

Programa del curso: Taller de materiales didácticos y medios audiovisuales

Sigla: EA – 0350

Período: II ciclo, 2018

Créditos: 3

Horas por semana: 4

Requisitos: FD – 5051 y FD – 0152

Grupos: 001.

Horario: Lunes de 13 – 16: 50 pm

Sede: Occidente (San Ramón).

Modalidad: Bajo virtual

Profesora: Master Shirley Rivera González

I. Descripción del curso:

La sociedad actual, basada en la información y el conocimiento, experimenta un crecimiento científico y tecnológico que permea la acción educativa, social y cultural de las personas.

La necesidad imperiosa de utilizar, adecuadamente, la información en el aprendizaje, refleja la relevancia de la presencia de medios que coadyuven en la transmisión de contenidos y construcción de conocimiento, en entornos educativos significativos y cambiantes. De ahí que, en palabras, de Castells (1997), la información como comunicación del conocimiento y parte de la sociedad informacional, requiera de medios que organicen la generación, el procesamiento y la transmisión de la misma en productos.

La creación de ambientes educativos de esa índole con la presencia de diferentes alternativas que sirvan de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje, corresponde al docente. De ahí, la importancia de preparar al futuro docente en la planificación, gestión y evaluación de los materiales y recursos que utilice para la didáctica en clase, como medios que habitan el procesamiento, la aprehensión y la comprensión del conocimiento en el aprendizaje.

Es por esta razón, que este curso pretende ser un marco referencial, teórico – práctico, que dé sustento a la formación de docentes de las carreras de Enseñanza del Tercer Ciclo de la Educación General Básica y la Educación Diversificada, en sus especialidades de Estudios Sociales, Ciencias, Matemáticas, Castellano, Música, Artes Plásticas, Filosofía, Psicología y la Enseñanza de Segundas Lenguas, como el Inglés y el Francés, en el diseño, producción, aplicación y evaluación de los materiales didácticos y recursos audiovisuales dentro de la planificación de ambientes de aprendizaje dirigidos a esta población

estudiantil del sistema educativo costarricense. Para ello, el curso se estructura en tres áreas complementarias:

Sociedad informacional: Comprensión de los ambientes multimediáticos como factores de mediación social y de comunicación en los procesos de aprendizaje en el aula, a partir de los principales elementos presentes en la sociedad actual.

Lenguaje audiovisual: Apropriación de los fundamentos conceptuales, criterios estéticos y habilidades comunicacionales para el diseño, producción, aplicación y evaluación de los materiales didácticos y medios audiovisuales como medios didácticos en la adquisición del aprendizaje.

Revolución en las formas de cognición: Análisis de elementos presentes en el proceso cognitivo del ser humano para el procesamiento de la información, en relación con el uso de los materiales didácticos y medios audiovisuales en la integración del aprendizaje para una segunda lengua.

II. Objetivo general:

Analizar el papel de los materiales didácticos y medios audiovisuales en los procesos cognitivos que conllevan al aprendizaje en las diferentes disciplinas del III ciclo de la Enseñanza General Básica y Educación Diversificada de la educación costarricense.

III. Objetivos específicos cognitivos:

- Comprender los ambientes multimediáticos que se gestan en la sociedad informacional como factores de mediación y comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Reconocer las principales características de la sociedad informacional en relación con los ambientes multimediáticos inherentes al aprendizaje.
- Describir el proceso evolutivo en los aportes tecnológicos y científicos que dan lugar a nuevos materiales didácticos y medios audiovisuales para el aprendizaje.
- Identificar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en los ambientes educativos.
- Explicar la relevancia de la cultura audiovisual en el ámbito educativo dentro de la función docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Determinar los principales elementos del lenguaje y la alfabetización audiovisual que favorecen el diseño, la producción, la aplicación y la evaluación de los materiales didácticos y medios audiovisuales.
- Identificar los procesos cognitivos en las nuevas tendencias educativas para la adecuada incorporación de materiales didácticos y medios audiovisuales en el proceso de aprendizaje.
-

IV. Objetivos específicos de destrezas:

- Desarrollar múltiples competencias en el diseño, producción, aplicación y evaluación de materiales didácticos y medios audiovisuales como parte integral del currículo educativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Aplicar los criterios de elaboración y selección de materiales didácticos y medios audiovisuales para el diseño, producción y aplicación de los materiales didácticos y medios audiovisuales.
- Innovar en el diseño, producción y aplicación de los materiales didácticos y medios audiovisuales utilizando, creativamente, las herramientas tecnológicas (manuales e informáticas) en los ambientes de aprendizaje.
- Propiciar experiencias de percepción y creación de ambientes de aprendizaje en la realidad educativa, mediante la integración de materiales didácticos y medios audiovisuales.

