
GUÍA PARA LA CREACIÓN DE MÓDULOS DE APRENDIZAJE INTERACTIVOS INTERPLAY

1. DEFINICIÓN

Un **módulo de aprendizaje** es una sesión de formación con las siguientes características:

- Duración máxima de 2 horas de trabajo del estudiante.
- **Incluye** uno o varios **objetos de aprendizaje** (elaborados previamente y que, por lo tanto, ya forman parte del repositorio digital de la UPV, o bien elaborarlos en la misma convocatoria para este módulo en concreto).
- Consta de los siguientes componentes:
 - Introducción.
 - Desarrollo de contenidos.
 - Actividad/Tarea de aprendizaje.
 - Resumen.
 - Evaluación/Examen.

Los **módulos de aprendizaje interactivos**, están elaborados con la herramienta **InterPLAY** que añade, al fichero de contenido en formato polimedia plus, *screencast* o video didáctico, los elementos necesarios para convertirlo en un módulo de aprendizaje interactivo. En el caso de tener una URL (media.upv, youtube...), se integrará dentro del módulo interactivo como un enlace.

2. PROCESO DE ELABORACIÓN Y PUBLICACIÓN MÓDULOS INTERPLAY

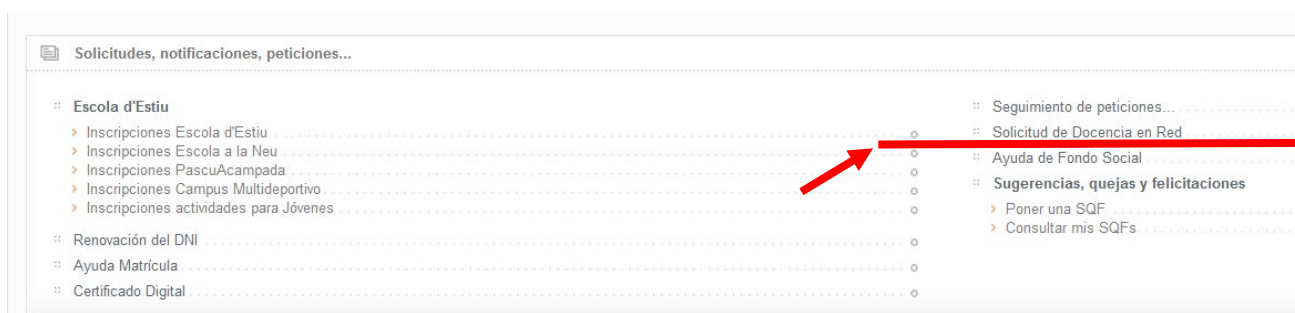
Para la creación de módulos interactivos se contará con el **asesoramiento y apoyo técnico** del Gabinete de Recursos Educativos y Multimedia (GREM) del ICE, durante todo el proceso y se seguirán los siguientes **pasos**:

1. Preparar la **propuesta docente**:
 - a. Elaborar el material necesario: diapositivas, programa informático, direcciones URLs, objetos de aprendizaje, actividades, evaluación...
 - b. Programar la secuencia del módulo a seguir por el estudiante de forma lineal.
 - c. Solicitar cita con el GREM para estudiar su viabilidad y recibir el asesoramiento y apoyo técnico necesario.

: Instituto de Ciencias de la Educación

- > Reserva de servicios audiovisuales del GREM
- > Proyectos de Innovación y Mejora Educativa (PIME)
- > Equipos de Innovación y Calidad Educativa (EICE)

2. Materializar la propuesta, asegurándonos de que el módulo es APTO revisando los **criterios de evaluación** de este documento.
3. Entregar el módulo de aprendizaje a través de la INTRANET. Para ello entra al apartado **Solicitudes, notificaciones, peticiones...** y pincha en "**Solicitud de Docencia en Red**". ([AL FINAL DE ESTE DOCUMENTO TE EXPLICAMOS CON MÁS DETALLE ESTE PUNTO](#)).



3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para que el módulo sea considerado APTO, es necesario que se adecue a los siguientes **criterios**:

A) CREADO BAJO LA LICENCIA *CREATIVE COMMONS*

Por lo tanto, no puede llevar *copyright*.

B) DESCONTEXTUALIZACIÓN Y APROXIMACIÓN CONCEPTUAL

Dado que el módulo InterPLAY va a ser publicado en RiuNet, y por tanto estará disponible para su reutilización por distintos docentes en diferentes asignaturas, es necesario que el módulo no esté CONTEXTUALIZADO en la asignatura, ni haga referencia espacio temporal (tema concreto dentro de la asignatura), ni establezca ningún contacto con el docente (por ejemplo: no podremos hacer referencia a que envíen un correo electrónico al profesor) ...

