

GUIA PER A LA CREACIÓ DE MÒDULS D'APRENENTATGE INTERACTIUS INTERPLAY

1. DEFINICIÓ

Un **mòdul d'aprenentatge** és una sessió de formació amb les següents característiques:

- Durada màxima de 2 hores de treball de l'estudiant.
- **Inclou un o diversos objectes d'aprenentatge aptes** (elaborats prèviament i que, per tant, ja formen part del repositori digital de la UPV, o bé elaborar-los en la mateixa convocatòria per a aquest mòdul en concret).
- Inclou els següents components:
 - Introducció.
 - El desenvolupament del contingut:
 - Activitat/Tasca d'aprenentatge.
 - Resum.
 - Avaluació/Examen.

Els **mòduls d'aprenentatge interactius**, estan elaborats amb l'eina **InterPLAY** que afegeix, al fitxer de contingut en format polimedia plus, *screencast* o vídeo didàctic, els elements necessaris per a convertir-ho en un mòdul d'aprenentatge interactiu. En el cas de tenir una URL (media.upv, youtube...), s'integrarà dins del mòdul interactiu com un enllaç.

2. PROCÉS D'ELABORACIÓ I PUBLICACIÓ

Per a la creació de mòduls interactius es comptarà amb l'**assessorament i suport tècnic del Gabinet de Recursos Educatius i Multimèdia (GREM)** de l'ICE, durant tot el procés i se seguiran els següents passos:.

1. Preparar la **proposta docent**:
 - a. Elaborar el material necessari: diapositives, programa informàtic, direccions URLs, objectes d'aprenentatge, activitats, avaluació...
 - b. Programar la seqüència del mòdul a seguir per l'estudiant de forma lineal.
 - c. Sol·licitar cita amb el GREM per a estudiar la seva viabilitat i rebre l'assessorament i suport tècnic necessari.

:: Institut de Ciències de l'Educació

- > Reserva de serveis audiovisuals del GREM
- > Projectes d'Innovació i Millora Educativa (PIME)
- > Equips d'Innovació i Qualitat Educativa (EICE)

2. Materialitzar la proposta, assegurant-nos que el mòdul és APTE revisant els **criteris d'avaluació** d'aquest document.
3. Lliureu el mòdul d'aprenentatge a través de la INTRANET. Amb aquesta finalitat, entra a l'apartat **Sol·licituds, notificacions, peticions...** i clica en **Sol·licitud de Docència en Xarxa**. (AL FINAL D'AQUEST DOCUMENT T'EXPLIQUEM AMB MÉS DETALL AQUEST PUNT).

☰ Sol·licituds, notificacions, peticions...

:: Escola d'Estiu

- > Inscripcions a l'Escola d'Estiu
- > Inscripcions Escola a la Neu
- > Inscripcions PasquAcampada
- > Inscripcions Campus Multiesportiu
- > Inscripcions activitats per a joves

:: Seguiment de peticions...

- > Sol·licitud de docència en xarxa
- > Ajuda de Fons Social
- :: **Suggeriments, queixes i felicitacions**
- > Posa una SQF

3. CRITERIS D'AVALUACIÓ

Perquè el mòdul siga considerat APTE, cal que s'adeqüe als següents **criteris**:

A) CREAT SOTA LA L·LICÈNCIA CREATIVE COMMONS

Per tant, no pot portar *copyright*.

B) DESCONTEXTUALIZACIÓ I APROXIMACIÓ CONCEPTUAL

Atès que el mòdul InterPLAY serà publicat en RiuNet, i per tant estarà disponible per a la reutilització per diferents professors en diferents assignatures, és necessari que el mòdul no estiga CONTEXTUALITZAT en l'assignatura, ni faça referència espai temporal (tema concret dins de l'assignatura), ni establezca cap contacte amb el docent (per exemple: no podem fer referència al fet que envien un correu electrònic al professor) ...

Es requereix realitzar una **aproximació genèrica** durant l'enregistrament del material i **contextualitzar el mòdul una vegada que estigui enllaçat en PoliformaT**. És a dir, una vegada gravat l'INTERPLAY obtindrem una URL que enllaçarem en l'apartat LESSONS de PoliformaT, incloent els elements necessaris (introducció, tasca i/o avaluació) que permetran la seva contextualització en l'assignatura.

L'aproximació genèrica s'aconsegueix, per exemple, indicant a l'alumne que ha de fer una tasca concreta que té per títol "XXX" en l'apartat Tasques de PoliformaT. D'aquesta manera, quan un altre professor enllaci aquest mòdul en PoliformaT haurà de crear una tasca amb aquest mateix títol exacte que s'indica en el mòdul, perquè l'alumne la trobi fàcilment i no es perdi en el seu treball.