V. Objetivos específicos actitudinales:

- Valorar las ventajas y limitaciones de los diversos materiales didácticos y medios audiovisuales en su integración al currículo educativo.
- Reconocer la importancia de la mediación pedagógica en el uso de materiales didácticos y medios audiovisuales en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

VI. Perfil de entrada

El estudiante tiene experiencia previa en la creación de algunos materiales educativos impresos y digitales, pues le han resultado útiles para reforzar su propio proceso de aprendizaje o porque estos se han solicitado en cursos previos aprobados en la Universidad e incluso desde la educación secundaria, con el fin de apoyar exposiciones o como parte de trabajos en clase o tareas. Sin embargo, esto no indica un dominio en los criterios de diseño y producción para que estos resulten efectivos en cuanto a la comunicación y comprensión de contenidos por terceros o en su uso para fortalecer el proceso educativo de adolescentes.

VII. Perfil de salida

No solamente el estudiante tendrá dominio de variedad de herramientas tecnológicas para la creación de recursos digitales sino que también podrá realizar adecuadamente recursos impresos. Además, aplicará los criterios de diseño generales y propios de cada uno de los distintos tipos de recursos vistos, podrá revisar la calidad de estos, respetará los derechos de autor y conocerá aspectos básicos sobre la tecnología educativa, el uso de las TICs y la cultura audiovisual.

VIII. Contenidos.

1. Cultura audiovisual en el ámbito educativo:
 - 1.1. Los medios audiovisuales en los procesos de enseñanza – aprendizaje.
 - 1.2. Características, ventajas, desventajas, limitaciones.

2. Tecnología Educativa:
 - 2.1. Conceptualización de Tecnología Educativa propia y apropiada.
 - 2.2. Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) en educación.
3. Diseño gráfico:
 - 3.1. Recursos reales, de reproducción, representación y recreación de la realidad.
 - 3.2. Criterios para la selección y elaboración de materiales didácticos y audiovisuales:
 - Procesos de percepción y comunicación, teoría de la Gestalt.
 - El uso del color en la elaboración del material didáctico.
 - Consideraciones de principios del Diseño Universal para el Aprendizaje y Necesidades Educativas Especiales.
 - Diseño, confección y uso de material didáctico tanto digital como impreso.
 - Respeto a los derechos de autor en el uso de recursos educativos.
4. Importancia de la informática en la educación.
 - 4.2. El uso de la computadora y los dispositivos móviles, su aplicabilidad en la educación.
 - 4.3. El software libre y de utilidad didáctica, herramientas tecnológicas gratuitas para la creación de diversos tipos de recursos educativos, los objetos de aprendizaje y los recursos educativos abiertos.
 - 4.4. Proyectores multimedia y diversas herramientas para la creación de recursos educativos.
 - 4.5. Técnicas para capturar y digitalizar vídeo, para tomar fotografías.
 - 4.6. Aula virtual y videoconferencia.

IX. Metodología

En este curso se basa en principios constructivistas que guían la metodología escogida para el logro de los objetivos educativos propuestos, por ejemplo: el aprender haciendo por cuanto el estudiante debe aplicar los criterios de diseño y producción para crear recursos educativos tanto impresos como digitales. Además, debe participar en investigaciones y discusiones grupales en los que debe considerar sus conocimientos y experiencias previas sobre las temáticas desarrolladas para relacionarlos con la nueva información que el curso le aporte y alcanzar así un aprendizaje más significativo. También se le da importancia al aprendizaje colaborativo ya que se pretende que la interacción y la participación de los estudiantes logre crear una comunidad de aprendizaje que se apoya en la construcción del conocimiento y en la coevaluación para mejorar su aprendizaje. Por lo tanto, es una metodología que requiere una participación activa por parte del estudiante.

Se utiliza una antología para las lecturas de carácter obligatorio y el aula en línea en Mediación Virtual como apoyo al curso para brindar textos y otros recursos educativos para consulta, para la entrega de los trabajos realizados para ser calificados por la profesora. Además, se envían avisos y se atienden las consultas de los estudiantes por medio del foro de dudas, así como durante las horas asignadas para la

atención de estudiantes en la oficina asignada. Aunque los estudiantes tienen libertad para escoger los medios de comunicación que les resulten convenientes para organizar sus trabajos grupales, deben siempre indicar en los foros del aula en línea su avance, acuerdos y aportes, así la profesora puede dar el seguimiento respectivo, ya que Mediación virtual es la plataforma oficial de la Universidad.