Se requiere realizar una **aproximación genérica** durante la grabación del material y **contextualizar el módulo una vez que esté enlazado en PoliformaT**. Es decir, una vez grabado el INTERPLAY obtendremos una URL que enlazaremos en el apartado LESSONS de PoliformaT, incluyendo los elementos necesarios (introducción, tarea y/o evaluación) que permitirán su contextualización en la asignatura.

La aproximación genérica se consigue, por ejemplo, indicando al estudiante que tiene que realizar una tarea concreta que tiene por título "XXX" en el apartado Tareas de PoliformaT. De esta manera, cuando otro profesor/a enlace ese módulo en PoliformaT deberá crear una tarea con ese mismo título exacto que se indica en el módulo, para que el estudiante la encuentre fácilmente y no se pierda en su trabajo.

Por lo tanto, la contextualización propia del módulo la aportaremos tanto de manera previa (en su creación) como a posteriori (cuando lo utilicemos en una nueva asignatura, curso, semestre...), añadiendo los elementos necesarios para ello (introducción, programación temporal, etc.) en la herramienta de *Lessons* en PoliformaT.

C) DURACIÓN APROXIMADA DE 1 A 2 HORAS

A la hora de elaborar un módulo InterPLAY tenemos que tener clara la siguiente **premisa**: un módulo de aprendizaje es una **SESIÓN DE FORMACIÓN DEL ESTUDIANTE**, con una duración aproximada de **1 a 2 horas de trabajo del estudiante**. Es decir, todo lo que programemos

(visionado de videos, acceso a enlaces, realización de tareas y/o exámenes...) debe suponerle al estudiante, como **máximo 2 horas**.

Como ayuda para realizar este cálculo podemos tener en cuenta la siguiente **tabla-guía**:

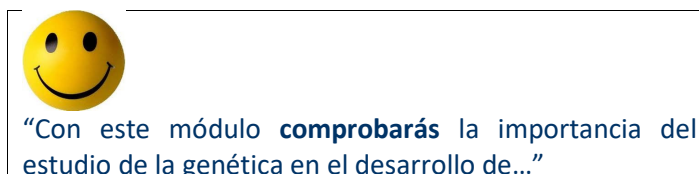
ACTIVIDAD A REALIZAR POR EL ESTUDIANTE	EXTENSIÓN DEL RECURSO	TIEMPO DE DEDICACIÓN APROXIMADO
Lectura comprensiva de un documento en pdf	De 4 a 5 hojas	1 hora
Visionado comprensivo de un video/polimedia/screencast	10 minutos	30 minutos

D) CONSTAR DE TODOS LOS APARTADOS

NOTA: CADA APARTADO DEBE REALIZARSE EN UNA PANTALLA DIFERENTE.

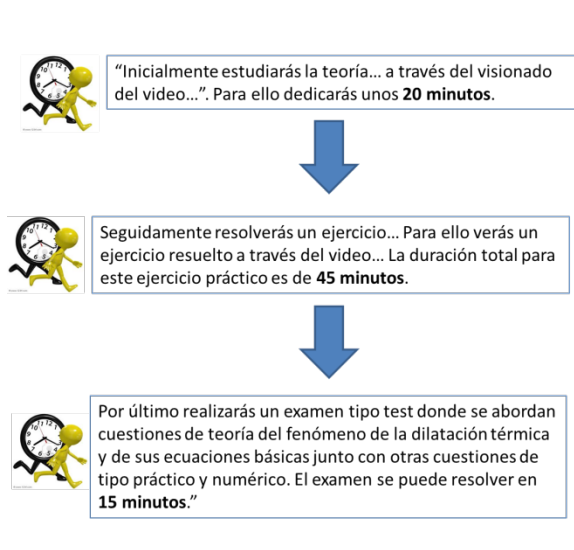
1. INTRODUCCIÓN: en este apartado se debe incluir:

- **Utilidad/relevancia del módulo:** qué le va a aportar el aprendizaje de este módulo al estudiante.



