

PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR DE ASIGNATURA

NOMBRE ASIGNATURA	HERRAMIENTAS MULTIMEDIA PARA EL E-APRENDIZAJE		
CODIGO		Nº DE HORAS PRESENCIALES	24
PROGRAMA VERSION N°	MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA	SEMESTRE/	1

I.-DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura se centra en el aprendizaje del uso didáctico de herramientas tecnológicas multimedia que permiten el desarrollo y la implementación de aplicaciones interactivas, orientadas al proceso de enseñanza-aprendizaje para facilitar y apoyar la educación presencial y virtual.

Se trabajará principalmente con herramientas de código abierto (open source), disponibles en Internet.

II.- PALABRAS CLAVES

Multimedia, Oas, OVAs, Aprendizaje Significativo

III.- APRENDIZAJES ESPERADOS AL TÉRMINO DE LA ASIGNATURA (LOGROS)

Objetivos Generales

Desarrollar competencias necesarias para diseñar, desarrollar y aplicar un uso pedagógico efectivo de herramientas multimedia para apoyar procesos de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos específicos de tipo cognitivos y procedimentales

- Reflexionar sobre los requisitos que caracterizan una buena práctica del uso efectivo de herramientas y recursos multimedia para el apoyo del proceso de aprendizaje significativo.
- Aplicar herramientas multimedia para desarrollar trabajos colaborativos con fines educativos.
- Diseñar y desarrollar objetos de aprendizaje (OA) como una cooperación en el marco de un proyecto educativo para una clase presencial, semipresencial u online.

Objetivos específicos de tipo actitudinales

- Reconocer el potencial didáctico de las herramientas tecnológicas multimediales al integrarlas adecuadamente en contextos educativos como facilitadores del proceso de aprendizaje y de la labor docente.

III.- CONTENIDOS PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES ESPERADOS

UNIDAD I: LOS MULTIMEDIA EN LA EDUCACION

- **Presentación del Proyecto del módulo y proyecto final**
 - Antecedentes del proyecto: Capacitación: Gamificación o Constructivismo en el aula
 - Antecedentes del proyecto final: Planificación de OA utilizando herramientas multimedia para una clase sin guía del docente: Producto multimedia
 - Indicaciones generales sobre cómo trabajar
 - Criterios de evaluación
- **Multimedia**
 - ¿Qué es multimedia?
 - Características y tipos
 - Elementos multimedia: Texto, audio, video, imágenes y animación
 - Los recursos multimedia y el aprendizaje Significativo
 - Diseño Instruccional
 - ¿Qué es una secuencia didáctica?
- **Actividades en el aula**
 - Trabajo en grupo1: Mapa conceptual sobre los recursos multimedia
 - Trabajo en grupo2: Mapa de la planificación de la capacitación docente: Gamificación o Constructivismo

UNIDAD II: LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE Y LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

- **Que son las OAs y OVAs**
 - Objetos de Aprendizaje: conceptos y características.
 - Autocontención
 - Usabilidad
 - Reusabilidad
 - Efectividad
 - Accesibilidad
 - Portabilidad (SCORM)
 - Durable, actualizable y secuenciable
 - Brevedad y síntesis
 - Duración
 - Incorporar la fuente
 - Tipos de AO
 - Conceptuales
 - Procedimentales
 - Actitudinales
 - Ventajas
- **Actividades en el aula**
 - Trabajo en grupo 3: Resolver cuestionario sobre las OA y OVA
 - Trabajo grupal 4: Realizar la planificación de la secuencia didáctica: Gamificación o Constructivismo en el aula
 - En grupo, los alumnos deciden críticamente qué estrategias didácticas aplicarán en sus proyectos y se realizará retroalimentación entre los grupos.