El estudiante debe indicar sus citas y referencias siempre con formato APA, sexta edición, para no cometer plagio; de no hacerlo, se aplicarán las sanciones correspondientes de acuerdo a lo establecido por la Universidad de Costa Rica. No se aceptará la entrega trabajos después de la fecha indicada, a menos que el estudiante presente alguna justificación, según el Reglamento de Régimen Académico Estudiantil.

X.Actividades

Hay varias actividades planeadas para apoyar el logro de los objetivos educativos propuestos para este curso como: revisión de referencias impresas y en línea, búsqueda de fuentes de información adicionales, solución de un diagnóstico, trabajos de investigación tanto individuales como grupales, diseño y producción de ejemplos de los recursos audiovisuales tanto impresos como digitales vistos en clase, exposiciones, discusiones grupales con base en el análisis de vídeos, cuentos y las referencias sugeridas, participación en foros, búsqueda de ejemplos que representen los conceptos vistos, pintar dibujos, creación de vídeos, toma de fotografías, entrevistas, videoconferencia.

XI.Evaluación.

Evaluación formativa

Estas actividades no tienen porcentaje asignado en la nota del curso, pero son necesarias para recibir retroalimentación del profesor y los compañeros y así mejorar el aprendizaje. Estas son:

- La presentación de los estudiantes.
- La solución de un diagnóstico sobre el conocimiento de creación de recursos educativos.
- La coevaluación.
- La participación en videoconferencia.
- La exposición grupal sobre tecnología educativa y TIC, sobre el uso de los dispositivos móviles, la utilización de software libre en proyectos educativos, sobre la adaptación de recursos educativos para necesidades educativas especiales.
- La participación en los foros para indicar el avance y aporte en los trabajos grupales.
- El trabajo individual en clase sobre aplicación de teoría del color y principios de Gestalt, el de toma de fotografías, los ejemplos de juegos; de caricatura, de nube de palabra y mapa mental; libro digital, el archivo de audio.

Evaluación sumativa:

El desglose de la nota del curso se establece de la siguiente manera:

15% Exposición de investigación grupal sobre cultura audiovisual (llevar equipo de cómputo propio para exponer).

10% Trabajo individual: cartel y práctica de letras.

15% Trabajo individual: blog.

15% Trabajo individual: wiki.

5% Microlección para mostrar el uso de la pizarra.

40% portafolio sobre recursos educativos creados.

XII. Referencias de uso obligatorio

Bartolomé Pina, A. (2011). *Recursos tecnológicos para el aprendizaje*. Costa Rica: EUNED.

Brown, J. y Lewis, R. (1976). *Instrucción audiovisual*. México: Editorial Trillas.

de la Herrán, A. y Fortunato, I. (2017). La clave de la educación no está en las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Acta Scientiarum. Education*, 39 (3), 311-317. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/3033/303351030008.pdf>

Menchén, P. (2016). *Cómo combinar colores*. [En línea]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=B2sPGSjucN4>

Leiva Olivencia, J. y Moreno Martínez, N. (2015). Recursos y estrategias educativas basadas en el uso de Hardware de bajo coste y Software Libre: Una perspectiva pedagógica intercultural. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 1 (15). Recuperado de <http://eticanet.org/revista/index.php/eticanet/article/view/63/58https://upcommons.upc.edu/handle/2117/90253>

Ortega Carrillo, J. y Chacón Medina, A. (2010). *Nuevas tecnologías para la educación en la era digital*. España: Ediciones Pirámide.

Peña Estrada, C., Cázares Garrido, I. y Velásquez García, L. (2016). Objetos de Aprendizaje en entornos digitales: Desarrollo de competencias en la educación. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 3 (5). Recuperado de <http://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/498>

Pintor Díaz, P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3 (2). Recuperado de <http://portals3.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/709>

Wiman, R. (1973). *Material didáctico*. México: Editorial Trillas.