La contextualització pròpia del mòdul perquè li l'aportarem de manera prèvia i posterior a aquest, per a l'assignatura, curs, semestre... afegint els elements necessaris per a això (text, introducció, programació temporal, etc.) en l'eina de *Lessons* en PoliformaT.

C) DURADA APROXIMADA D'1 HORA A 2 HORES

A l'hora d'elaborar un mòdul d'aprenentatge InterPLAY, hem de tenir clara la següent **premissa**: un mòdul d'aprenentatge és una **SESSIÓ DE FORMACIÓ DE L'ALUMNAT**, amb una durada aproximada **d'1 hora a 2 hores de treball de l'estudiant**. És a dir, tot el que programem (visionament de vídeos, accés a enllaços, realització de tasques i/o exàmens...) ha de suposar a l'estudiant, com a màxim, **2 hores**.

Com a ajuda per a realitzar aquest càlcul podem tenir en compte la següent **taula guia**:

ACTIVITAT QUE HA DE REALITZAR L'ESTUDIANT	EXTENSIÓ DEL RECURS	TEMPS DE DEDICACIÓ APROXIMAT
Lectura comprensiva d'un document en PDF	De 4 a 5 fulls	1 hora
Visionament comprensiu d'un vídeo/Polimedia/screencast	10 minuts	30 minuts

D) DISPOSICIÓ DE TOTS ELS APARTATS

NOTA: CADA APARTAT HA DE REALITZAR-SE EN UNA PANTALLA DIFERENT.

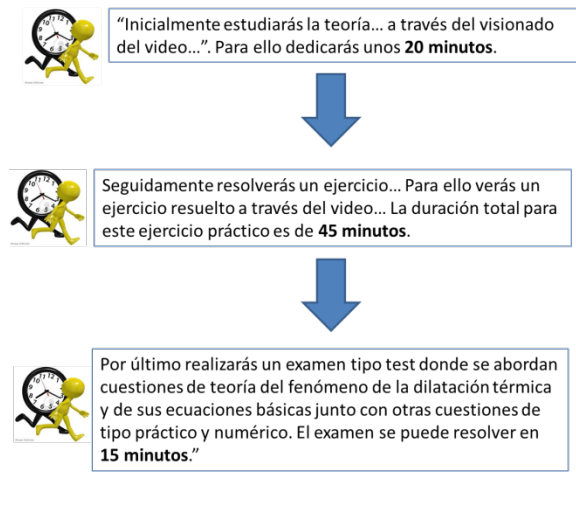
1. INTRODUCCIÓ: en aquest apartat s'ha d'incloure:

- **Utilitat/rellevància del mòdul:** què aportarà l'aprenentatge d'aquest mòdul a l'estudiant.



“Amb aquest mòdul **comprovareu** la importància de l'estudi de la genètica en el desenvolupament de...”

- **Coneixements previs** (en cas que siguen necessaris).
- **Objectius formatius** formulats com a resultats d'aprenentatge, és a dir, han de respondre a la pregunta: “Què serà capaç de fer l'estudiant en finalitzar l'estudi d'aquest mòdul?” En aquest sentit, utilitzarem verbs en infinitiu d'acció observable i avaluable (no es poden utilitzar, per exemple, els verbs conèixer, comprendre, aprendre, saber..., ja que no permeten avaluar directament el que ha après l'alumne o alumna). Per a ajudar-te en la definició d'aquests resultats d'aprenentatge pots consultar el següent document publicat per la ANECA: http://www.aneca.es/content/download/12765/158329/file/learningoutcomes_v02.pdf
- **Esquema de continguts:**
 - Es realitzarà a través de qualsevol organitzador visual (mapa conceptual, esquema, diagrama).
 - Descriurà breument els diferents continguts que es treballaran al llarg del mòdul.
- **Seqüència d'aprenentatge** (que guie l'estudiant a través del mòdul) i **temps recomanat per a l'aprenentatge** de cadascuna de les parts del mòdul. Cal recordar-hi que el temps no ha de **superar les 2 hores**. Aquest apartat, podem fer-lo mitjançant un diagrama o de manera textual.



2. DESENVOLUPAMENT: a l'hora d'explicar el contingut, cal tenir en compte que el més important és **captar l'atenció de l'estudiant i motivar-lo** per a l'aprenentatge a través del mòdul. Per això:

- Utilitzarem un **llenguatge directe i motivador** que ens permeta arribar a l'estudiant. En aquest sentit, emprarem o la 2a persona del singular (TU), o la 1a del plural (NOSALTRES) si volem implicar-nos en aquesta acció formativa.



"A continuació comprovaràs/comprovarem que realitzant les operacions següents **obtens/obtenim** el resultat..."
"Començarem pel punt següent, estàs preparat? Doncs, avancem!"



