta de aprendizaje más integral.</li><li>● Ofrecer clases online en vivo.</li><li>● Ofrecer los servicios de tutoría en línea.</li><li>● Combinar el contenido digital con clases online.</li><li>● Combinar el contenido digital con tutoría en línea.</li><li>● Combinar el contenido digital, tutoría y clases en línea.</li><li>● Digitalizar las video clases.</li><li>● Digitalizar las conferencias.</li><li>● Ofrecer contenido digital con cualquier de las anteriores opciones.</li><li>● Expandir cualquiera de estos servicios sin limitaciones geográficas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● El curso e-learning se diseña una sola vez y multiplicas su visibilidad.</li><li>● Un producto de educación e-learning es más barato que uno tradicional.</li><li>● Requiere poco mantenimiento en comparación con una escuela tradicional.</li><li>● El alumno participa de forma activa en su proceso de aprendizaje.</li><li>● Cualquier persona con acceso a internet puede ser un potencial alumno.</li><li>● Puedes crear una comunidad de aprendizaje sin limitaciones geográficas.</li><li>● El proceso de ventas y soporte se automatiza.</li><li>● Puedes diversificar los productos digitalizando ebooks, guías y video clases.</li></ul>

**En ambas modalidades pueden destacar las siguientes ventajas.**

- Mayor flexibilidad ya que puedes decidir el lugar y la hora de dedicarle al negocio.
- Mayor escalabilidad se rompen las barreras de tiempo y espacio haciendo posible la venta simultánea a nivel global.
- Versatilidad ya que puedes jugar con los diferentes formatos para transmitirle tu conocimiento a la audiencia.
- Practicidad una vez procesado el pago el alumno tiene acceso de manera inmediata al producto.
- Mayor ahorro ya que los productos físicos se comercializan por unidad mientras que un producto digital se distribuye a miles, bajo una sola producción a menor costo.

## 4. Entrega mínima de contenidos (EMC)

Este punto es una de nuestras fortalezas en el método ULX la selección de contenidos simple, corta y enfocada. La fortaleza radica en la estructura de aulas virtuales que hemos creado para seleccionar, curar e investigar la información.

<b>Aula onboarding</b>	Contenido informativo para iniciar la experiencia virtual de aprendizaje
<b>Aula explora</b>	Qué necesita explorar/conocer teóricamente el cliente para resolver su problema
<b>Aula interactúa</b>	En qué necesita ser hábil el cliente para resolver o interactuar con su problema
<b>Aula transforma</b>	Cómo el cliente transforma sus conocimientos y habilidades en una solución viable a su problema

*Nota: Cada aula se acompaña de otros recursos psicopedagógicos como ejercicios, ejemplos, juegos, simulaciones y autoevaluación.*

De la misma manera en la que se diseña un Producto Mínimo Viable (**PMV**), la Entrega Mínima de Contenidos (**EMC**) implica una selección **corta, simple, útil y absolutamente necesaria de información**, pero que al mismo tiempo sea **viable** para resolver la problemática general del cliente.

## 5. Creación de guiones

Para la realización de videos como recurso pedagógico te sugerimos las siguientes características para elaborar un guión con la estructura de microcontenido:

1. **Ser breves:** Videos de duración corta entre 3 o 4 minutos.
2. **Del tamaño de un bocado:** Con lo necesario para enganchar y conectar
3. **En trozos:** Separar el contenido en bloques cortos y simples y necesarios
4. **Justo a tiempo:** Pensado para consumo rápido y en el momento cuando se necesita

Puedes usar esta misma estructura en otros recursos complementarios: *infografía, audiograma, ebooks, presentaciones interactivas, podcast...*

### *Ejemplo de guión con el entregable mínimo viable.*

<b>Introducción</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Temática principal</li><li>-Contexto</li><li>-Enganche al tema con toque emocional</li></ul>
<b>Cuerpo principal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-¿Qué es el tema?</li><li>-Conceptos básicos</li><li>-Beneficios</li><li>-¿Cómo se usa, cuándo y dónde?</li><li>-¿Cómo ayuda el tema a resolver mi problema?</li><li>-¿El para qué del tema?</li></ul>
<b>Conclusiones</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Llamando la acción</li><li>-Invitación a usar lo aprendido</li><li>-Cierre, conclusiones o recomendaciones</li></ul>

Estructura un guión con los anteriores pasos y obtendrás un material de aprendizaje con lo mínimo viable que requiere el cliente.