UNIDAD III: HERRAMIENTAS PARA LA CREACION DE RECURSOS MULTIMEDIA – CREACION DE OA/OVAS

- **Herramienta Voicetheard**
 - ¿Qué es un Voicetheard?
 - Presentación de la herramienta
 - Demostración tutorial con exploración de opciones de la herramienta
 - **Ejemplo 1:** Realización de la actividad con supervisión y retroalimentación docente
- **Herramienta Courselab**
 - ¿Qué es courselab?
 - Página oficial de Courselab
 - Descargar programa courselab
 - Tutoriales de courselab
 - Recursos Online recomendados
 - **Ejemplo 2:** Hacer una presentación sobre Gamificación o Constructivismo.
- **Herramienta Thinglink**
 - Presentación de la Herramienta que sirve para crear imágenes interactivas/mapas de imágenes con interesantes contenidos educativos por medio de enlaces web.
 - Como se construye una presentación Thinglink.
 - **Ejemplo 3:** Creación de una presentación sobre Gamificación o Constructivismo.
- **Herramienta Tes teach**
 - ¿Qué es Tes teach?
 - Tipos de cuenta e interfaces y cómo registrarse.
 - Características y recursos de Tes teach
 - Video recomendado: Tutorial sobre Tes teach
 - **Ejemplo 4:** Creación de una presentación online multimedia con evaluación.
- **Herramienta Jcllc**
 - ¿Qué es Jcllc?
 - ¿Qué se puede hacer con Jcllc?
 - Video recomendado: tutorial sobre las posibles funciones: rompecabezas, asociaciones, sopa de letras, crucigrama, actividades de texto.
 - **Ejemplo 5:** Elección del diseño y desarrollo en base a un tema a elección.
- **Herramienta Powtoons**
 - Creación de videos y presentaciones animadas
 - Demostración de Ejemplo para presentación de una consigna de tarea educativa.
 - **Actividad de motivación Individual:** Hacer una Tarjeta de Cumpleaños.
 - **Ejemplo 6:** Diseño para la presentación de la Introducción a la Gamificación o Constructivismo.
- **Herramienta Apowersoft**
 - Herramienta que crea contenidos a través de captura de pantalla.
 - Revisión de tutoriales sobre la herramienta y su funcionamiento.
 - **Actividad de motivación Individual:** Hacer una grabación de los pasos como descargar videos desde Youtube en diversos formatos de audio o video.
- **Herramienta Vialogues**
 - ¿Qué es Vialogues?
 - ¿Cómo funciona?
 - Videos Recomendados: tutoriales

- **Ejemplo 7:** Complementar con comentarios o preguntas un video sobre la Gamificación o Constructivismo.
- **Herramienta Edpuzzle**
 - ¿Qué es Edpuzzle?
 - ¿Qué se puede hacer con Edpuzzle?
 - Video recomendado: tutorial sobre las posibles funciones: Editar video, creación de notas de voz, cuestionarios.
 - **Ejemplo 5:** Escoja un video de su interés y colocar comentarios de apoyo. Hacer preguntas breves y editar video.
- **Herramienta Hot potatoes**
 - Es una herramienta que consta de miniprogramas para hacer hacer diversos tipos de ejercicios interactivos multimedia.
 - Revisión de tutoriales sobre la herramienta y su funcionamiento: JQuic, JCloze, JCross, JMatch, JMix, The Masher)
 - **Ejemplo 8:** Hacer un Quiz online con 3 de las herramientas vistas.
- **Actividades en el aula**
 - Trabajo en Grupo 6: Entrega de la segunda entrega de la planificación de la secuencia didáctica: Gamificación o Constructivismo en el aula
 - Avance y entrega de Producto para la Capacitación docente.
- **Actividades de cierre**
 - Entrega de Producto final para la Capacitación docente.
 - Trabajo Individual: Reflexión y justificación de la utilidad de las herramientas y su como influyen en su práctica pedagógica.

IV.- METODOLOGÍA

Se trabajará bajo una metodología basada principalmente en estrategias constructivistas, donde se propician espacios para el autodescubrimiento, diálogo, la reflexión, el debate y el trabajo colaborativo.

Se trabajará en actividades que integren la tecnología a proyectos educativos, dirigidos a la práctica docente. Comprenderá clases teóricas de exposiciones en base a documentos/ textos de referencia y documentación previa facilitada al estudiante, que servirá para fijar los conocimientos y contenidos ligados a las competencias previstas.

Dinámicas en grupos de 4 para resolver un caso, ejercicios y problemas programados para tal fin.

Se solicitará entregas de reportes que refuercen el contenido cognitivo , procedimental y actitudinal.

Las actividades dispondrán de retroalimentación por parte de sus pares y del docente para poder alcanzar por si mismos las competencias en base a sus errores , dudas o problemas.

Trabajo Individual que demuestre la asimilación de la teoría, resolución de problemas propuestos, Justificación de las herramientas escogidas para alcanzar las competencias previstas.

V.- EVALUACIÓN (Información referencial. Podría variar de acuerdo a la adaptación de cada carrera)

Tipo de Evaluación	Especificaciones	Porcentaje de ponderación sobre nota final
Actividad Grupal: Definiciones	En conjunto, los participantes deben desarrollar las siguientes actividades • Mapa conceptual sobre los recursos Multimedia • Mapa de la planificación para la capacitación docente	20%

	• Cuestionario sobre OA/OVAs • Cuadro de planificación secuencia didáctica: Capacitación sobre la Gamificación.	
Taller Grupal: Práctico	Los alumnos mediante una carpeta en Google Drive comparten los talleres realizados en clase.	20%
Actividad Grupal: Talleres proyecto	• Los alumnos presentan un primer avances avances para el proyecto de Capacitación docente-Gamificación o Constructivismo: Estructura de la plataforma incluyendo herramientas : ○ Voicethread, Courselab, Thinglink, Tes teach y Jcllc • Los alumnos presentan avance final para el proyecto de Capacitación docente-Gamificación o Constructivismo: Estructura de la plataforma incluyendo herramientas : ○ Powtoons, Apowersoft, Vialogues, EDpuzzle, Hot Potatoes. Requisitos del proyecto - Producto Multimedia ○ Interactivo ○ Elementos introductorios ○ Itinerario pedagógico flexible que se ajuste al estilo de aprendizaje de aprendiz ○ Organizadores previos que permitan conectar el conocimiento adquirido con el nuevo conocimiento. ○ Presentar ejemplos de la vida real ○ Motivar el aprendizaje ○ Enfatizar el aprender a aprender ○ Incluir actividades de aprendizaje mediante simuladores, hipertexto hipermedia, mapas y juegos. ○ Incluir actividades de evaluación. - Planificación de la secuencia didáctica - Ensayo de 2 a 3 páginas – Tema: Su aportación a un nuevo modelo Educativo con tecnología, su metodología y justificación de las herramientas para la capacitación docente sobre Gamificación Online.	20%



