Guía para la creación de Módulos 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.

En los siguientes enlaces, puedes ver dos ejemplos de módulos InterPLAY:

- Módulo: Investigación
- Módulo: Herramientas de Evaluación y Gestión Ambiental

También puedes ver cómo organizar tu material para sacar el máximo partido a la herramienta InterPLAY antes de grabar el vídeo visualizando el siguiente Módulo:

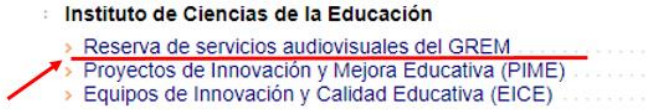
- Módulo: InterPLAY desde la idea

2. PROCESO DE ELABORACIÓN Y PUBLICACIÓN

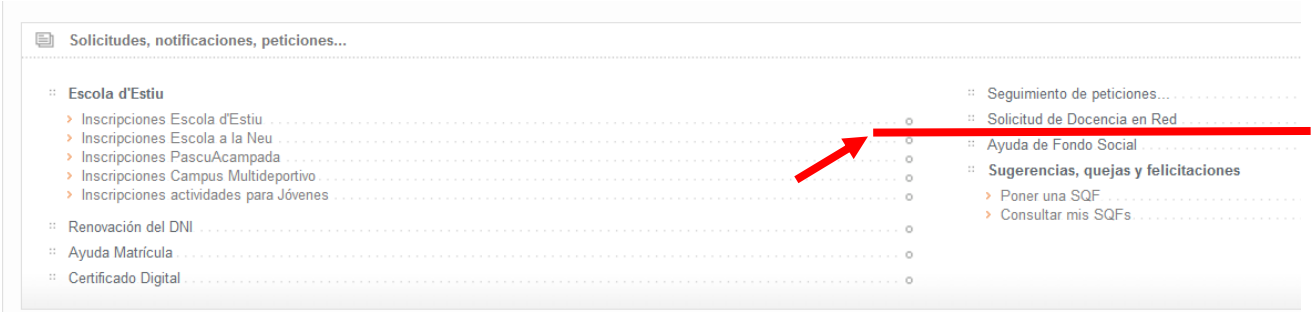
Para la creación de módulos interactivos se contará con el **asesoramiento y apoyo técnico del Gabinete de Recursos Educativos y Multimedia (GREM) del ICE,** durante todo el proceso y se seguirán los siguientes pasos:

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.



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 conceptualmente (es decir, que todas las referencias a tareas, actividades, exámenes, etc. se tratarán de un modo conceptual y genérico, pudiendo realizar la adaptación en poliformat necesaria que encaje adecuadamente con lo planteado en el video interplay).** Como ejemplo, puedes ver cómo en este módulo interplay la profesora plantea al estudiante la realización de una tarea en poliformat: Módulo Investigación.

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**.

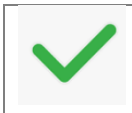
Como ayuda para realizar este cálculo podemos tener en cuenta la siguiente **tabla-guía**:

ACTIVIDAD A REALIZAR POR EL/LA 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

1. **INTRODUCCIÓN**: en este apartado se debe incluir:

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



"Con este módulo **comprobarás** la importancia del estudio de la genética en el desarrollo de..."

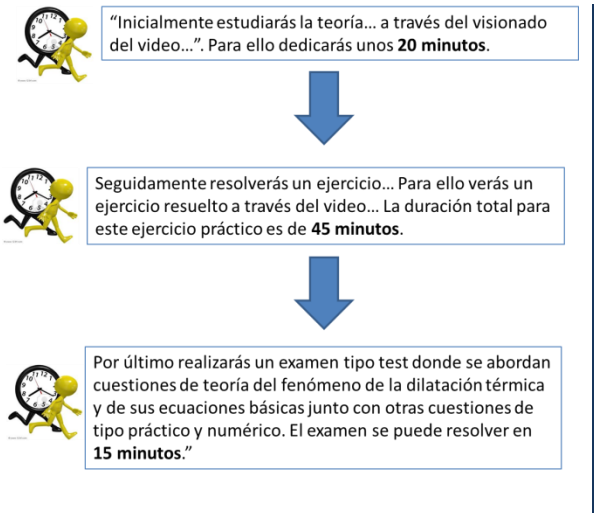
- **Conocimientos previos** (en caso de que sean necesarios).
- **Objetivos formativos** formulados en términos de **resultados de aprendizaje**, es decir, **responden a la pregunta ¿qué será capaz de hacer el/la estudiante al finalizar el estudio de este módulo?** En este sentido, utilizaremos verbos 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 https://www.aneca.es/documents/20123/63546/learningoutcomes_v02.pdf/cc42ff7d-b416-5c32-860e-b3d0a5398f49?t=1654597704825

- **Esquema de contenidos VISUAL:**
  - Se realizará IMPRESCINDIBLIMENTE 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**.

  Calcularemos ese tiempo teniendo en cuenta el trabajo a realizar por el estudiante, tanto en la visualización del video interplay, como en las partes que le pedimos que realice adicionales (visualizar un documento, video, etc. que es el o los objeto/s de aprendizaje, realizar la tarea o examen que le pedimos...). Eso nos dará el tiempo total de dedicación del estudiante en el trabajo del módulo de aprendizaje interplay.