XIII. Referencias sugeridas

- Arispe R., Martin S., & Collarana V., Diego. (2017). Plataformas de entrenamiento virtuales usando el sensor Kinect, Unity y técnicas de Gamificación. *Acta Nova*, 8(1), 109-130. Recuperado en 12 de agosto de 2018, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1683-07892017000100007&lng=es&tlng=es.
- Asimov, I. (1951). *Cómo se divertían*. Recuperado de <https://campus.fundec.org.ar/admin/archivos/ASIMOV%20C%C3%B3mo%20se%20Divert%C3%A1Dan.pdf>
- Barros Bastida, C. y Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005
- Cabero Almenara, J. y Llorente Cejudo, M.d.C. (2015). Entornos Personales de Aprendizaje (PLE): Valoración Educativa a través de Expertos. Areté. *Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela*, 1, 1 (1), 7-19. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/32267>
- Carreras Planas, C. (2017). Del Homo Ludens a la gamificación. *Quaderns de Filosofia*, 4 (1). Recuperado de <http://roderic.uv.es/handle/10550/58782>
- Cascante Lizano, S. (2017, 21 de agosto). MEP presenta "reglas" para usar celular en clases. *La Prensa Libre*. Recuperado de <http://www.laprensalibre.cr/Noticias/detalle/119248/mep-presenta-reglas-para-usar-celular-en-clases>
- Díaz Fernández, S. (2014). Desarrollo de una ficha de observación para el análisis y evaluación de experiencias educativas en mundos virtuales. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 1(2), 69-82. Recuperado de <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1088>
- Fundación Telefónica, Fundación Omar Dengo, MEP, DRTE, Departamento de Investigación, Desarrollo e Implementación (2017). *Normativa del uso de los dispositivos y los teléfonos móviles, propiedad de los estudiantes de la educación secundaria en Costa Rica*. Recuperado de <https://mep.go.cr/educatico/normativa-uso-moviles>
- González García, J. (2015). Criterios para el diseño de materiales multimedia educativos. *Revista Interamericana de Psicología*, 49 (2). Recuperado de <https://journal.sipsych.org/index.php/IJP/article/view/18>
- Llorens Largo, F. (2017). Gamificación: Insert Coin to Play Again. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/70732>
- Martínez Cortés, J., Rivera Ochoa, M., Rodríguez Luna, V., Guevara Bazán, I., Martínez Martínez, A. (2015). Diseño de materiales electrónicos: Una nueva era de las TAC. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 2 (3). Recuperado de <http://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/511/550>
- Miranda Torres, L. (2015). Estrategias pedagógicas mediadas con las tic-tac, como facilitadoras del aprendizaje significativo y autónomo. *Revista Palabra, "Palabra Que Obra"*, 15(15), 214-241. Recuperado de <https://revistas.unicartagena.edu.co/index.php/palabra/article/view/844/779>

Prendes Espinosa, C. (2015). Realidad aumentada y educación: análisis de experiencias prácticas. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 46, 187-203. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/45413>

Raventos Alpízar, A. (2017). *Ministerio de Educación Pública presenta la normativa del uso de celulares en secundaria*. Recuperado de <https://www.mep.go.cr/noticias/ministerio-de-educacion-publica-presenta-la-normativa-del-uso-de-celulares-en-secundaria-0>

Román, R. y Fallas, L. (2006). *Recursos educativos y medios didácticos para la creación de ambientes de aprendizaje*. [En línea]. Disponible en <http://audiovisuales.uned.ac.cr/mediateca/videos/784/recursos-y-medios-did%C3%A1cticos-para-la-creaci%C3%B3n-de-ambientes-de-aprendizaje>

Torres Gordillo, J.J. y Perera Rodríguez, V.H. (2015). Factores sociales y didácticos en el proceso de aprendizaje en foros online. *Estudios sobre Educación*, 29, 143-163. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/53637>

Universidad Estatal a Distancia. (2004). *Recursos útiles para personas con necesidades educativas especiales. Herramientas, metodologías y consejos*. [En línea]. Disponible en <http://audiovisuales.uned.ac.cr/mediateca/videos/449/materiales-did%C3%A1cticos-para-la-educaci%C3%B3n-especial>

van't Hooft, Anuschka. (2013). Cómo elaborar un cartel científico. *Revista de El Colegio de San Luis*, 3(5), 134-145. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-899X2013000100006&lng=es&tlng=es.

Villarruel Fuentes, M., Pérez Santiago, F. y Alarcón Silva, G. (2015). Caracterización de la identidad docente a partir de la comunicación en foros virtuales de capacitación. *Ciencia, docencia y tecnología*, (50), 120-143. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17162015000100004&lng=es&tlng=pt.