Proyecto Final Publicación en la plataforma a su elección.	Requisitos del proyecto - Producto Multimedia sobre un Tema de clase a su elección Deben incluir todas las herramientas vistas: Voicetheard, Courselab, Thinglink, Tes teach y Jcllc, Powtoons, Apowersoft, Vialogues, EDpuzzle, Hot Potatoes. (20%) ○ Interactivo ○ Elementos introductorios ○ Itinerario pedagógico flexible que se ajuste al estilo de aprendizaje de aprendiz ○ Organizadores previos que permitan conectar el conocimiento adquirido con el nuevo conocimiento. ○ Presentar ejemplos de la vida real ○ Motivar el aprendizaje ○ Enfatizar el aprender a aprender ○ Incluir actividades de aprendizaje mediante simuladores, hipertexto hipermedia, mapas y juegos. ○ Incluir actividades de evaluación. - Planificación de la secuencia didáctica	20 %
Evaluativo Individual	Ensayo reflexivo de 500 a 600 palabras de las actividades realizadas con herramientas multimedia OVA y los aprendizajes esperados. Sustentar con las lecturas vistas en clase y 2 bibliografías adicionales mínimo. IMPORTANTE: Criterio Excelencia en Redacción, Ortografía y Estilo .	20%

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA				
Nombre artículo	Autor	Editorial/año	En biblioteca Erwin Buendía:	
			Si	No
Multimedia Educativa	María Vidal Ledor ; Alfredo Rodríguez Díaz	Revista Cubana de Educación Medica Superior. 2010; 24(3) 430 -441		x
Aplicaciones Multimedia	Consuelo Belloch	Unidad Tecnológica Educativa (UTE) Universidad Valencia		x
Enfoques estratégicos sobre TICs en educación en América Latina y el Caribe	Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe. OREALC/UNESCO Santiago, en colaboración con el consultor chileno Eugenio Severin	UNESCO Santiago, 2013		x
Estandarización de rutas didácticas para compartir el aprendizaje. Una propuesta real de desagregación y secuencia de Objetos	Inmaculada Jerónimo, Jara Sepúlveda Solá, Marta Bonet Garrosa	Santillana en Red S.L.		x
Multimedia Educativa: Clasificación, funciones, ventajas, diseño de actividades	Ulises MESTRE GOMEZ y Pedro Roberto VALDES TAMAYO	Praxis educativa – Facultad de ciencias Humanas UNLPam. Marzo 2010- febrero 2011) Vol. XVI, No. 14 pp 35 -41.		x
Modelo de enseñanza aprendizaje con tecnologías multimedia para la modalidad de estudio semi presencial	María Juana Linares Altamirano Tesis en Maestría en Ciencias Matemáticas Universidad Autónoma de México	Subsecretaría de Educación e Investigación Tecnológicas. SEP. 1a. Edición 2004		x
Los Objetos de Aprendizaje como recurso para la docencia universitaria: criterios para su elaboración	Universidad Politécnica de Valencia	Institutos de Ciencias de la Educación. Área de sistemas de Información y comunicación		x
Los 3 escenarios de un Objeto de Aprendizaje	Jairo Castillo Cortés	Dirección de Nuevas Tecnologías y Educación Virtual. Universidad del Valle, Cali (Colombia)		x

RECURSO RECOMENDADO	
http/:	Fecha consulta
Objeto Virtuales de Aprendizaje http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-172374.html Secuencia Didáctica OA. http://es.calameo.com/read/002809535518d478b8937 Como se elabora un OA. – Diseño Instruccional http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/men/oac2.html	10-06-2017

VII.- CONDICIONES DE APROBACIÓN
Obligatorias según Reglamento de la Universidad - Las tareas e investigaciones individuales y en grupo son calificadas sobre 10 puntos y promediadas previo a la calificación final. - El proyecto final equivale al 20% de la calificación el producto y 20% ensayo.

VIII.- PROGRAMAS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DEL CURSO	
Salas Especiales	Sala con laptops conectadas a Internet.



Laboratorios	-
Programas y/o licencias computacionales	Instalar en laptops: CourseLab, Jcllic, Hotpotatoes.
Equipos y materiales	Idealmente uso de su propio laptop/ notebook. Expresamente recomendado: Uso de pendrive personal para respaldo de datos.
Campos y espacios de aplicación	-
Recursos de apoyo a la docencia	MOODLE
Otros.	-