## 6. Preproducción, producción y posproducción

*¡Manos a la obra!* En esta etapa materializamos las ideas a través del desarrollo de los recursos de aprendizaje. Gracias a nuestra experiencia y porque los datos lo confirman, te sugerimos que uses el video como principal vía de aprendizaje, ya que, aumenta la comprensión de la audiencia hasta en un 74%<sup>1</sup>

Mentalízate para ponerte a grabar, no pasa nada si no te sientes seguro de salir frente a la cámara en la siguiente tabla verás el proceso de preproducción, producción y posproducción de video con cámara o sin ella e ideas para materiales de refuerzo como ebooks, cómics, presentaciones interactivas, podcast, audiogramas y gamificación.

1-T. BITTENCOUR. *Cómo hacer un curso online con video clases*. S.F. Hormart Academy. Recuperado de\_ [www.hotmart.com](http://www.hotmart.com)



<b>Preproducción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lista de las herramientas y recursos</li> <li>-Elección del lugar o escenario de grabación</li> <li>-Determinar el equipo de apoyo</li> <li>-Revisión de guión</li> <li>-Simulación y ensayo del guión</li> <li>-Prueba de audio e imagen</li> <li>-Prueba de luz</li> <li>-Validación del funcionamiento de las herramientas tecnológicas</li> <li>-Recargar todos los equipos</li> <li>-Validar que el lugar sea silencioso y sin interrupciones</li> </ul>
----------------------	---

	<b>Recursos y sus formatos</b>	<b>Herramientas</b>	<b>Tipo de contenido</b>
<b>Producción</b>	<b>Grabación de videos semiprofesional con cámara</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cámara reflex</li> <li>-Smartphone</li> <li>-Aro de luz</li> <li>-Pantalla verde (opcional)</li> <li>-Estabilizador de cámara</li> <li>-Webcam</li> </ul>	<p><b>Conceptual:</b> Comunican teorías, leyes, principios son explicativos y descriptivos.</p>
	<b>Videos con imágenes, audios, clips y gráficos interactivos sin cámara</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Filmora</li> <li>-Flexclip</li> <li>-Illustrator</li> <li>-Photoshop</li> <li>-Indesign</li> <li>-Pexels</li> <li>-Canva</li> <li>-Headliner</li> <li>-Canva</li> <li>-Flaticon</li> <li>-Micrófono USB</li> <li>-Blasteronline</li> <li>-Toonly</li> </ul>	<p><b>Actitudinal:</b> Comunican valores, emociones y actitudes. Suponen sensibilidad, madurez y toma de consciencia.</p>
	<b>Grabar pantalla para crear Screencasts y tutoriales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Loom</li> <li>-Zoom</li> <li>-Screen Recording de vimeo</li> </ul>	<p><b>Procedimentales:</b> Señalan estructura, procesos, sistematización de pasos, muestran estrategias y métodos.</p>

<b>Producción</b>	<b>Grabación de diapositivas</b>	-Prezi	
	<b>Recursos complementarios de aprendizaje:</b>	-Infografías: <b>CANVA</b> -Ebook: <b>Indesign</b> -Cómics: <b>CANVA</b> -Presentaciones interactivas: <b>Genially y Prezi</b> -Audios: <b>Anchor</b> -Podcast: <b>Headliner</b> -Gamificación: <b>h5p y moodle</b> -Almacenador de videos: <b>Vimeo y Youtube</b>	Refuerzan contenido conceptual, procedimental y actitudinal.

**Postproducción** Esta fase implica pulir y ponerle la cereza del pastel a cada recurso. Ajustar tiempo, audio, luz, ortografía y validar el funcionamiento y reproducción del material.