XIV. Cronograma

Semana	Lectura asignada	Actividades
13 – 17 de agosto, 2018 Creando una comunidad de aprendizaje	Programa del curso	Presentación de estudiantes y profesora. Lectura del programa. Revisión del cronograma Presentación del aula en línea. Diagnóstico de conocimientos de materiales educativos digitales. Revisión de algunos recursos digitales
20 – 24 de agosto, 2018 Influencia de la cultura audiovisual en la educación	Referencias recomendadas Textos: Fernández Morante (2003), Barros y Barros (2015). Vídeo: Román y Fallas (2006)	Discusión sobre características, ventajas, desventajas y limitaciones de los medios audiovisuales a partir del vídeo: Recursos Audiovisuales de UNED. Exposición grupal de trabajos de investigación por medio de líneas de tiempo, presentaciones digitales y mapa conceptual sobre la cultura audiovisual: -Evolución histórica sobre los medios audiovisuales usados en educación. - Estudios previos sobre el uso de medios audiovisuales - Expectativas sociales de inclusión de recursos audiovisuales digitales y actitudes de profesores del uso de materiales impresos a digitales.
27 – 31 de agosto, 2018 Lo básico de Tecnología Educativa y TICs.	Primer capítulo del libro de Ortega Carrillo y Chacón Medina (2010) Cuento de Isaac Asimov: Cómo se divertían. Reflexión: El Corcho Pedagógico. Artículo de: de la Herrán y Fortunato (2017)	Trabajo de investigación en grupos para exponer (no tiene puntaje): -Análisis de las lecturas de Asimov y “El Corcho Pedagógico” sobre el uso de los recursos audiovisuales para la enseñanza - Definir tecnología educativa - Describir proyectos educativos innovadores con la utilización de TICs (nacionales, internacionales, en cualquier modalidad o nivel educativo).
3 – 7 de setiembre, 2018 Jugando con los sentidos	Vídeo de Menchén (2016).	Trabajo individual: Aplicación de varias combinaciones de color, según la teoría vista en clase, en dibujos (escogidos por cada estudiante) y búsqueda de ejemplos de los principios de la teoría Gestalt (no tiene puntaje)
10 – 14 de setiembre, 2018 El respeto como ingrediente esencial	Bartolomé Pina, páginas 258 - 261 Capítulo 13 del libro de Ortega Carrillo y Chacón Medina	Exposición grupal sobre la adaptación de recursos educativos para las necesidades educativas especiales (no tiene puntaje)

en el diseño, producción y uso de recursos audiovisuales.	Vídeo: UNED, 2004.	
17 – 21 de setiembre, 2018 De vuelta a lo clásico I	Del libro de Wiman, capítulo 3. Del libro de Brown y Lewis, páginas 15 – 19, 21 – 22, 27 – 28, Del libro de Ortega Carrillo y Chacón Medina, páginas 229 – 241, 153 - 164	Letras, carteles, tira didáctica, periódicos murales Trabajo individual: elaboración de un ejemplo de cartel, práctica de letras.
24 – 28 de setiembre, 2018 De vuelta a lo clásico II	Del libro de Wiman, capítulo 1 y 4. Del libro de Brown y Lewis, páginas 31 – 32 Del libro de Ortega Carrillo y Chacón Medina, páginas 229 – 241. Del libro de Bartolomé Pina, páginas 5 – 7, 21 – 23, 34 -42, 53 – 55, 63 - 68, 420 - 423	Rotafolio, tira didáctica, franelógrafo y uso de la pizarra Trabajo individual: microlección para mostrar el uso de la pizarra (se organiza y se presenta en clase este mismo día) Entrega del cartel y práctica de letras.
1 – 5 de octubre, 2018 Aprender 24 / 7	Del libro de Ortega Carrillo y Chacón Medina, páginas 251 – 257.	Uso de la computadora y dispositivos móviles Entrega del cartel y la práctica de letras. Trabajo de investigación grupal para exponer (sin puntaje): buscar proyectos, investigaciones novedosas sobre el uso de dispositivos móviles en su carrera.
8 – 12 de octubre, 2018 Recursos para el uso libre de todos	Del libro de Bartolomé Pina, páginas 354 – 359 Leiva Olivencia y Moreno Martínez (2015) Peña Estrada, Cázares Garrido y Velásquez García (2016)	Software libre, REA y objetos de aprendizaje. Trabajo grupal para exponer (sin puntaje): ejemplos de software libre para el uso de su carrera.
15 – 19 de octubre, 2018 Aprender escuchando	Del libro de Ortega Carrillo y Chacón Medina, capítulo 4 Bartolomé Pina, páginas 233 – 239.	Trabajo individual: creación de archivos de audio (sin puntaje)
22 – 26 de octubre, 2018 Aprender con imágenes	Del libro de Bartolomé Pina, páginas 43 – 52, 56 – 62, 218 – 232. Del libro de Ortega Carrillo y Chacón Medina, capítulo 3.	Principios de fotografía y vídeo, infografía, gifs. Trabajo individual: toma de fotografías para ilustrar los conceptos vistos (sin puntaje)
29 de octubre – 2 de noviembre, 2018 Jugar para aprender	Del libro de Bartolomé Pina, páginas 462 – 464. Del libro de Ortega Carrillo y Chacón Medina, páginas 221 – 228. Pintor Díaz, (2017).	Trabajo individual (sin puntaje): ejemplos de juegos educativos (crucigramas, sopas de letras, pruebas y juegos en sitios como Educaplay, Socrative, Kahoot, etc.)
5 – 9 de noviembre, 2018 Interactuar para	Del libro de Bartolomé Pina, páginas 210 – 217, 267 – 281, 164 – 167	Sitios web, blogs, redes sociales Trabajo individual: creación de un blog.