- **Conocimientos previos** (en caso de que sean necesarios).
- **Objetivos formativos** formulados como RESULTADOS DE APRENDIZAJE, es decir, deben responder a la pregunta ¿qué será capaz de hacer el estudiante al finalizar el estudio de este módulo? En este sentido, utilizaremos verbos en infinitivo de **acción observable y evaluable** (no se pueden utilizar, por ejemplo, los verbos conocer, comprender, aprender, saber... puesto que no permiten evaluar directamente lo que ha aprendido el estudiante). Para ayudarte en la definición de estos resultados de aprendizaje puedes consultar el siguiente documento publicado por la ANECA http://www.aneca.es/content/download/12765/158329/file/learningoutcomes_v02.pdf

- **Esquema de contenidos:**
 - Se realizará a través de cualquier organizador visual (mapa conceptual, esquema, diagrama)
 - Describirá brevemente los diferentes contenidos que se van a trabajar a lo largo del módulo.
- **Secuencia de aprendizaje** (que guíe al estudiante a través del módulo) y **tiempo recomendado para el aprendizaje** de cada una de las partes del módulo, recordando que **ese tiempo no debe superar las 2 horas**. Este apartado, podemos hacerlo a través de un diagrama o de forma textual.



2. **DESARROLLO:** a la hora de ir explicando el contenido del módulo hay que tener en cuenta que lo más importante es **captar la atención del estudiante y motivarlo** para el aprendizaje a través del módulo, para ello:
- Utilizaremos un **lenguaje directo y motivador**, que nos permita llegar al estudiante. En este sentido, emplearemos, o la 2ª persona del singular (TÚ), o la 1ª del plural (NOSOTROS) si queremos implicarnos en dicha acción formativa.



“A continuación **vas/vamos** a comprobar cómo realizando las siguientes operaciones **obtienes/obtenemos** el resultado...”
“Vamos a empezar por el punto siguiente, ¿estás preparado?, pues ¡adelante!



“El alumno **tendrá que** comprobar cómo realizando las siguientes operaciones se obtiene el resultado...”
No involucra al alumno, parece que el módulo no vaya dirigido a él.

- Redactaremos el contenido expresamente para el módulo y no “copiar y pegar texto” de otros documentos.
- Utilizaremos imágenes, gráficos, vídeos, tablas, cuadros explicativos, aprovechando el entorno audiovisual de la red, para **no abusar del texto escrito**.
- Emplearemos un lenguaje, **sin errores ortográficos ni gramaticales**.
- Unificaremos el tamaño y estilo de la letra.
- Comprobaremos que el contenido es **legible** y que la información proporcionada a lo largo del módulo es coherente, clara y suficiente para que el estudiante alcance los objetivos propuestos.

3. ACTIVIDAD/TAREA: debe permitirle al estudiante la aplicación práctica de los contenidos. También puede servir como evaluación del módulo.

Es **imprescindible** que:

- Se realice con la herramienta TAREAS de PoliformaT.
- **En el caso de los módulos InterPLAY no realizaremos enlace a ninguna tarea**, dado que se trata de un video y no se puede editar una vez publicado. Por ello, simplemente **haremos mención al nombre exacto de la tarea**, para no conducir a error al estudiante al ir a buscar la tarea en la herramienta de *Tareas* de PoliformaT, y facilitar la reutilización del módulo.

4. RESUMEN: para realizar el resumen podemos recurrir (igual que en la introducción) a un mapa conceptual, esquema, o cualquier tipo de organizador que sintetice todo el **contenido** del módulo.

5. EVALUACIÓN/EXAMEN: para la evaluación del módulo podemos utilizar la actividad/tarea anterior, o bien elaborar un examen para este fin. Si realizamos un examen, es imprescindible que:

- Se realice con la herramienta EXÁMENES de PoliformaT.
- Al igual que ocurría en la tarea, haremos mención al **nombre exacto del examen**, para no conducir a error al estudiante al ir a buscar el examen en la herramienta de *Exámenes* de PoliformaT y facilitar la reutilización del módulo.

E) INCLUIR OBJETOS DE APRENDIZAJE APTOS

Los módulos de aprendizaje deben **incluir uno o varios objetos de aprendizaje aptos** que formen parte de RIUNET o que se elaboren, específicamente, para el módulo.

Los objetos a emplear, deberán ser introducidos adecuadamente en el discurso del módulo, de modo que le indiquen al estudiante el valor que aporta a su aprendizaje dicho objeto. Por ejemplo: *“A continuación, en el siguiente video podrás observar cómo se produce la destilación..., fíjate en el minuto “x” donde aparece...”*. Por lo tanto, no **basta** con poner simplemente: *“Visionar vídeo, y asimilar conceptos”* o *“la URL del vídeo es...”*.