

Módulo 2 – Tarefa: Diseñar un curso virtual

Introdución.

Este curso virtual enmárcase dentro da materia de informática de 4º da ESO cunha carga horaria de 3 sesións semanais para grupos de 30 alumnos que se desenvolve nunha aula de informática con 15 equipos dispoñibles. Xa fai tempo que traballamos arredor dun Curso Virtual a base de tarefas e traballo por parellas e neste curso plantéxome un proxecto final colaborativo (6 persoas por equipo) que aplique a unha situación real e de xeito integrado o traballado previamente.

Decisións curriculares

Competencias	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none">• Desenvolver as competencias necesarias para planificar, deseñar e editar un sitio web para unha empresa local de xeito colaborativo.• Competencias básicas:<ul style="list-style-type: none">◦ CTICD: Obter, elaborar, crear e comunicar informacións en diferentes linguaxes empregando ferramentas TIC.◦ CAA: Xestionar as propias capacidades e coñecementos responsabilizándose no traballo individual e colectivo.◦ CAIP: Desenvolver as habilidades sociais tomando decisións, organizando tempos e tarefas no marco dun traballo colaborativo.◦ CSC: Respetar os códigos de conducta nos diferentes ámbitos e empregar legal e éticamente a información.◦ CCIMF: Planificar, executar e avaliar o desenvolvemento dun proxecto real.◦ CM: non é relevante.◦ CCL: Comunicarse axeitadamente de forma oral e escrita segundo os contextos.◦ CCA: Elaborar traballos con formatos visualmente atractivos e orixinais.	<ul style="list-style-type: none">• Crear unha páxina web que responda a unha problemática real.• Elaborar e publicar contidos na web integrando información textual, gráfica e multimedia.• Publicar legal e responsablemente informacións en entornos virtuais.• Participar colaborativamente na planificación, deseño e creación dos produtos de imaxe e comunicación dunha pequena empresa.• Integrar as ferramentas de traballo online e colaborativas na dinámica persoal.
Contidos	
<ul style="list-style-type: none">• Traballo colaborativo, asignación de funcións, responsabilidade e produtividade.• Propiedade intelectual, dereitos de autor e licencias de uso.<ul style="list-style-type: none">◦ Bancos de imaxes e sons aptos para uso comercial.◦ Aloxamento na nube dos recursos propios coa licenza axeitada.•	<ul style="list-style-type: none">• Marketing, merchandising e publicidade.• Plataformas web: Wix, Jimdo, Google Sites, Wikis...• Suscripcións RSS.

Decisiones pedagógicas

Enfoque metodológico

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Asumir o modelo pedagógico CAIT baseado na aprendizaxe construtiva, activa, interactiva, tecnolóxica, autorregulada. • Diseñar o curso para que o alumnado asuma o protagonismo da súa aprendizaxe e o titor poda xestionar esa aprendizaxe doadamente. • Estructurar o curso virtual por temas, de tal xeito que facilite a aprendizaxe: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Explicar os obxetivos de cada tema nunha folla de ruta. ◦ Presentar a información de consulta. ◦ Programar tarefas puntuables para a cualificación final. | <ul style="list-style-type: none"> • Organizar os contidos para transmitir a información básica de xeito que o alumnado poda comprendelos e mesmo autoavaliarse. • Programar as actividades e tarefas orientadas á elaboración dun proxecto final: a creación dun plan de difusión dunha empresa local a través dunha páxina web. |
|--|---|

Actividades e tarefas

- Actividades sobre os aspectos lidos, escoitados ou visionados mediante cuestionarios que evidencien a comprensión do observado.
- Actividades de debate e análise de produtos relacionados co proxecto final en grupo.
- As tarefas publicadas no portafolio persoal do alumnado serán xestionadas no curso virtual onde serán:
 - Presentadas.
 - Entregadas (enlace ao resultado publicado no portafolio).
 - Corrixidas.
- As tarefas constarán de:
 - Unha introdución de contextualización.
 - Unha descripción do produto solicitado.
 - O proceso a seguir.
 - As ferramentas dispoñibles, exemplos e titoriais.
 - Unha exposición dos produtos realizados polos compañeiros doutros anos se os houber.
 - Criterios de avaliación e cualificación, prazos de entrega.