*Te recordamos que no son las únicas herramientas que existen, pero sí las que hemos probado y con seguridad te las podemos recomendar por acceso gratuito o de bajo costo y la calidad semiprofesional que otorgan.*



## ***7. Hazlo divertido, creativo e interactivo.***

El hecho de que la experiencia de aprendizaje sea virtual, no quiere decir que sea monótona y aburrida. Te invitamos a romper el molde del tradicional e-learning donde un experto sale hablando en un montón de videos sin que nada más ocurra.

Estas son algunas ideas que puedes implementar y te las compartimos porque funcionan. Según nuestros alumnos es lo más enganchador y motivante para no abandonar la experiencia virtual de aprendizaje (EVA).

- 1.** Desafíos y recompensas
- 2.** Scaperoom
- 3.** Acertijos
- 4.** Juegos
- 5.** Storytelling
- 6.** Gamificación
- 7.** Tik tok
- 8.** Gimnasia cerebral
- 9.** Pausas activas
- 10.** Materiales multisensoriales
- 11.** Música
- 12.** Foros

## 8. Administración de la plataforma



### ***Moodle: Recomendable para la modalidad b-learning***

Es por excelencia el Learning Management System (LMS) más relevante del mundo. Un sistema OpenSource (Gratuito) te permite personalizar el diseño y dimensión a tu gusto conforme a lo que pretendes presentar en tus cursos; cuenta con herramientas y recursos que te permite crear un gran curso muy interactivo. Sin embargo, para usarlo desde la instalación en un host local hasta comenzar con subir contenido requieren de conocimiento y experiencia para la gestión de los contenidos y la plataforma misma.

Ahora bien, para la comercialización y venta requiere de complementos extras, puesto que es en esencia un LMS para gestión de contenidos más no de comercialización. Por lo tanto, para manejar los complementos externos se requiere de un experto o aprender cómo hacerlo.



**hotmart**

### ***Hotmart: Recomendable para la modalidad e-learning***

Te facilita el proceso de gestión de productos, porque no presenta gran dificultad para ensamblar la experiencia de aprendizaje y que puedas presentarlo a la audiencia. El dinamismo con el que funciona hotmart te permite enfocarte en solo desarrollar tu curso, ya que la plataforma se encarga de toda la tecnología de aprendizaje y venta. La misma herramienta cuenta con los mecanismos de distribución y reproducción que no requieren un conocimiento extra o un experto para ensamblar tu curso y venderlo.

## 9. Precio de venta

En el caso de un nuevo curso o un desarrollador desconocido, es una buena estrategia diseñar una escala de precios que puedes ajustar en el tiempo y con la experiencia.

Al principio, no tendrás mucha retroalimentación, no tendrás grandes testimonios, no tendrás mucho movimiento en tus páginas de ventas. **Según Robert Musk escritor de "Cómo crear un curso online"** y su guía para crear un negocio rentable de enseñanza en línea lo que necesitas es un buen grupo de estudiantes que te permitan ajustar el precio con el tiempo.

Digamos que a este grupo de estudiantes les podrías vender el curso entre 27 y 197 dólares, (un rango estudiado en América Latina) pero este costo está sujeto a las siguientes preguntas.

- *¿Para quién es el curso?*
- *¿Qué poder adquisitivo tiene mi público objetivo?*
- *¿Qué problema pueden resolver las personas comprando mi curso?*
- *¿Cuáles son los productos potencialmente competitivos en la red?*

Con base en estas respuestas ajustar mayor o menor el precio de venta.

La recomendación de **Robert Musk** es que una vez que tengas consolidada tu comunidad de aprendizaje y seas conocido en el mercado, es mejor colocar un rango de precio medio-alto por ejemplo: *100 dólares*.

De esta manera excluyes a los estudiantes que no son ideales, los que no entienden el valor de un curso, los que abandonan después de un tiempo, los que no están realmente interesados, y los que fácilmente podrían pedirte un reembolso.



Referencia de la imagen: R.Musk. *Cómo crear un curso online*.S.F. libro digital.Capítulo 6

## 10. Ecosistema digital

Llegamos a la última fase, donde el objetivo es hacer visible la experiencia virtual de aprendizaje *¡Comparte con el mundo tu contribución a través del aprendizaje!* y para ello también hay una estrategia mínima viable que puedes implementar.

