

Simulador Pedagógico Configurable

Presentación y descripción de la plataforma de formación S.P.C.



www.itemm.com
www.entornosdeaprendizaje.es
Tfno. 965 42 24 13

Introducción

Las plataformas S.P.C. (Simulador Pedagógico Configurable) son Sistemas de gestión del aprendizaje, en soporte digital a través de la red, con capacidad de elaborar contenidos y de crear entornos de aprendizaje para la aplicación de los mismos en Acciones formativas.

S.P.C. trata de orientarse a las características y filosofía de la Web 2.0, como una de las últimas y más aceptadas tendencias en el uso serio y riguroso de Internet.

La plataforma de formación S.P.C. contiene cuatro componentes que operan de modo conjunto y entrelazado:

- Contenidos (en formato *Objeto de contenido* y *Módulo de contenido*.)
- Generador de contenidos (con repositorio de elementos útiles a la elaboración objetos de contenido.)
- Motor de gestión aplicado a procesos de aprendizaje y a administración.
- Área de comunicación

El usuario tiene posibilidad de acceso a la plataforma bajo cuatro perfiles:

- Perfil Gestor de Plataforma.
- Perfil Autor de contenidos.
- Perfil Tutor/Dinamizador.
- Perfil Estudiante/Participante.

La *Acción formativa* es el núcleo fundamental y el objetivo principal de la plataforma.

COMPONENTES BÁSICOS S.P.C.

Contenidos

Los contenidos son la materia de estudio y ejercitación con la que el Estudiante/Participante desarrolla la construcción del conocimiento en el transcurso de la Acción formativa.

La plataforma de formación SPC, como sistema de gestión del aprendizaje, almacena estos contenidos y gestiona su aplicación gracias a un potente motor de inteligencia.

Para ello los contenidos deberán estar convenientemente encapsulados en unidades autónomas según el formato denominado *Objetos de contenido*. Uno o varios objetos constituirán un *Módulo de contenido* y uno o varios módulos constituirán una *Acción formativa*.

Los Objetos admiten Recursos de apoyo proporcionados por el Autor y permiten aportaciones al contenido efectuadas por los participantes en la Acción formativa.

Objetos de contenido

Un Objeto de contenido SPC está integrado por un máximo de cuatro componentes (Exposición, Puntos clave, Ejercicios y Casos prácticos) y un mínimo de uno.

- *Exposición*

Este componente del objeto de contenido ofrece las condiciones y recursos necesarios para llevar a cabo la labor de exposición (en una o varias pantallas) del contenido del objeto.

El texto es susceptible de albergar, en localizaciones determinadas, vínculos hipermedia que son capaces de activar, automáticamente o por pulsación, diversos elementos multimedia (glosario, audios, imágenes estáticas, imágenes animadas y vídeos.)

Esto dota al objeto de contenido de un enorme potencial expositivo y gran versatilidad para posibilitar diferentes técnicas didácticas.

Existen dos modos de lectura opcionales:

- Lectura dinámica
- Lectura ordinaria

La lectura dinámica resaltará progresivamente los diferentes renglones del texto, con opciones de velocidad, avance, retroceso y pausa. Durante el movimiento de lectura se irán activando los vínculos hipermedia que contenga el texto.

La lectura ordinaria permite la activación por clic de los elementos hipermedia, debidamente resaltados en el texto.

SPC ofrece como innovadora herramienta de exposición la posibilidad de programar un texto oculto, que se comportará como guión activador de hipermedia, de modo que los elementos se presentarán sucesivamente en la pantalla.

- *Puntos clave*

Los Puntos clave cumplen la función de exposición sinóptica o resumida del contenido del objeto.

Los Puntos clave disponen del mismo formato y recursos del componente Exposición.

Pueden cumplir diferentes funciones como repaso, síntesis de contenidos, etc.

- *Ejercicios*

Los Ejercicios son, en el proceso del aprendizaje, un punto de interactividad para el Estudiante/Participante.