"L'alumne **ha de** comprovar que realitzant les següents operacions s'obté el resultat..."
No involucra l'alumnat, sembla que el mòdul no vaja adreçat a ells.

- Redactarem el contingut expressament per al mòdul i no copiarem i apegarem text d'altres documents.
- Utilitzarem imatges, gràfics, vídeos, taules, quadres explicatius... aprofitant l'entorn audiovisual de la xarxa, per a no abusar del text escrit.
- Emprarem un llenguatge **sense errors ortogràfics ni gramaticals**.
- Unificarem la grandària i l'estil de la lletra.

- Comprovarem que el contingut és **llegible** i que la informació proporcionada al llarg del mòdul és coherent, clara i suficient perquè l'estudiant aconseguisca els objectius proposats.

3. ACTIVITAT/TASCA: ha de permetre l'aplicació pràctica dels continguts. També pot servir com a avaluació del mòdul.

És imprescindible:

- Realitzar-la amb l'eina Tasques de PoliformaT.
- **En el cas dels mòduls InterPLAY no realitzarem enllaç a cap tasca**, atès que es tracta d'un vídeo i no es pot editar una vegada publicat. Per això, simplement **farem esment al nom exacte de la tasca**, per a no conduir a error de l'estudiant en anar a buscar la tasca en l'eina de *Tasques* de PoliformaT, i facilitar la reutilització del mòdul.

4. RESUM: per a realitzar el resum podem recórrer (com en la introducció) a un mapa conceptual, esquema o qualsevol tipus d'organitzador que sintetitze tot **el contingut** del mòdul.

5. AVALUACIÓ/EXAMEN: per a l'avaluació del mòdul podem utilitzar l'activitat/tasca anterior, o bé elaborar un examen per a aquesta finalitat. Si fem un examen, és imprescindible:

- Realitzar-lo amb l'eina Exàmens de PoliformaT.
- Igual que ocorria en la tasca, farem esment al **nom exacte de l'examen**, per a no conduir a error de l'alumne en anar a buscar l'examen en l'eina de *Exàmens* de PoliformaT i facilitar la reutilització del mòdul.

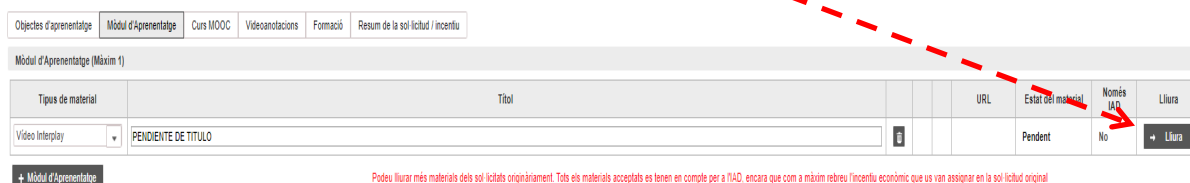
E) INCLUSIÓ D'OBJECTES D'APRENENTATGE APTES

Els mòduls d'aprenentatge han d'incloure un objecte d'aprenentatge apte o diversos que formen part de RiuNet o que s'elaboren específicament per al mòdul.

Els objectes que hi cal emprar, hauran de ser introduïts adequadament en el discurs del mòdul, de manera que li indiquin a l'alumne el valor que aporta l'aprenentatge aquest objecte. Per exemple: *"A continuació, en el següent vídeo podràs observar com es produeix la destil·lació..., fixa't en el minut "x" on hi ha..."*. Per tant, no **n'hi ha prou** de posar simplement: *"Visioneu el vídeo i assimileu conceptes"* o *"la URL del vídeo és..."*.

