

Guia per a la creació de Mòduls 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.

En els següents enllaços, pots veure dos exemples de mòduls InterPLAY:

- Mòdul: [Investigación](#)
- Mòdul: [Herramientas de Evaluación y Gestión Ambiental](#)

També pots veure com organitzar el teu material per a traure el màxim partit a la ferramenta InterPLAY abans de gravar el vídeo visualitzant el següent Mòdul: [InterPLAY des de la idea](#)

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**:

- Elaborar el material necessari: diapositives, programa informàtic, direccions URLs, objectes d'aprenentatge, activitats, avaluació...
- Programar la seqüència del mòdul a seguir per l'estudiant de forma lineal.
- 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)

- Materialitzar la proposta, assegurant-nos que el mòdul és APTE revisant els **criteris d'avaluació** d'aquest document.
- 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) DESCONTEXTUALITZACIÓ 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 conceptualment (és a dir, que totes les referències a tasques, activitats, exàmens, etc. es tractaran d'un mode conceptual i genèric, podent realitzar l'adaptació en poliformat necessària que encaixe adequadament amb el plantejat en el vídeo interplay). Com a exemple, pots veure com en este mòdul interplay la professora planteja a l'estudiant la realització d'una tasca en poliformat: [Módulo Investigación](#).

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 trobe fàcilment i no es perda en el seu treball.

Per tant, 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 A REALITZAR PER EL/LA ESTUDIANT	EXTENSIÓ DEL RECURS	TEMPS DE DEDICACIÓ APROXIMAT
Lectura comprensiva d'un document en pdf	De 4 a 5 fulles	1 hora
Visionat comprensiu d'un vídeo/polimedia/screencast	10 minuts	30 minuts

D) DISPOSICIÓ DE TOTS ELS APARTATS

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

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

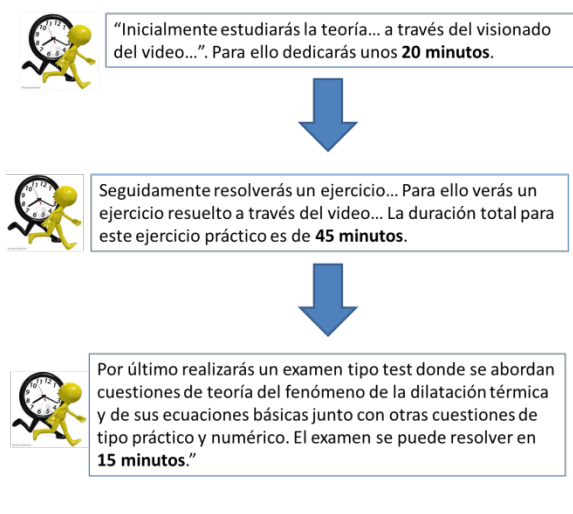


"Amb aquest mòdul **comprovareu** la importància de l'estudi de la genètica en el desenvolupament de..."

- **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: https://www.aneca.es/documents/20123/63546/learningoutcomes_v02.pdf/cc42ff7d-b416-5c32-860e-b3d0a5398f49?t=1654597704825
- **Esquema de continguts VISUAL:**
 - 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**.

Calcularem eixe temps tenint en compte el treball a realitzar per l'estudiant, tant en la visualització del vídeo interplay, com en les parts que li demanem que realitze addicionals (visualitzar un document, vídeo, etc. que és el o els objecte/s d'aprenentatge, fer la tasca o examen que li demanem...). Això ens donarà el temps total de dedicació de l'estudiant en el treball del mòdul d'aprenentatge interplay.

Este apartat, podem fer-lo a través d'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 VISUAL: per a realitzar el resum podem recórrer (com en la introducció) a un mapa conceptual, esquema o qualsevol tipus d'**organitzador visual** 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.

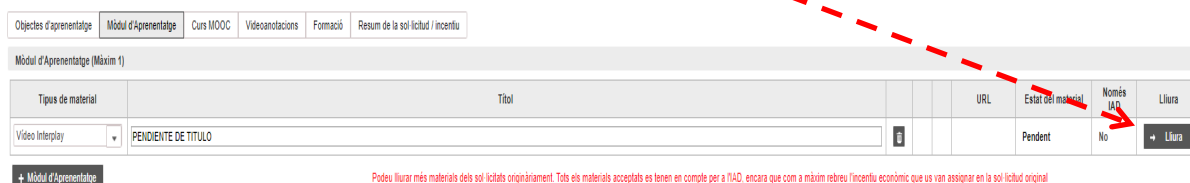
E) INCLUSIÓ D'OBJECTES D'APRENTATGE APTES

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 indiquen 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

- 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.
- En la pestanya de **MÒDULS D'APRENTATGE** selecciona en el desplegable “Vídeo interplay” i prem en el botó de LLIURA:



Objectes d'aprenentatge | **Mòdul d'aprenentatge** | Curs MOOC | Vídeocaptacions | Formació | Resum de la sol·licitud / incertu

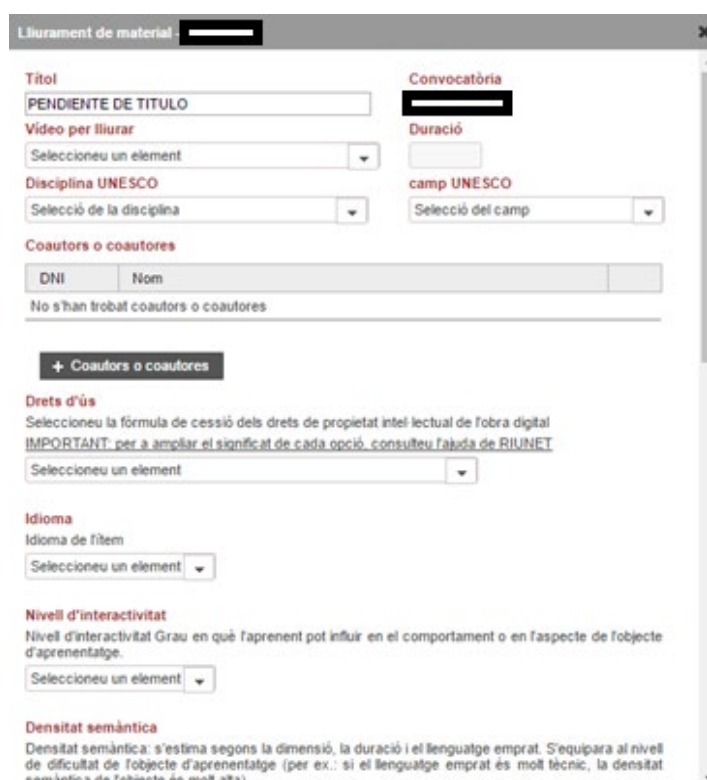
Mòdul d'aprenentatge (Màxim 1)

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

+ Mòdul d'aprenentatge

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

- 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 camps que se sol·liciten.



Lliurament de material

Títol
PENDIENTE DE TITULO

Convocatòria
Duració

Vídeo per lliurar
Seleccioneu un element

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.



Descripció / Resum
 Descripció textual del contingut de l'objecte d'aprenentatge (aquesta descripció no cal que estiga en idioma i en els termes adequats per a les persones usuàries de l'objecte d'aprenentatge descrit)

Màxim de caràcters 2.000 :2000

descripció sobre l'ús
 Comentaris sobre com s'ha d'usar l'objecte d'aprenentatge

Màxim de caràcters 2.000 :2000

→ Lliura ↺ Eixida

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

5. Quan el mòdul estiga avaluat pot aparèixer:

- Com a **ACEPTAT**. 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.