

Especialización Docente de Nivel Superior en Educación y Tecnologías de la Información y Comunicación

Módulo: Temático 1

Opción: Miniaplicaciones, actividades y ejercicios

Año: 2013

Horas virtuales: 30

Horas presenciales: 10

Horas totales: 40

Autora: Silvia Peralta

Responsable de cátedra: Silvia Peralta

Fundamentación:

En el marco de la Especialización Docente de Nivel Superior en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación, el módulo Miniaplicaciones: actividades y ejercicios constituye una instancia formativa optativa de los Módulos temáticos 1 -Estrategias de trabajo con herramientas TIC- destinada a docentes de educación secundaria y de institutos de formación docente.

Este módulo está pensando para crear un espacio en el cual los docentes puedan conocer y poner en práctica un sistema de autor que les permita desarrollar sus propias actividades de aula. Por otro lado, llevarlos a reflexionar sobre la relación directa que tienen los alumnos con las herramientas diferenciando aquellas que se limitan a mostrar información de aquellas que permiten crear espacios de interactividad.

Si bien el alcance de las actividades es limitada a un solo propósito dentro de la práctica (como generar un medio digital para la ejercitación o un simple test), no pierde mérito aprender una herramienta de este tipo que seguramente será utilizada como un recurso más dentro de los que el docente utiliza para lograr sus objetivos áulicos. Este límite también es analizado, no solamente para el logro de buenos resultados, más ajustados a la realidad, sino que también para sacar el eje en el uso de la herramienta y centrarlo en las selección de contenidos acordes.

Propósitos:

El propósito principal de este módulo es poner en práctica la producción de actividades digitales, con el uso de un sistema de autor específico, para poder llevarlas al aula. Para lograrlo primero se ofrece crear actividades y unidades modelos que deberán construir mediante el seguimiento de tutoriales del tipo paso a paso. De este modo, no solamente aprenden la herramienta, sino que también se detectan las dificultades en el uso del software, como así también en el manejo de nuevos conceptos relacionados con la herramienta en sí y con el entorno en el cual se muestran los resultados: el navegador.

Los sistemas de autor como herramientas pensadas para la producción de actividades digitales que pueden ser utilizadas por cualquier usuario sin tener conocimientos de programación, presentan dos espacios de trabajo bien definidos: la edición y los resultados. En este espacio se hace foco, en forma permanente, en el reconocimiento de los dos momentos, la producción y la acción sobre el producto final. Las diferencias en el

accionar del entorno y la específica funcionalidad de cada espacio requieren de ciertas habilidades básicas de manejo que son tratadas y reforzadas a lo largo del recorrido.

Las consultas técnicas se llevan a cabo en un foro que permite al tutor detectar los aciertos y errores, y también generar un espacio de intercambio entre colegas. Por otro lado, como respuesta a la última clase (en la que se muestran otras herramientas de autor) se genera un foro para el intercambio de recursos que los docentes ya tienen en uso.

Para el trabajo final se solicita crear una unidad completa (con una serie de cinco actividades) con contenidos específicos del área de desenvolvimiento del docente cursante, junto con una planificación de clase. Para realizar un seguimiento de la propuesta se abre un foro especial para todo tipo de consultas.

Como actividad optativa se propone mostrar los resultados a los colegas abriendo un espacio en el aula para insertar las unidades.

Objetivos:

Una vez finalizado el módulo, se espera que los cursantes sean capaces de:

- Producir mediante el uso de un sistema de autor actividades y ejercicios para llevar a cabo en el aula
- Reconocer y utilizar adecuadamente los espacios de producción y acción que presentan los sistemas de autor
- Aplicar la habilidades aprendidas en nuevos espacios de trabajo relacionados con la producción de recursos para el aula

Contenidos

Unidad 1

Objetos de aprendizaje

Objetos de aprendizaje. Clasificación de acuerdo su estructura, alcance educativo y complejidad de creación. Introducción al uso del programa de autor Hot Potatoes, instalación y puesta en marcha. Herramientas básicas. Ejemplos de ejercicios para relacionar, completar, ordenar, también preguntas y respuestas, y crucigramas.

Unidad 2

Actividades con Hot Potatoes

Creación de actividades con el programa de autor. Diferencias entre los modos de visualización y producción, utilidad de los archivos de edición y los de resultado. Materiales multimedia y operaciones específicas para cada herramienta.

