

Diseño de simuladores educativos en H5P - CAVILA 2022

Informe final

Número de grupo: 1

Miembros finales del grupo **que participaron** efectivamente en el proceso de creación del simulador:

Gurrola, Pilar

Arce, Debora M.

Nombre asignado al simulador: Manifestaciones afectivas

Nivel de enseñanza: Formación de profesores

Carrera o especialidad: Formación de profesores

Nombre del curso o asignatura: Formación de profesores

Modalidad del curso: (indicar si es presencial, a distancia, mixto) a distancia.

Palabras clave: colocar 3 palabras clave para identificar el trabajo Manifestaciones afectivas, foros académicos, redacción de mensajes en foros.

Características estructurales del simulador:

Número aproximado total de pantallas: 18 en total.

Número de puntos de ramificación o preguntas: 3 ramificaciones con varias preguntas cada ramificación

Estimación aproximada de tiempo que implicaría una sesión para recorrerlo o utilizarlo: 60 minutos

Medios preponderantes: imágenes, presentaciones interactivas, texto y audio.

Indicar si se asignaron puntajes a los diferentes recorridos de manera de obtener una calificación final: Se le asignó un punto a cada una de las preguntas incluidas en cada escenario, en total son 6 puntos.

Describe someramente el diseño del recorrido (sólo una respuesta correcta en cada ramificación, puntajes intermedios para las respuestas, varias respuestas igualmente correctas que orientan hacia distintos recorridos, diseño con un solo punto final, diseño con varias alternativas finales, etc.):

En el diseño inicia con una pantalla de presentación breve de la propuesta a llevarse a cabo en el simulador. Considerando que se trabajará con tres escenarios (encuadre de mensaje, desarrollo del diálogo y cierre del foro) al inicio de cada uno de ellos hay una imagen anunciando esa instancia.

Escenario 1-Encuadre: presenta la consigna de la actividad y luego se realizan dos preguntas en función del mensaje escrito por el profesor y de las orientaciones que él brinda. En este escenario, cada pregunta cuenta con una respuesta correcta y hemos agregado en el apartado de preguntas, una opción que es para brindar ayuda en caso de que el alumno esté desorientado con las opciones presentadas, se llama "Requiero más información". Asimismo, tanto en este escenario como en el resto hay retroalimentación por parte del profesor. Se encuentra una devolución conceptual si la respuesta es correcta, remarcando los aspectos centrales que hacen a la categoría trabajada. En tanto, para el error, en algunos casos –dependiendo del tipo de interrogante- hay mayor desarrollo conceptual para que se pueda volver a intentar, y en otros, hay

preguntas que apuntan a la reflexión en torno a los contenidos vistos y las orientaciones que llevó a cabo el docente.

Escenario2-Desarrollo del diálogo. Posee la misma característica del anterior respecto de presentar la actividad para ese escenario, junto con el ejemplo del docente y sus orientaciones en audio. La particularidad en esta parte es que, al inicio, no se propone una pregunta, sino que se les invita a organizar un mensaje, debiendo arrastrar las posibilidades en el orden que consideran correcto. En caso de que el orden sea correcto, pasa a la siguiente pantalla y tiene su retroalimentación; y si es erróneo, se vuelve a intentar las veces que sean necesarias. También hay devolución ante el error. Luego de esta instancia, se pasa a las preguntas en torno a este escenario y las manifestaciones afectivas presentes. Como en el anterior, dentro de las opciones de respuesta se encuentra "Requiero más información".

Escenario 3-Cierre del foro: Se encuentra la misma estructura inicial de los anteriores antes de pasar a las propuestas de simulación. Aquí se comienza con una pregunta que posee varias opciones correctas (3) y la misma lógica de la retroalimentación ante lo correcto e incorrecto. Ya la siguiente pregunta, contiene sólo una respuesta correcta para poder así finalizar con la actividad en simulador

Incorporación de recursos humanos y/o materiales: fotografías, producción de video, editores de video; dispositivos, equipos o maquinarias específicas, dibujantes, diseñadores gráficos, etc.

En nuestro caso, principalmente, la elaboración fue propia y el material visual fue construido desde repositorios propios también. Se utilizaron las herramientas provistas por H5P.

Perspectiva didáctica:

Objetivos pedagógicos que sustenten el uso del simulador como estrategia:

Que los docentes puedan apropiarse de las categorías propuestas para la comunicación afectiva en la construcción de mensajes foro a través de situarse en situaciones de producción concretas brindadas por el simulador.

Ventajas y desventajas de la utilización del simulador para alcanzar dichos objetivos:

Tal como se explicita en nuestro primer informe de presentación del diseño, así como está plasmado al inicio de cada escenario, la ventaja principal que reconocemos es que cada alumno pueda construir in situ sus propios mensajes estableciendo comparaciones entre lo propio y la propuesta conceptual del simulador orientado por el docente. Es decir, que no se le dice expresamente tenés que escribir sí o sí de este modo, sino que se presentan orientaciones fundamentadas no sólo en la experiencia sino principalmente en el material bibliográfico que sustenta esta instancia. Los alumnos deberían haber tenido leído el texto de Pérez Alcalá (2012).