  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 que ilustran el contenido y están correctamente referenciadas (se deberán atribuir correctamente todas las imágenes o recursos incorporados de fuentes externas), 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:

   - 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 VISUAL.** Para ello, podemos recurrir (igual que en la introducción) a un mapa conceptual, esquema, infografía, o cualquier tipo de **organizador VISUAL** 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

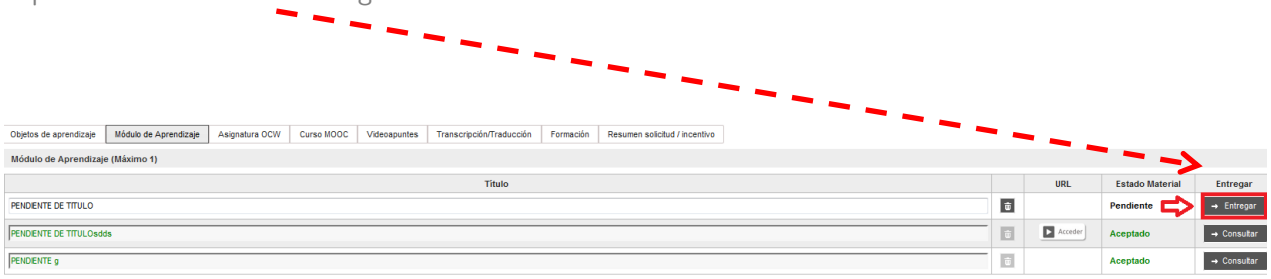
Los módulos de aprendizaje **deben incluir uno o varios objetos de aprendizaje aptos** que formen parte de RIUNET o que se elaboren, específicamente, para el módulo.

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...".

4. PROCESO DE ENTREGA DE LOS MÓDULOS DE APRENDIZAJE INTERPLAY EN INTRANET

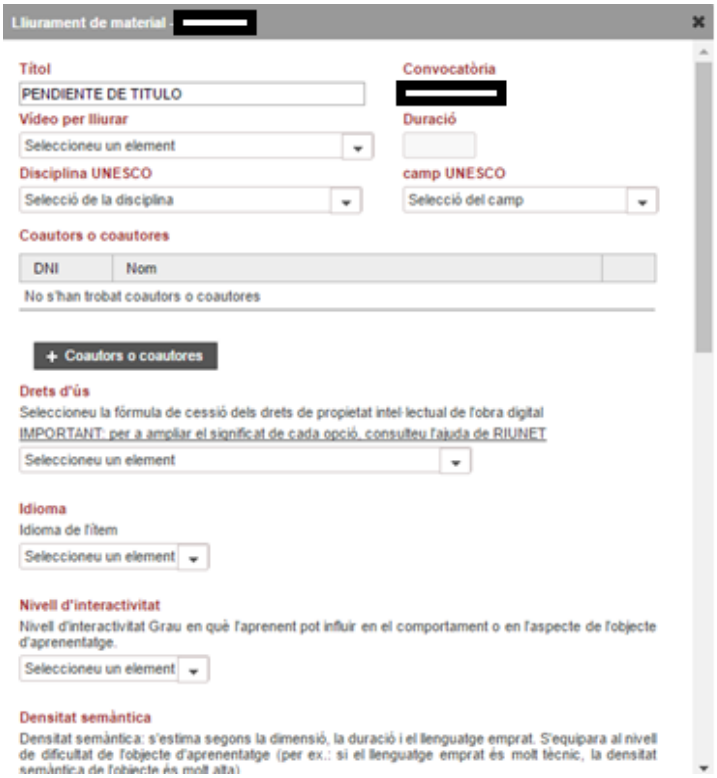
1. Desde tu intranet entra a "**Solicitud de Docencia en Red**". Allí encontrarás los materiales solicitados y que han sido aprobados para su producción en la resolución publicada.

2. En la pestaña de **MÓDULO DE APRENDIZAJE** selecciona en el desplegable "Módulo interplay" y pulsa en el botón de "Entregar":



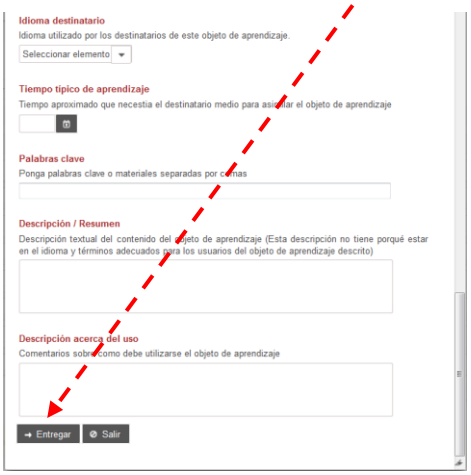
3. Te aparecerá una pantalla en la que habrá que indicar el título del módulo, así como su URL. Rellena también en la ficha de metadatos:

   - La disciplina y el campo UNESCO.
   - La coautoría, si hay.
   - Otros campos que se soliciten.



Cómo introducir los coautores/as:
Deberemos buscar los coautores/as en la aplicación, y posteriormente añadir el porcentaje de participación (introducir el número y pulsar intro).
Podemos añadir coautores externos a la UPV en el apartado correspondiente, añadiendo sus datos para darlo de alta (si ya lo hemos añadido podemos buscarlo y añadirlo a este material).

4. Una vez rellenados todos los campos pulsaremos el botón de "**Entregar**" (situado en la parte inferior de esta pantalla) y, automáticamente, nuestro módulo interplay será enviado a evaluar.



En estos momentos, en la pestaña de MÓDULO DE APRENDIZAJE, nos indicará que está ENTREGADO y pendiente de evaluación y a partir de este momento no podremos hacer cambios.

5. Cuando el módulo esté evaluado nos puede aparecer:
   - Como **ACEPTADO**. Si es apto se dará por cerrado el proceso.
   - Como **RECHAZADO**. En este caso, estará disponible de nuevo para su edición y nueva entrega.

IMPORTANTE: sólo se admitirán hasta tres entregas de un mismo módulo, de modo que si fuera rechazado una tercera vez automáticamente pasará a ser No Aceptado, sin posibilidad de rehacerlo.