

GRUPO 5

DOCUMENTO FINAL

| Gallo, Sofía - Guarneri, Malena - Moralejo, María Lucrecia



Justificación escrita desde el marco teórico de las pantallas más representativas.

El modelo pedagógico que da sustento a este proyecto se centra en los aprendizajes, siendo la tecnología un soporte que se incluye de manera de contribuir a generar o ampliar las oportunidades de aprender.

Su diseño está basado en las ideas del constructivismo y en el aprendizaje colaborativo. Se trata de actividades **centradas en el estudiante**, pensadas para que le ayuden a construir el conocimiento con base en sus habilidades y saberes propios más allá del mero hecho de publicar y transmitir la información. La propuesta se caracteriza entonces por la variedad y flexibilidad, ajustada a necesidades e intereses de los usuarios. Se pretende desarrollar un aprendizaje autónomo orientado hacia la autoplanificación, autoorganización y autoevaluación del aprendizaje.

Hemos elegido como pantallas significativas para desarrollar algunos puntos de claves las referidas a los **objetivos** y a las **actividades**.

LEARN FOLKS
Learn, share and grow

Home Objectives Test your Level Community Practice Room Library Videos

Learn and practice
English
on the web

Get Started

You are here: Home » Objectives

OBJECTIVES

GENERAL OBJECTIVES

The Learn Folks student will be able to:

- Identify their level of prior knowledge of the English language.
- Make a meaningful understanding of the English language.
- Enhance his level of oral expression in English.
- Enhance his level of writing in English.
- Perform basic communication in English with other students.

SPECIFIC OBJECTIVES

The Learn Folks student will be able to:

- Find exercises that match their level of prior knowledge.
- Understand the slogans of the exercises and activities.
- Identify the mistakes made during the activities.
- Memorize new vocabulary.
- Apply rules of spelling, syntactic, semantic and morphological characteristic of the English language.

Copyright © 2012. All Rights Reserved.
Powered by GMAP-UNLP



- **Impacto (“residuo”) cognitivo deseado:** el impacto deseado esta íntimamente ligado a los objetivos generales de nuestro trabajo, que recordamos a continuación:

Nuestros objetivos generales:

Que el estudiante pueda:

- ♣ Identificar su nivel de conocimiento previo del idioma Inglés.
- ♣ Realizar una comprensión significativa del idioma Inglés.
- ♣ Mejorar su nivel de expresión oral en Inglés.
- ♣ Mejorar su nivel de escritura en Inglés.
- ♣ Llevar a cabo una comunicación básica en Inglés con otros estudiantes

Los objetivos específicos

Que el estudiante pueda:

- ♣ Encontrar los ejercicios que coinciden con su nivel de conocimiento previo.
- ♣ Comprender las consignas de los ejercicios y actividades.
- ♣ Acceder a los medios de apoyo necesarios para mejorar la comprensión de las instrucciones anteriores.
- ♣ Identificar los errores cometidos durante las actividades.
- ♣ Buscar y encontrar soluciones a los errores cometidos durante las actividades.
- ♣ Memorizar un nuevo vocabulario.
- ♣ Aplicar las reglas de ortografía, características sintácticas, semánticas y morfológicas del idioma Inglés.
- ♣ Entablar una conversación totalmente en inglés.

- **Tipo de material multimedia** El entorno elegido es una página web de acceso público, que permite el ingreso a todos los contenidos tan solo con un login, y reúne en un único espacio diferentes opciones para presentación de contenidos, distribución de materiales, desarrollo de actividades e interacción. En lo referido al módulo de actividades, se destaca la diversidad de elementos multimedia utilizados para el aprendizaje del idioma inglés: contamos con materiales audiovisuales (videos, archivos de audio) y materiales desarrollados para su uso didáctico, como los foros, formularios de subida de archivos, sistemas de comentarios, entre otros.