aprender	Del libro de Ortega Carrillo y Chacón Medina, páginas 170 – 177.	
12 – 16 de noviembre, 2018 Opciones diversas para el aprendizaje I	De libro de Bartolome Pina, páginas 465 – 468	Trabajo individual (sin puntaje): crear un ejemplo de nube de palabra, de caricatura y de mapa mental. Trabajo individual: elaboración de una wiki Entrega del blog.
19 – 23 de noviembre, 2018. Opciones diversas para el aprendizaje II	Del libro de Brown y Lewis: página 86 Del libro de Bartolomé Pina, páginas 240 – 245; 144 – 153; 177 – 180; 184 – 198, 344 - 347 Del libro de Ortega Carrillo y Chacón Medina, páginas 257 - 259	Entrega de la wiki. Trabajo individual (sin puntaje): creación de un libro digital
26 – 30 de noviembre, 2018 Las oportunidades del aprendizaje en línea	Del libro de Ortega Carrillo y Chacón Medina, capítulo 17 Del libro de Bartolomé Pina, páginas 125 – 130, 133 – 140, 161 – 163, 445 – 461, 428 – 440	Aula en línea y videoconferencia, foros y chats. Participación en videoconferencia (no tiene puntaje)
3 – 15 de diciembre, 2018		Semanas de exámenes

XV. Instrucciones y rúbricas

Exposición grupal sobre cultura audiovisual

Instrucciones:

El grupo se va a dividir en tres subgrupos, pues para el tema de cultura audiovisual participarán en investigaciones que tratarán de diferentes subtemas.

Para el primer grupo:

Revisar el tema de la evolución histórica de los medios audiovisuales utilizados en la educación para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, buscar información sobre este tema en fuentes de información impresas y digitales, presentar los resultados por medio de una línea de tiempo, se sugiere hacerla impresa o a mano o se puede usar el siguiente enlace sobre diferentes herramientas digitales para crearla: <https://www.funcionarioseficientes.es/tutoriales/12-webs-gratuitas-para-hacer-lineas-del-tiempo-online>

Para el segundo grupo:

Buscar información sobre estudios previos al uso de los recursos audiovisuales digitales en centros educativos en fuentes impresas y digitales, usar esta información como base para crear un instrumento

para realizar una entrevista a profesores sobre el uso de estos en su práctica docente (de cualquier nivel educativo, cualquier modalidad y materia, cada miembro habla con dos profesores) y escribir una carta para el consentimiento informado, presentar los resultados por medio de una presentación digital, para lo cual se sugieren las siguientes herramientas digitales: <http://noticias.universia.com.ar/vida-universitaria/noticia/2014/06/17/1098969/5-programas-crear-mejores-presentaciones.html>

Para el tercer grupo:

Buscar información en fuentes de información digital e impresas sobre las expectativas sociales de la inclusión de los recursos audiovisuales digitales en el aula y las actitudes de los profesores sobre el paso del uso de los materiales impresos a estos, presentar la información por medio de un mapa conceptual, para lo cual se sugieren las siguientes herramientas digitales: <http://www.aulaplaneta.com/2014/05/21/recursos-tic/seis-herramientas-para-crear-mapas-conceptuales/>

Los tres grupos exponen en las lecciones de la semana del 20 – 24 de agosto. No hay que presentar un informe escrito, solo se califica la exposición. También deben describir el uso de la herramienta digital que utilizaron o cómo realizaron el recurso de manera manual o impresa.

La profesora puede hacer preguntas a cualquier miembro del grupo sobre cualquier aspecto relacionado con la exposición y el estudiante debe tener el conocimiento necesario para poder responder, algún no sea la parte que le correspondía explicar.

Se escriben las citas y referencias con formato APA.

Los estudiantes contarán con 30 minutos mínimo, 45 minutos máximo para exponer. Si requieren hacer uso de recursos audiovisuales digitales, el grupo debe llevar su propio equipo de cómputo.

Rúbrica para la exposición de investigación grupal sobre cultura audiovisual

Nombre del estudiante

Fecha de exposición:

Puntaje total: 24 puntos.