En cuanto a desventajas, tenemos la inquietud de si este material, con toda la información que contiene, desaliente a que, quienes no han leído el texto propuesto, directamente no lo hagan. Asimismo, nos cuestionamos si efectivamente hemos abarcado todo lo central, o bien, resultará acotada como tarea de práctica y de evaluación en proceso, a la vez.

Aspectos del aprendizaje que se desean valorar (conocimientos, habilidades, actitudes):

Consideramos que a través de esta actividad con simulador se posibilitarán abordar los aspectos centrales que hacen a la redacción de mensajes con manifestaciones afectivas que fortalecen, desde nuestra

perspectiva, a la construcción de un proceso de comunicación donde los lazos afectivos son relevantes. Asimismo, alienta al reconocimiento de que la tutoría en línea no es sólo cuestión de experiencia, sino que también conlleva una formación teórica específica. Entonces, con el simulador es posible incentivar la apropiación de categorías teórico-conceptuales pero desde la producción propia y la guía de contenidos presentes en H5P y los brindados por el docente. También se contribuye a experimentar otro tipo de material para el aprendizaje, además de las propuestas escritas y/o audiovisuales, entre otras.

En el caso de asignar puntajes a los diferentes recorridos indicar si el simulador representará una evaluación diagnóstica, formativa o sumativa. Esto depende del momento en que se realice la simulación, así como la finalidad que se tiene respecto al resultado obtenido.

Indique que tipos de error trabaja el simulador, justifique su respuesta con lo visto en el curso

Hicimos hincapié en poder redactar el error, no en términos de sanción, sino como otra posibilidad de aprendizaje. Destacamos desde lo visto en el curso que es relevante poder brindar esta retroalimentación en función de que en esta instancia de seguimiento quien realiza la actividad se da cuenta que hay algo que no ha comprendido claramente y así, tiene la posibilidad de revisar aquello que no quedó claro.

Indique tipo de feedback establecido, justifique su respuesta con lo visto en el curso.

El feedback (en general, nosotras hablamos de retroalimentación y mayormente, devolución) hace hincapié en reforzar aquello que el alumno ha acertado, pero haciendo hincapié también en el aspecto conceptual que sustenta esa respuesta correcta. Asimismo, posibilita un aprendizaje, acompañado (porque es el docente, en este caso, quien preparó el material) pero a la vez que estimula el autoaprendizaje, la valoración del contenido, así como también la posibilidad de identificar las relaciones entre los contenidos (lo que en el curso se abordó como tener “una visión sistémica al analizar las interrelaciones del sistema. En nuestro caso, pretendemos que a partir de esta actividad, considerando elementos centrales de la construcción de mensajes con manifestaciones afectivas, puedan ser una base para que puedan ser creativos con sus mensajes pero sin olvidar lo central. Destacamos aquí aquella idea que afirma que este tipo de feedback en la tarea puede ser eficaz en relación a fortalecer las estrategias de transformación y la autorregulación (Hattie y Timperley, 2007)

Indique si la simulación se llevará a cabo en una clase presencial o en forma virtual, cómo presentará el problema a los alumnos, la información previa que brindará, indicación de acciones/procedimientos a realizar, rol del profesor y de los alumnos, etc.:

La simulación se llevará a cabo en una clase presencial donde se les proponga a los alumnos trabajar a partir de la información, indicaciones y consejos presentes en el simulador, pero con una presentación previa de cómo es el trabajo con este tipo de material. Es decir, que cuenten con una instancia donde se pueda dar este autoaprendizaje del que hablamos. Esto considerando que en las clases previas se brindó el sustento teórico a través de distintos autores, principalmente, de Pérez Alcalá. Entonces en esta instancia podrán articular esos saberes con la propuesta de la tarea, ya que ellos deberán simultáneamente ir escribiendo sus mensajes para compararlos con lo presente en el simulador. De todos modos, si algún alumno requiere ayuda el docente se la brindará, teniendo en cuenta que es presencial. En esta instancia se pretende que cada alumno pueda realizar la actividad de manera individual, ya que en la segunda hora de la clase se llevará a cabo una puesta en común para compartir lo realizado. Y al terminar la la unidad (no está esto en el simulador) se realizará un trabajo de cierre en parejas o de a tres personas.

Explique cómo se realizará la evaluación de los aprendizajes; si se considerará sólo el puntaje obtenido en el simulador o se requerirán otras instancias como un informe, exposición, si será individual o grupal, si se suma a otra evaluación mayor, si será luego corroborado en el espacio físico real, etc.:

Ciertamente, lo realizado en el simulador se tendrá presente para realizar la evaluación sumativa, pero se propondrá una instancia de cierre a través de la producción de un trabajo grupal (2 o 3 integrantes) a través del cual no sólo puedan diseñar un mensaje, sino también fundamentarlo teórica y pedagógicamente. Además, se les propondrá que utilicen otras manifestaciones afectivas no vistas en el simulador pero sí en la bibliografía.