Tal como señala Davis Squires, “(...)La discusión acerca de la incorporación de los aspectos de diseño constructivista, indican la necesidad de que los diseñadores instruccionales reconozcan que aún poseen un rol muy importante que desempeñar en la selección y construcción de situaciones que estimulen la construcción del conocimiento, y en proveer los recursos que apoyen tanto a docentes como estudiantes. Por otra parte, deben reconocer que el uso de contenidos en formato electrónico que diseñen estará determinado por la manera en que sus supuestos serán interpretados en diversos contextos, por docentes / tutores y estudiantes, quienes reelaborarán las intenciones del



diseño según sus necesidades y características idiosincrásicas particulares (Squires, enStojanovic de Casas: 2002).

Elegimos y desarrollamos actividades que generen un importante grado de interactividad entre los estudiantes, ya que estos aprenden no sólo a través de su propio trabajo sino del de sus compañeros, por lo que este ambiente propicia un verdadero trabajo colaborativo, ya que enfatiza más en las fortalezas del grupo que en el esfuerzo individual.

The screenshot shows a web application interface. On the left, there is a navigation menu titled 'THIS SITE' with links for 'Home', 'Site Map', and 'Login'. The main content area has a breadcrumb trail: 'You are here: Home > Practice Room > Advanced'. Below this, there is a section titled 'Advanced Activities' with the heading 'Start an English deeper training.' and a sub-heading 'Start an English deeper training.' The text below reads: 'Complete the activities we bring to you, and practice by yourself advanced elements in Grammar, Listening and writing.' There is a date stamp: '%AM, %19 %04:1 %2012 %00 %Mar'. Below this is a text box with the following content: 'Here is an example of questions that might be in a job interview. The task is to answer and record, raising the mp3 to the forum. There, compare them to other users and conduct their own adjustments and corrections. Make your own corrections to the other so we can practice and have a good interview and written communication exercise time'. Below the text box is a video player titled 'Virtual Job Interview' with 309,996 views. The video player shows a man and a woman in a professional setting. Below the video player is a 'Start' button and a 'Login/Register' link. At the bottom, there are social media sharing options for 'Like' (34) and 'Tweet' (3), and a 'EMBED' button. The page is tagged under 'Listening' and 'Conversation'. At the bottom, it says 'Be the first to comment!' and 'Read more...'.

Cada actividad cuenta con un espacio para realizar comentarios donde los usuarios pueden realizar y/o responder consultas, y discutir sobre el ejercicio. Asimismo, cada actividad cuenta con una serie de etiquetas que indican nivel, tipo de actividad, etc., que además de permitir personalizar la navegación son en si mismas una indicación para los usuarios.

- **Tipos de lectores a los cuales está dirigido:** el material está dirigido a un usuario joven o adulto con diferentes niveles de conocimientos previos del idioma ingles, por lo que hemos intentado crear un entorno amigable, con colores que no resulten



agobiantes al lector y poca carga grafica, priorizando el texto y los espacios, los menús de opciones y los hipertextos.

Nos interesa que el entorno acompañe los posibles recorridos a través de menús y etiquetas, por lo que nos enfocamos en que dichos elementos sean características preponderantes en cada actividad.

- **Tratamiento del error:** Desde el enfoque constructivista el error es ponderado porque se considera que el equivocarse es una oportunidad para el aprendizaje y ofrece una base para la autocrítica se busca aumentar la curiosidad e iniciativa para observar, indagar y rectificar. Se trata de una fase de la construcción del conocimiento, y no constituye un momento de quiebre sino una oportunidad de construcción.



Bibliografía

Camillioni, Alicia "El tratamiento de los errores en situaciones de baja interacción y respuesta demorada". En: Litwin, E., Maggio, M. Y Roig, H. (Comp.) Educación a Distancia en los '90. Desarrollos, problemas y perspectivas. Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. Programa de Educación a Distancia UBA XXI. 1994

Hernández Requena, Stefany *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso* Disponible en: <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>

Rodino, A.M. (1996). "Las nuevas tecnologías informáticas en la educación: viejos y nuevos desafíos para la reflexión pedagógica". En Memoria del VII Congreso Internacional sobre Tecnología y Educación a Distancia

Raths, L. E y otros *Cómo enseñar a pensar. Teoría y aplicación*. Piados Studio. Buenos Aires. 1998