Puntaje obtenido:

Porcentaje total: 15%

Porcentaje obtenido:

Criterio	Excelente (3 puntos)	Regular (2 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)	Observaciones
Utiliza un tono de voz adecuado para que el grupo pueda escucharle con facilidad.				
Respeto el tiempo indicado para realizar la exposición.				
Domina el tema pues puede contestar las preguntas realizadas tanto por la profesora como por los compañeros.				
Su lenguaje corporal es adecuado para capturar la atención del grupo y mostrarse con seguridad ante este.				
Explica con facilidad el tema sin necesidad de leer constantemente sus fichas, carteles o diapositivas u otro recurso con información textual.				
Cuenta con todos los materiales necesarios para realizar la actividad.				
Presenta información pertinente y actualizada sobre el tema investigado				
Su explicación es concisa, clara y ayuda a que el grupo comprenda el tema con ejemplos cotidianos (cuando es pertinente)				

Trabajo individual: cartel y práctica de letras

Instrucciones:

La entrega se realizará durante la semana del 24 al 28 de setiembre, sin embargo, se iniciará su realización durante las lecciones de la semana anterior; en la cual los estudiantes deben llevar a las lecciones: papel periódico o cartulina, lápices de grafito, borrador, regla, tajador para la realización de la práctica de letras. Para el cartel, como mínimo, debe llevar cartulina o papel periódico, tijeras, goma, papel de construcción, imágenes escogidas de acuerdo al tema, marcadores.

Práctica de letras: el estudiante dividirá el papel periódico o cartulina en renglones, y escribirá, con el lápiz, el alfabeto en mayúsculas y minúsculas (un renglón completo para cada tipo de letra) para facilitar que estas sean claras y fácilmente legibles.

Cartel: escogerá un tema que sea de interés en educación o uno de los incluidos en los programas de estudio de su materia. El estudiante incluirá en el cartel un mensaje textual corto, un título y, como mínimo, una imagen.

El estudiante debe seguir los lineamientos discutidos en clase y vistos en las lecturas asignadas para la creación de estos recursos.

Debe cumplir con el formato APA para citas y referencias.

Rúbrica para el trabajo individual: cartel y práctica de letras

Nombre del estudiante

Puntaje total: 18 puntos.

Puntaje obtenido:

Porcentaje total: 10%

Porcentaje obtenido:

Criterio	Excelente (3 puntos)	Regular (2 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)	Observaciones
Sigue los criterios dados para una correcta creación del cartel.				
El cartel incluye, al menos, una imagen que es pertinente al tema.				
El mensaje del cartel es claro y conciso.				
Sigue los criterios dados para una correcta ejecución de la práctica del alfabeto.				

Las letras dibujadas son fáciles de observar y se identifican claramente.				
Se presenta completa la práctica de letras, tal y como se indicaba en las instrucciones.				

Trabajo individual: Blog y wiki

Instrucciones:

Revise la fecha de entrega correspondiente al trabajo individual blog / wiki.

Elija un tema que se incluya en el programa de estudios del Ministerio de Educación Pública de su materia y que se encuentre vigente, puede ser para cualquier nivel.

Busque información sobre el tema en diferentes fuentes de información digital e impresa para crear los contenidos de los recursos educativos a incluir tanto en el blog como en la wiki. Recuerde que debe usar el formato APA, sexta edición, en las citas y al anotar las referencias para no incurrir en plagio.

Elija tres tipos de los recursos digitales e impresos (puede tomarle una foto para incluirlos), como mínimo, de los que se han explicado en clases y en las lecturas asignadas para ser parte del blog / wiki; evite las repeticiones, pues hay muchas opciones para escoger. Recuerde cumplir con los criterios indicados para su correcta realización.

Elija, al menos, dos recursos educativos creados por otros autores, pero que estén libres de derechos de autor para ser incluidos en la wiki / en el blog según el tema a desarrollar.

Genere un enlace del blog y la wiki para que la profesora pueda revisarlo; este se entregará por medio del aula en línea.

Rúbrica del trabajo individual: Blog y wiki

Nombre del estudiante

Puntaje total: 18 puntos.

Puntaje obtenido:

Porcentaje total: 15%

Porcentaje obtenido:

Criterio	Excelente (3 puntos)	Regular (2 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)	Observaciones
Sigue los criterios dados para la correcta creación del blog / wiki.				
Incluye, para la explicación del tema escogido y la realización del blog / wiki, al menos, 3 diferentes tipos de recursos de los vistos en clase.				
Los recursos creados por el estudiante para ser parte del blog / wiki cumplen con los criterios dados para la creación de estos.				
Incluye, para la explicación del tema escogido y la realización del blog / wiki, al menos, dos recursos creados por otros autores, pero que estén libres de derechos.				
El tema escogido para ser explicado en el blog / wiki se presenta de manera clara y concisa.				
La información incluida en el blog / wiki es pertinente y actualizada.				

Microlección para mostrar el uso de la pizarra

Instrucciones:

Este trabajo individual, se organizará y se expondrá durante las lecciones del 24 – 28 de setiembre.

El estudiante es responsable de llevar todos los materiales que requiere para la explicación de un tema elegido del programa de estudios del Ministerio de Educación Pública de su materia (de cualquier nivel), utilizando principalmente una pizarra.