Los ejercicios presentan diferentes tipos y formato:

- Prueba de completar texto escribiendo fragmentos
- Prueba de completar texto eligiendo y ubicando correctamente los fragmentos.
- Prueba de elección múltiple con aparición simultánea de los elementos
- Prueba de elección múltiple con aparición secuenciada de los elementos (opciones de respuesta: Sí/No o pulsación de barra espaciadora)
- Prueba de correspondencias dobles o triples.

La evaluación de resultados de los ejercicios se efectuará de forma automática, siguiendo los parámetros configurados por el Autor de contenidos:

- Catalogación como de retención, transferencia o automatización.
- Número máximo de intentos fallidos
- Porcentaje mínimo de aciertos para considerar el ejercicio correcto
- Tiempo máximo otorgado para la resolución del ejercicio.

El motor de gestión del aprendizaje admite la configuración del refuerzo ante acierto y del tratamiento del error ante uno, dos o tres intentos fallidos. En cualquiera de estas circunstancias se activará automáticamente la presentación de los componentes de objeto de contenido que haya designado el autor del ejercicio.

- *Casos prácticos*

El Caso práctico parte de un enunciado o texto de planteamiento a partir del cual el Estudiante/Participante elaborará la resolución, bien sea escribiendo en la misma pantalla de presentación, bien sea utilizando otros programas y adjuntando un archivo a la respuesta.

El enunciado del caso práctico dispone para su presentación de los mismos recursos de que dispone el componente Exposición.

Los Casos prácticos admiten dos modalidades de trabajo: individual o colectivo.

La evaluación del Caso práctico la efectuará el Tutor de la Acción formativa.

Módulos de contenido

Un Módulo de contenido SPC está integrado por uno o varios Objetos de contenido, que se podrán agrupar en Unidades de contenido (al menos una.)

Los contenidos del Módulo se presentarán en formato de índice, que servirá al estudiante para iniciar su sesión de trabajo en el punto elegido, y al Tutor para ver el informe emitido sobre el trabajo realizado.

Cada Unidad de contenido permite introducir un Test y un Caso práctico de evaluación como controles periódicos de seguimiento del aprendizaje.

El motor de gestión del aprendizaje permite configurar los criterios que regulan el avance del Estudiante/Participante por los contenidos del Módulo (paso sucesivo de una Unidad a la siguiente) atendiendo o ignorando la realización y resultados obtenidos en las pruebas de evaluación de Unidad.

Generador de contenidos.

El Generador de contenidos es un sistema de herramientas que permite la creación y modificación de los contenidos que se podrán utilizar en la plataforma en la elaboración de las Acciones formativas.

Los contenidos generados podrán ser almacenados en la plataforma en formato *Objeto de contenido*. Los objetos se presentarán estructurados en forma de organigrama, de modo que se facilite su reconocimiento y selección en el momento de formar los Módulos de contenido.

El Generador permite a cada Autor introducir y almacenar en un repositorio los elementos utilizables en la elaboración de los componentes de los objetos de contenido.

Motor de gestión de procesos de aprendizaje y de administración.

El Motor de inteligencia del que dispone la plataforma cuenta con capacidad de configuración para gestionar los procesos de aprendizaje, evaluar los resultados obtenidos por el Estudiante, activando el refuerzo ante acierto y el tratamiento del error, regular el avance en contenidos, emitir avisos puntuales generados durante la sesión de trabajo del estudiante, etc.

El Motor emite informes (cronogramas) detallados sobre el trabajo realizado por el Estudiante durante el proceso de aprendizaje en la Acción formativa, proporcionando información sobre contenidos visitados, evaluaciones efectuadas y resultados obtenidos, etc.

Área de comunicación

El área de comunicación propicia ampliamente la participación, el intercambio y la puesta en común de información y experiencias entre los participantes en la Acción formativa (estudiantes, tutores etc.). Para ello cada una de las acciones gestionadas en la plataforma cuenta con un sistema interno de Buzón y Foro.

Tutor y estudiante recibirán además en el Buzón los mensajes y avisos que emita el motor de gestión durante las sesiones de trabajo.

PERFILES DE USUARIO S.P.C.