Scagnoli Norma I. *Estrategias para Motivar el Aprendizaje Colaborativo en Cursos a Distancia*. College of Education University of Illinois at Urbana-Champaign, USA Disponible en: <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/10681/aprendizaje-colaborativo-scagnoli.pdf>

Squires, D y Mc.Dougall, A. *Cómo elegir y utilizar software educativo*. Morata Ediciones. Colección "Educación crítica". 1997 Madrid.
Presentación *Introducción al Diseño Gráfico de Medios Audiovisuales*, Profesora Gabriela Vinograd

STOJANOVIC DE CASAS, Lily. *El paradigma constructivista en el diseño de actividades y productos informáticos para ambientes de aprendizaje "on-line"*. Rev. Ped, ene. 2002, vol.23, no.66, p.73-98. ISSN 0798-9792. Disponible en: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S0798-97922002000100004&script=sci_arttext



Anexos

Documento 1

a) Tipo de trabajo final elegido

Hemos decidido realizar el **desarrollo de una aplicación web para el aprendizaje del idioma inglés**. (Opción 3)

b) Necesidad educativa que da origen al material

El origen al material se encuentra en la necesidad educativa de encontrar una propuesta superadora a las aplicaciones web para el aprendizaje del idioma inglés que hemos analizado durante el presente seminario, las cuales, concluimos, no generan en el estudiante un aprendizaje genuino y significativo.

c) Área temática

Lenguas extranjeras.

d) Caracterización del/los destinatarios

Los destinatarios serán usuarios jóvenes y adultos con diferentes niveles de conocimientos previos del idioma inglés.

e) Objetivos generales y específicos del material hipermedia

Objetivos generales

Que el estudiante:

- Pueda identificar su nivel de conocimientos previos de la lengua inglesa.
- Realice una comprensión significativa de la lengua inglesa.
- Acreciente su nivel de expresión oral en el idioma inglés.
- Acreciente su nivel de expresión escrita en el idioma inglés.
- Realice comunicaciones básicas en inglés con otros estudiantes

Objetivos específicos

Que el estudiante:

- Pueda encontrar los ejercicios acordes a su nivel de conocimientos previos.
- Pueda comprender las consignas de los ejercicios y actividades.
- Acceda a los medios de ayuda necesarios para reforzar la comprensión de las consignas mencionadas.
- Sea capaz de identificar los errores cometidos durante las actividades.
- Sea capaz de buscar y encontrar las soluciones a los errores cometidos durante las actividades.



- Sea capaz de memorizar nuevo vocabulario.
- Sea capaz de aplicar reglas ortográficas, sintácticas, semánticas y morfológicas propias del idioma inglés.
- Sea capaz de entablar una conversación enteramente en inglés .

f) Contenidos a trabajar

En la aplicación habrá diferentes tipos de actividades para distintos niveles de dificultad, se trabajarán reglas idiomáticas de manera teórica y práctica, vocabulario, escritura, lectura y conversación.

g) Metodología de trabajo propuesta

Las actividades se desarrollarán, teniendo en cuenta la premisa de que el aprendizaje es una construcción tanto individual como colectiva; por ello se implementarán algunas actividades para resolver en solitario, como por ejemplo lecturas, exposiciones en video o texto acerca de reglas, y otras para ser realizadas por parejas o grupos como ser foros o chats en inglés siguiendo algún eje temático, donde sea premisa la evaluación entre pares.

h) Indicar claramente los nombres de al menos 3 de los puntos del marco teórico que tendrán en cuenta para el diseño del material hipermedia

Para la realización y justificación de nuestra aplicación, entre otros, trataremos los siguientes conceptos:

- Tipo de material multimedia
- Tipos de lectores a los cuales está dirigido.
- Impacto (“residuo”) cognitivo producido (en el caso del análisis) o deseado.
- Tratamiento del error.
- Caracterización del fenómeno de mediación. Elementos.