Produccións dos estudantes

- Realizarán unha secuencia de Tareas destinadas a practicar e avaliar a consecución dos obxectivos e o logro das competencias buscadas.
- As tarefas serán todas públicas e estarán recollidas nos portafolios persoais do alumnado indo acompañadas dunha exposición valorada do proceso seguido na súa elaboración, dos atrancos atopados e das ferramentas empregadas.
- Un proxecto final colaborativo consistente na creación dun plan de márketing para unha empresa ficticia que terán que crear ou unha local que se preste a colaborar.

Organización dos contidos

- Aloxadados nun curso virtual organizado por temas estruturados de xeito común coa axuda de iconas identificativas.
- Organizados en paquetes de contidos creados con eXeLearning, subidos ao curso virtual en formato de paquete de contidos IMS e descargables en formato ePub.

Estratexias de avaliación

- A avaliación da competencia buscada centrarase nas producións (no facer) e non nas aprendizaxes (no saber) dos participantes.
- Orientarase tanto ao produto como ao proceso.
- Practicada dende tres ángulos:
 - Autoavaliación mediante “Cuestionarios” e reflexión persoal.
 - Coavaliación mediante “Talleres” e análise grupal presencial.
 - Heteroavaliación. As “Rúbricas” facilitarán estas avaliacións.
- Feita nos tres momentos do proceso:
 - Inicial mediante cuestionarios e foros.
 - Procesual a través das tarefas.
 - Final baseada na calidade do proxecto final

Decisións legais

<ul style="list-style-type: none">• Respetar a propiedade intelectual dos recursos alleos incorporados ao curso.• Indicar nas imaxes e recursos empregados a súa propiedade intelectual. Inclúense este datos: autor, título (se o ten), fonte e licenza.• Referenciar textos, recursos multimedia... respectando estándares para a cita bibliográfica e webgráfica seguindo a norma ISO 690-2.• Empregar recursos educativos abertos: ODEs con licenza PD, CC BY ou CC BY-SA. Cando non se localicen os ODE dexesados coa licenza axeitada, apelarase ao dereito de cita e ilustración para educación para empregar contidos con licenza NC, ND ou ©.• Publicar o curso e os recursos educativos creados con licenza CC BY-SA ou Dominio Público para aumentar os traballos culturais libres. As capturas de pantalla con anotacións, pasos a seguir... publicaranse con licenza DP.	<ul style="list-style-type: none">• Facer o curso e os materiais accesibles respectando as normas básicas de accesibilidade sobre:<ul style="list-style-type: none">◦ Parágrafos.◦ Empregar o menú formato para os encabezamentos.◦ Usar as listas correctamente.◦ Identificar as imaxes con texto alternativo.◦ Táboas accesibles evitando usalas para maquetar contidos, salvo casos excepcionais. Nos paquetes de contidos xerados con eXeLearning maquetaranse os ODE inseridos empregando as utilidades do propio eXeLearning.◦ Ligazóns accesibles:<ul style="list-style-type: none">▪ Indicando que é unha ligazón.▪ Informando sobre a web que abrirá a ligazón ao activala.▪ Informando que se abrirá en xanela nova cando sexa así.◦ Abrir as ligazóns en xanelas novas, indicándoo ou ben no texto da ligazón ou no texto alternativo.
---	---

Decisións tecnolóxicas

Software	Hardware
<ul style="list-style-type: none">• Realizaremos Tarefas nas que as aplicacións informáticas veñen determinadas e outras nas que se propón unha lista. Usaremos:<ul style="list-style-type: none">◦ Moodle 1.9 para o curso virtual aberto no que o alumnado debe loguearse para a entrega de tarefas, consulta das súas cualificacións e participación en foros e talleres.◦ Un conta Google para:<ul style="list-style-type: none">▪ Correo electrónico Gmail.▪ Comunidades Google +▪ Documentos colaborativos con Drive.◦ Edición de son: Audacity.◦ Edición de imaxe: Gimp, Fotor.◦ Edición de vídeo: Movie Maker, YouTube.◦ Edición 3D: Sketch Up.◦ Geolocalización: Eduloc, Google Maps.◦	<ul style="list-style-type: none">• O curso debe poder visualizarse en calquera equipo informático básico con conexión á rede.