Perfil Gestor de plataforma

El Gestor de Plataforma desempeña dos funciones básicas:

- Gestión de Acciones formativas
- Gestión administrativa de los participantes en la Acciones formativa

El Gestor de Plataforma generará las Acciones formativas asignando los contenidos, determinando sus características (presencial, distancia...) e inscribiendo los participantes en la misma (Estudiantes, Tutores y Dinamizadores)

El Gestor deberá determinar los contenidos de la Acción formativa generando los Módulos. Una Acción constará de uno o más módulos, cada módulo estará integrado por uno o más objetos, que deberán estar agrupados en al menos una Unidad de contenido.

Crearé para cada módulo los controles periódicos de seguimiento del aprendizaje (Test y Caso práctico), y configurará el motor de gestión de aprendizaje, determinando los criterios de evaluación que regulen el avance en contenidos del estudiante.

Perfil Tutor/Dinamizador de Acción formativa

Los perfiles Tutor y Dinamizador cumplen en la plataforma, cada uno en su función específica, funciones de seguimiento, supervisión y asesoramiento del Estudiante/Participante durante el proceso de aprendizaje.

El Tutor/Dinamizador tiene acceso en todo momento a la información emitida por el gestor de aprendizaje sobre el trabajo realizado por el estudiante.

Corrige los Casos prácticos evaluadores de Unidad realizados por el estudiante.

Interviene en el avance en contenidos del estudiante, según configuración de los criterios de evaluación determinada por el Gestor de plataforma, y permitiendo en su caso el desbloqueo del avance.

El Tutor (que no el dinamizador) recibe los avisos puntuales que emite el motor de gestión del aprendizaje durante la sesión de trabajo del estudiante.

El Tutor/Dinamizador utiliza el Buzón de correo y participa, controla y regula el foro de la Acción formativa.

Asimismo regula las aportaciones al contenido del objeto de hechas por cualquiera de los perfiles de usuario, pudiendo ocultar las efectuadas en la Acción formativa objeto de su tutoría.

Perfil Estudiante/Participante

El perfil Estudiante/Participante es sujeto y copartícipe de la Acción formativa.

Una vez inscrito en la Acción formativa tendrá acceso a las sesiones de trabajo introduciendo su Nombre de usuario en plataforma (Nick) y su clave.

Comenzará la sesión eligiendo, en su caso, la Acción formativa, el Módulo en el que trabajará, la Unidad de contenido, y el apartado (Objeto) de la Unidad por el que iniciará el trabajo.

Desarrollará su trabajo visitando los contenidos del Módulo, determinando el modo de presentación de los mismos (automatizado o manual) y participando en la resolución de los ejercicios y de los controles periódicos de seguimiento del aprendizaje.

El Estudiante/Participante podrá asimismo efectuar aportaciones al contenido, que enriquecerán y quedarán vinculadas a cada apartado (Objeto de contenido), de modo que los demás participantes en la Acción podrán beneficiarse de estas aportaciones.

Perfil Autor de contenidos

El perfil Autor cumple la función de crear los Objetos de contenido con los que el Gestor de plataforma constituirá los Módulos que integrarán los contenidos de las Acciones formativas. Para ello cuenta con el sistema de herramientas que le proporciona el Generador de contenidos.

El Autor generará los objetos de contenido, que podrá guardar en su propio almacén estructurado en forma de organigrama.

Podrá asignar apoyos al contenido del Objeto y controlar las aportaciones al contenido del objeto efectuadas por otros usuarios de la plataforma.

Así mismo podrá constituir su propio repositorio de elementos utilizables en la elaboración de los componentes de los objetos de contenido.

El Autor deberá configurar los criterios de evaluación de los ejercicios, así como las opciones de refuerzo ante acierto y tratamiento del error.

Ámbito de utilización de las plataformas SPC

La plataforma SPC se desarrolla y aplica en Internet, según directrices y tendencias de la Web 2.0:

- Servicios, no software empaquetado con escalabilidad rentable.
- Confianza en los usuarios como codesarrolladores.
- Aprovechamiento de la inteligencia colectiva.
- Software no limitado a un solo dispositivo.