Unidad 3

Unidades con Hot Potatoes

Realización de una unidad didáctica con las actividades propuestas. Aspectos técnicos y pedagógicos a tener en cuenta.

Unidad 4

Otras aplicaciones

Programas de autor. Breve descripción de los más importantes y se ofrecen los enlaces de otros programas.

Bibliografía

Unidad 1

Obligatoria

Gallego, César Iván (2013). Tutorial instalación de HotPotatoes. Módulo temático 1. Miniaplicaciones, actividades y ejercicios. Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Ministerio de Educación de la Nación.

Peralta, Silvia Susana (2013). Una actividad de prueba con Hot Potatoes. Módulo temático 1. Miniaplicaciones, actividades y ejercicios. Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Ministerio de Educación de la Nación.

Peralta, Silvia Susana (2013). Tutorial HotPotatoes. Módulo temático 1. Miniaplicaciones, actividades y ejercicios. Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Ministerio de Educación de la Nación.

Complementaria

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, "Tutorial en castellano de Hot Potatoes 6".

Disponible en: <http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/HotPot60/tutorial.htm> (última consulta: 30/01/2013).

Salinas, Jesús M., "Multimedia en los procesos de enseñanza-aprendizaje: elementos de discusión", en el sitio Universitat de les Illes Balears.

Disponible en: <http://www.uib.es/depart/gte/multimedia.html> (última consulta: 30/01/2013).

Unidad 2

Obligatoria

Peralta, Silvia Susana (2013). Actividades con HotPotatoes. Módulo temático 1. Miniaplicaciones, actividades y ejercicios. Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Ministerio de Educación de la Nación.

Peralta, Silvia Susana (2013). Tutorial HotPotatoes. Módulo temático 1. Miniaplicaciones, actividades y ejercicios. Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Ministerio de Educación de la Nación.

Complementaria

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, "Tutorial en castellano de Hot Potatoes 6".

Disponible en: <http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/HotPot60/tutorial.htm> (última consulta: 30/01/2013).

De Perosanz, José Luis, "Manual de Hot Potatoes 6", en Sildeshare.

Disponible en: <http://www.slideshare.net/adrysilvav/manual-hot-potatoes-6> (última consulta: 30/01/2013).

Unidad 3

Obligatoria

Peralta, Silvia Susana (2013). Una unidad con HotPotatoes. Módulo temático 1. Miniaplicaciones, actividades y ejercicios. Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Ministerio de Educación de la Nación.

Peralta, Silvia Susana (2013). Tutorial HotPotatoes. Módulo temático 1. Miniaplicaciones, actividades y ejercicios. Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Ministerio de Educación de la Nación.

Complementaria

Guardia Ortiz, Lourdes y Albert Sangra Morer (2004), "Diseño instruccional y objetos de aprendizaje; hacia un modelo para el diseño de actividades de evaluación del aprendizaje on-line", I Simposio Pluridisciplinar sobre Diseño, Evaluación y Descripción de Contenidos Educativos Reutilizables, Guadalajara.

Disponible en: http://spdece.uah.es/papers/Guardia_Final.pdf (última consulta: 30/01/2013).

Unidad 4

Complementaria

GUARDIA ORTIZ, Lourdes y Albert SANGRA MORER (2004), "Diseño instruccional y objetos de aprendizaje; hacia un modelo para el diseño de actividades de evaluación del aprendizaje on-line", I Simposio Pluridisciplinar sobre Diseño, Evaluación y Descripción de Contenidos Educativos Reutilizables, Guadalajara.

Disponible en: http://spdece.uah.es/papers/Guardia_Final.pdf (última consulta: 18/7/2012).

Criterios de Evaluación:

Se evaluará la participación activa en clases y foros.

Se observará el resultado técnico y la funcionalidad de la unidad modelo.

Para evaluar la unidad didáctica desarrollada se tendrá en cuenta la coherencia entre los objetivos planteados y el recurso utilizado, la aplicación eficiente de la herramienta, la pertinencia pedagógica de la fundamentación en relación a la práctica propuesta y el uso adecuado de la aplicación.

Régimen de Aprobación:

Participar en clases y foros

Aprobar el trabajo propuesto en la clase 3

Aprobar el trabajo final