Se explica en este esquema:



Para cerrar, recopilamos los 10 pasos en este breve resumen con una estimación de días para que logres crear tu producto b-learning o e-learning según corresponda. Recuerda qué es un proceso flexible y complementario de tus actividades actuales. *Después de ese tiempo habrás creado un curso, en el que creciste, para hacer crecer a otros.*

### ULX E-learning

1. Definir el tema general del curso	2 días
2. Establecer el producto mínimo viable	3 días
3- Modalidad de aprendizaje e-learning	1 día
4. Establecer la entrega mínima de contenido	2 días
5. Creación de guiones	2 días
6. Preproducción, producción y posproducción	6 días
7. Hazlo divertido, creativo e interactivo	2 días
8. Administración de la plataforma	4 días
9. Definición de costos	2 días
10- Construcción del ecosistema digital de lanzamiento y ventas	6 días

**Total = 30 días**

### ULX B-learning

1- Definir el tema general del curso	1 día
2- Establecer el producto mínimo viable	5 días
3- Modalidad de aprendizaje b-learning	1 día
4- Diseño del ambiente virtual de aprendizaje	2 días
5- Entrega mínima de contenidos y guiones	8 días
6- Preproducción, producción y posproducción	10 días
7- Diseño de la workclass	2 días
8- Diseño de las tutorías digitales	1 días
9. Definición de costos	2 días
10- Construcción del ecosistema digital de lanzamiento y ventas	8 días

**Total = 40 días**

La estimación puede variar según la diligencia y disciplina con la que te propongas a lograrlo.

**El equipo GROW se despide deseándote mucho éxito, porque aprender nos hace felices ¡Hasta pronto!**





**Claritza Utrera**  
*Diseñadora instruccional*

El diseño de una experiencia virtual de aprendizaje es un viaje fascinante y altamente gratificante. Si has llegado hasta aquí es porque ya comenzaste. ¡Que nada te detenga hasta lograrlo!



**Ilse Morgan**  
*Diseñadora instruccional*

Superar el miedo a crear nuevas experiencias de aprendizaje nos muestra que hay algo que debo aprender. ¡Sigue adelante, crece, fortalécete, confía en tí!. Estás plantando una semilla de confianza y pasión por el aprendizaje.



**Luis Alberto Morales**  
*Administrador de plataformas*

Quizás lo que vayas a crear pueda ayudar a alguien que no lo pasa bien ¿lo has pensado? o quizás es algo que alguien ha estado esperando aprender. Confía en ti y presenta al mundo lo que puedes ofrecer, la tecnología puede ser tu gran aliado.



**José Roberto Arriaga**  
*Experiencias audiovisuales*

Crear experiencias de aprendizajes virtuales es un mundo lleno de posibilidades únicas, novedosas, cargadas de tu huella digital. Solo asume el reto y que nada te frene a la hora crear con sentido, propósito y sobre todo mucha pasión.



**Dany Carrasco**  
*Innovación y Diseño de Experiencias de Aprendizaje*

Dicen por ahí... En la vida hay que tener un hijo, plantar un árbol y escribir un libro, yo agregaría y CREAR UN CURSO. ¡Anímate a hacerlo es una experiencia única!



**Linda Franco**  
*Diseñora Instruccional*

Experimenta lo nuevo, cree en el hoy, cree en ti y deja que el ayer se convierta en inspiración para el mañana. El aprendizaje es un proceso que nunca termina ¡sigue adelante!

## **Glosario de términos**

### **E-learning:**

E-learning es la enseñanza y aprendizaje que recibimos a través de Internet y la tecnología. También podemos conocerlo como enseñanza virtual, formación online, teleformación o formación a distancia, términos que no son sinónimos pero sí tienen mucho en común.

### **B-learning**

B-Learning es la abreviatura de Blended Learning, término inglés que en términos de enseñanza virtual se traduce como “Formación Combinada” o “Enseñanza Mixta”. Para los expertos del b-learning, la solución está clara: juntar lo mejor del mundo online y offline para crear un sistema de aprendizaje que se adapte al aprendiz y sea más activo, flexible y eficiente.