i) Definir roles para cada integrante del grupo

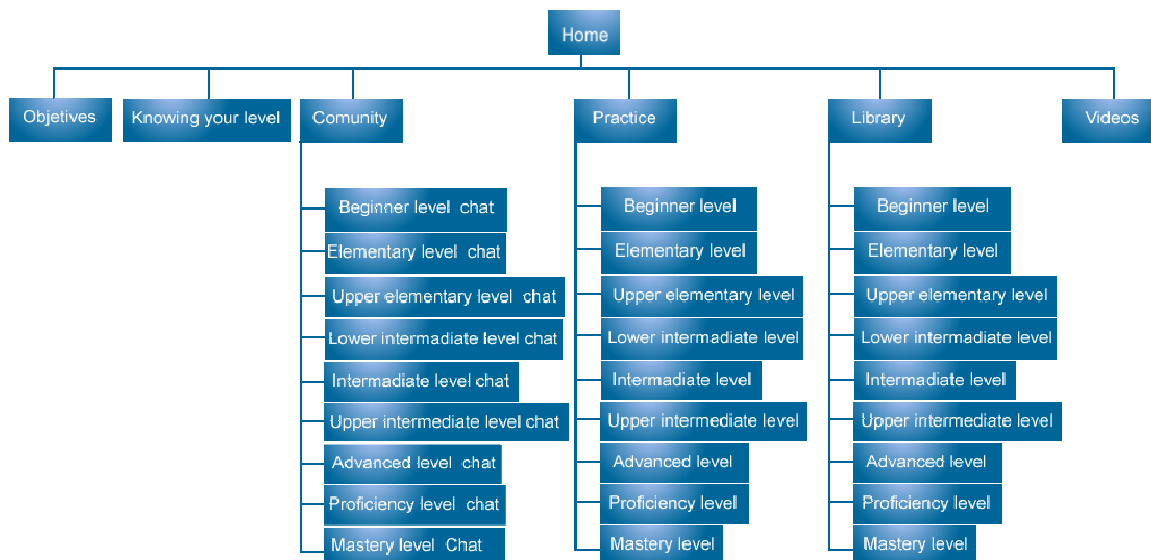
Las tareas las realizaremos teniendo en cuenta los orígenes académicos de cada una de las integrantes:

Sofía Gallo: programación; diseño gráfico; Lucrecia Moralejo: desarrollo web, programación; Malena Guarnieri: diseño instruccional, justificación pedagógica



Documento 2

a) Esquema del diagrama de navegación del material.



b) Explicación del diagrama de navegación.

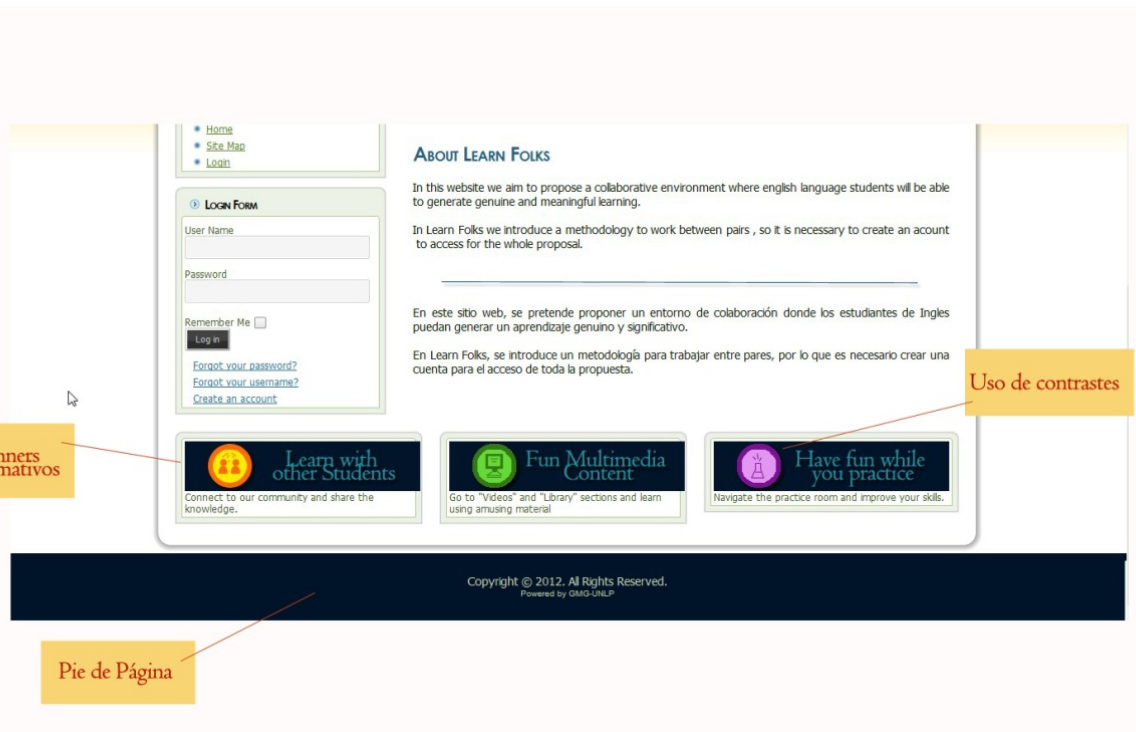
El sitio web consta de una **barra de navegación** principal en la parte superior que permite acceder a los enlaces a las secciones más importantes del curso