4. PROCÉS DE LLIURAMENT DELS MÒDULS INTERPLAY EN INTRANET

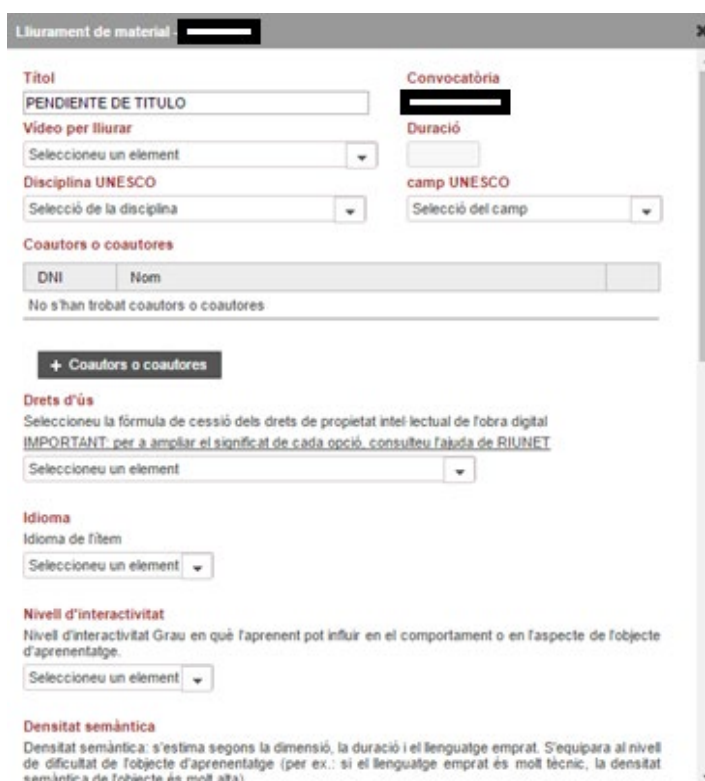
1. Des de la teua intranet, entra en **Sol·licitud de Docència en Xarxa**. Allí trobaràs els materials sol·licitats que han sigut aprovats per a la producció en la resolució publicada.
2. En la pestanya de **MÒDULS D'APRENENTATGE** selecciona en el desplegable “Vídeo interplay” i prem en el botó de LLIURA:



Tipus de material	Títol	URL	Estat del material	Només 1x1	Lliura
Vídeo Interplay	PENDIENTE DE TITULO		Pendent	No	Lliura

Pots lliurar materials dels sol·licitats originàriament. Tots els materials acceptats es tenen en compte per a l'AD, encara que com a màxim rebreu l'increment econòmic que us van assignar en la sol·licitud original.

3. T'apareixerà una pantalla on has de posar el **títol de l'objecte**, així com el seu URL. Emplena també en la fitxa de metadades:
 - La **disciplina i el camp UNESCO**.
 - La **coautoria**, si n'hi ha.
 - Els altres **camp**s que se sol·liciten.



Lliurament de material

Títol
PENDIENTE DE TITULO

Convocatòria
[Redacted]

Video per lliurar
Seleccioneu un element

Duració
[Redacted]

Disciplina UNESCO
Selecció de la disciplina

camp UNESCO
Selecció del camp

Coautors o coautores

DNI	Nom

No s'han trobat coautors o coautores

+ Coautors o coautores

Drets d'ús
Seleccioneu la fórmula de cessió dels drets de propietat intel·lectual de l'obra digital
IMPORTANT: per a ampliar el significat de cada opció, consulteu l'ajuda de RIUNET

Seleccioneu un element

Idioma
Idioma de l'ítem
Seleccioneu un element

Nivell d'interactivitat
Nivell d'interactivitat Grau en què l'aprenent pot influir en el comportament o en l'aspecte de l'objecte d'aprenentatge.
Seleccioneu un element

Densitat semàntica
Densitat semàntica: s'estima segons la dimensió, la duració i el llenguatge emprat. S'equipara al nivell de dificultat de l'objecte d'aprenentatge (per ex.: si el llenguatge emprat és molt tècnic, la densitat semàntica de l'objecte és molt alta).

Com introduir els coautors:

Haurem de buscar els coautors en l'aplicació, i posteriorment afegir el percentatge de participació (introduir el número i prémer intro).

No podran afegir-se coautors externs a la UPV en l'aplicació de docència en xarxa (sí que poden nomenar-se en el material creat i en RiuNet).

- Una vegada emplenats tots els camps, premem el botó **Lliura** (situat en la part inferior d'aquesta pantalla) i, automàticament, el mòdul interplay serà enviat per a avaluar.

En aquests moments, en la pestanya de **MÒDUL D'APRENTATGE**, ens indicarà que està LLIURAT i pendent d'avaluació, i a partir d'aquest moment no podrem fer canvis en el mòdul enviat.

		URL	Estat del material	Només IAD	Lliura
		Acceder	Lliurat	No	Consultes
			Pendent	No	Lliura

- Quan el mòdul estiga avaluat pot aparèixer:

- Com a **ACCEPTAT**. Si és apte, quedarà enllestit per a la publicació, i en la columna URL, tindrem un enllaç, **Accedeix**, per a poder-lo visualitzar quan vulguem.
- Com a **REBUTJAT**. En aquest cas, estarà disponible de nou per a editar-lo i lliurar-lo novament.

IMPORTANT: només s'admeten fins a tres lliuraments d'un mateix mòdul, de manera que, si és rebutjat una tercera vegada, automàticament passa a no ser acceptat, sense possibilitat de refer l'objecte.

Estat del material	Només IAD	Lliura
Acceptat	No	→ Consultes
Rebutjat	No	→ Lliura

IMPORTANT: només s'admetran fins a tres lliuraments d'un mateix objecte, de manera que si fora rebutjat una tercera vegada automàticament passarà a ser “No Acceptat”, sense possibilitat de refer l'objecte.