### **Formación online:**

Se define como aquella en donde los educadores y estudiantes participan e interactúan en un entorno digital, a través de recursos tecnológicos haciendo uso de las facilidades que proporciona el internet y las redes de computadoras de manera sincrónica, es decir, que estos deben coincidir con sus horarios para la sesión.

### **Formación virtual:**

Este método, a diferencia de la formación en línea, funciona de manera asincrónica, es decir, que los educadores no tienen que coincidir en horarios con los alumnos para las sesiones. Este método es parecido a la educación a distancia, pero estrictamente con recursos tecnológicos solamente.

### **Formación a distancia:**

La formación a distancia puede tener un porcentaje de presencialidad y otro virtual. Los alumnos tienen control sobre el tiempo, el espacio y el ritmo de su aprendizaje, porque no se requiere una conexión a internet o recursos computacionales, como en otros métodos. Los materiales que se utilizan son normalmente físicos, como cuadernos, plumas, colores, o memorias USB, CD, entre otros. Incluso, muchos programas envían el material educativo y las lecciones por correo postal.

### **Experiencia virtual de aprendizaje (EVA):**

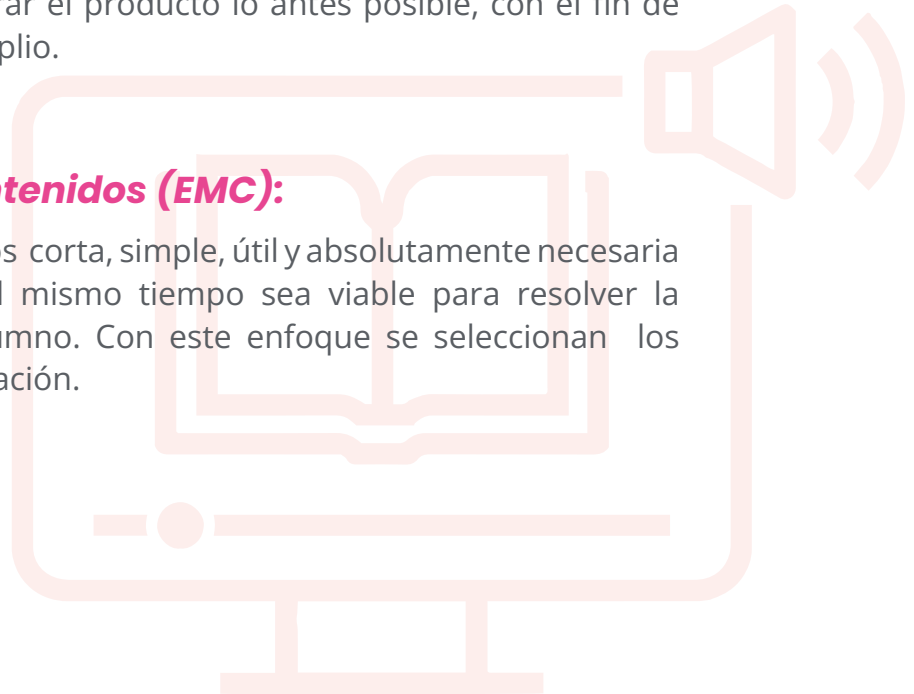
Toda actividad donde existe un intercambio de información asincrónica dentro de un ecosistema de aprendizaje digital interactuando con la tecnología para el aprendizaje, evaluaciones, recursos, estrategias, y procesos de socialización digital.

### **Producto Mínimo Viable (PMV):**

El PMV es la versión mínima de un nuevo curso, e incluye las características básicas para satisfacer las necesidades de los alumnos. Permite al creador recolectar la mayor cantidad de información validada gracias a su facilidad de adaptación para así mejorar el producto lo antes posible, con el fin de lanzarlo a un público más amplio.

### **Entrega Mínima de contenidos (EMC):**

Una guía para curar contenidos corta, simple, útil y absolutamente necesaria de información, pero que al mismo tiempo sea viable para resolver la problemática general del alumno. Con este enfoque se seleccionan los temas y subtemas de la formación.



*Aprender  
me hace feliz*

**ULX**

User  
Learning  
Experience  
Certification



[vivegrow.com/](https://vivegrow.com/)