Además de ser capaz de navegar por el sitio, en la forma indicada en el mapa de navegación, se puede navegar a través de una serie de **etiquetas**.

Cada actividad se le asigna un conjunto de etiquetas, por ejemplo: "nivel elemental", "fonética", entre otras. Cada etiqueta será un enlace a todas las actividades que contienen esa etiqueta. De esta manera, cada estudiante puede construir su propia navegación.

c) Una imagen que represente la interfaz gráfica que se utilizará para el material.

Indicar tipo de interfaz, ubicación de los elementos en la pantalla, colores.





d) Justificar los elementos elegidos.

Para el diseño de la interfaz del curso virtual del idioma inglés "Learn Folks", partimos de la idea que es un sitio web orientado a estudiantes adultos, por esta razón consideramos que no era necesario realizar pantallas tan explicativas ni llamativas, sin embargo tuvimos un especial cuidado en la estética del producto.

Así mismo, partiendo de elementos básicos del diseño web y la psicología cognitiva, se tuvieron en cuenta elementos como:

- **Codificación del lenguaje:** La mayoría del contenido del sitio y los elementos navegacionales están escritos en el idioma inglés, esto con la finalidad de familiarizar al estudiante con el uso de este y facilitarle el recuerdo posterior de algunas palabras utilizando como estrategia la repetición visual.
- **Organización de la información:** El contenido se organizó de tal forma que la composición guíe al usuario visualmente. Se busca que éste pueda distinguir en un principio las áreas de información, navegación principal, secundaria, etc. Se utilizó el contraste de colores para facilitar la lectura y mantener un orden visual.
- **Barras de Navegación:** Se utilizan dos barras de Navegación. La primera contiene los enlaces a las secciones más importantes del curso y se sitúa en la parte superior porque en esta ubicación se visualiza más fácilmente. La segunda barra de Navegación, contiene los enlaces a la información del sitio (mapa del sitio, enlace a Home y Login) por ser opciones que se utilizan con menor frecuencia, se ubican al costado izquierdo de la página.
- **Usabilidad:** Se desarrolla una plantilla intuitiva que permita al estudiante navegar fácilmente por el sitio web, para esto, diseñamos diferentes tablas para fragmentar la información, y de esta forma el usuario pueda identificar los elementos de una forma clara y consistente a lo largo del sitio.



- **Logo:** Consideramos importante diseñar un logotipo que identificara el sitio web para darle identidad al curso, bajo el logotipo se encuentra un frase corta que refleja el tipo de curso y el objetivo.
- **Colores:** como se menciona en la imagen superior, se utilizó una paleta de azules para las pantallas del sitio, esto con la finalidad de mantener balance de colores para ayudar a nuestros usuarios a navegar con mayor facilidad nuestra página al delimitar áreas y al agrupar diferente tipo de información, se utilizó dicha gama de color por ser tonos que no cansan a la vista. Del mismo modo, se aplicó el color blanco como fondo de página para evitar los colores muy vibrantes en el contenido principal.
- **Login:** Si bien el diseño instruccional lo veremos luego, el espacio para login cumple una función fundamental para el registro de los usuarios.