El estudiante tiene 40 minutos, como máximo, para preparar la microlección en clase. Para exponer, contará con tres minutos máximo. La profesora le interrumpirá si se pasa del tiempo.

Si utiliza alguna fuente de información impresa o digital, debe hacer las referencias correspondientes con formato APA.

Recuerde que debe ajustar la microlección y la exposición con utilización de la pizarra, según los criterios explicados en clase o en las lecturas asignadas.

Rúbrica para la microlección para mostrar el uso de la pizarra

Nombre del estudiante
Puntaje total: 21 puntos.
Puntaje obtenido:
Porcentaje total: 5%
Porcentaje obtenido:

Criterio	Excelente (3 puntos)	Regular (2 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)	Observaciones
Utiliza un tono de voz adecuado para que el grupo pueda escucharle con facilidad.				
Respeto el tiempo indicado para realizar la microlección.				
Su lenguaje corporal es adecuado para capturar la atención del grupo y mostrarse con seguridad ante este.				
Cumple con los criterios dados para un correcto uso de la pizarra.				

Cuenta con todos los materiales necesarios para realizar la actividad.				
Presenta información pertinente y actualizada sobre el tema.				
Su explicación es concisa, clara y ayuda a que el grupo comprenda el tema con ejemplos cotidianos (cuando es pertinente)				

Portafolio sobre los recursos educativos

Instrucciones:

Revise la fecha de entrega correspondiente al trabajo individual portafolio sobre recursos educativos.

Elija uno o varios temas que se incluya en el programa de estudios del Ministerio de Educación Pública de su materia y que se encuentre vigente, puede ser para cualquier nivel.

Busque información sobre el tema o temas escogidos en diferentes fuentes de información digital e impresa para crear los contenidos de los recursos educativos a incluir en el portafolio sobre los recursos educativos. Recuerde que debe usar el formato APA, sexta edición, en las citas y al anotar las referencias para no incurrir en plagio.

Elija 10 diferentes tipos de los recursos digitales e impresos, como mínimo, de los que se han explicado en clases y en las lecturas asignadas para ser parte del portafolio; evite las repeticiones de los recursos utilizados (especialmente en la entrega del blog y la wiki), pues hay muchas opciones para escoger. Recuerde cumplir con los criterios indicados para su correcta realización y crear un ejemplo para cada uno. Todos los recursos son completamente autoría del estudiante (incluso vídeos e imágenes o son propios de la herramienta tecnológica utilizada para su creación; no se pueden utilizar de otras fuentes)

De los 10 ejemplos de recursos digitales e impresos elaborados por el estudiante para entregar en el portafolio, tres de ellos (como mínimo) deben estar adaptados para ser utilizados por alguien con necesidades educativas especiales: problemas visuales, problemas motores o problemas de audición, etc. El estudiante identificará claramente, estos recursos e indicará cuál es la necesidad educativa especial a la que van dirigidos.

Si se utilizan recursos impresos, se les toma una fotografía para ser incluidos en el portafolio. Si son digitales, se genera un enlace para ser incluido en este (en hipervínculo y anotar la dirección)

El portafolio incluye portada, los 10 ejemplos, una página en la que se indica cuáles son los recursos elaborados para las necesidades educativas especiales, las referencias.

El portafolio se entrega en Word (no en PDF) y en el espacio asignado en el aula en línea.

Rúbrica para el Portafolio sobre los recursos educativos

Nombre del estudiante

Fecha de exposición:

Puntaje total: 27 puntos.

Puntaje obtenido:

Porcentaje total: 40%

Porcentaje obtenido:

Criterio	Excelente (3 puntos)	Regular (2 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)	Observaciones
Incluye, para la realización del portafolio, al menos, 10 diferentes tipos de recursos de los vistos en clase.				
Los recursos creados por el estudiante para ser parte del portafolio cumplen con los criterios dados para el uso correcto de la teoría del color.				
El tipo de letra utilizado en cada uno de los recursos creados para ser parte del portafolio favorece la lectura del texto.				
El contenido de cada uno de los recursos escogidos para ser parte del portafolio se presenta de manera clara y concisa.				
La información incluida en cada uno de los recursos escogidos para ser parte del portafolio es pertinente y actualizada.				
Los recursos incluidos por parte del estudiante al portafolio son todos de su autoría propia, incluyendo imágenes y vídeos o utiliza los que la misma herramienta tecnológica utilizada le ofrece.				
Los recursos escogidos para ser parte del portafolio				



cumplen con los criterios dados para cada tipo para su creación correcta.				
Al menos, tres de los recursos educativos incluidos en el portafolio están adaptados para personas con necesidades educativas especiales.				