**UNIVERSIDAD CASA GRANDE**

**MAESTRÍA EN TEGNOLOGÌA E INNOVACIÒN EDUCATIVA**

**METODOLOGÍA DE USO**

**INTEGRANTES:** Alberto Cevallos, Giovanna Lòpez y Edgar Maldonado

**OBJETIVOS:**

**Generales :**

Valorar las causas de mortalidad de los cetáceos utilizando recursos multimedia y actividades de reflexión en una página web para que los usuarios tomen conciencia de las implicaciones del uso de los sonares en el mecanismo de orientación en el ecosistema marino.

Obtener una retroalimentación sobre el nivel reflexión de las actividades propuestas usando google forms.

**Dirigido al usuario:**

**Antes de la actividad:**
 Conocer qué son los cetáceos y los sonares .

**Durante la actividad:**
 Explorar las posibles causas de la mortalidad de los cetáceos por medio de la revisión de recursos multimedia sobre anatomía y fisiología de los cetáceos así como de exploraciones y reflexiones virtuales.

**Después de la actividad:**

Reflexionarsi la principal causa de la mortalidad de los cetáceos corresponde a la interacción de su sistema de orientación con la actividad de los sonares.

**CONTENIDOS.**

Básicamente este recurso está dividido en cuatro partes, en primera instancia la introducción al tema en donde el estudiante tiene que realizar un mini test y dos lecturas previas, la segunda parte contiene el tema del sonar, en donde hacemos una explicación sobre lo que es el sonar, para que sirve, y cuál es su clasificación en cada tema hay actividades que el estudiante debe ir resolviendo, cuya finalidad es elevar la exigencia cognitiva del estudiante. La tercera parte consta de una explicación acerca de los cetáceos en donde se mencionan sus características generales, su mecanismo de orientación, importancia de los cetáceos para el medio marino y las posibles causas de la mortalidad, de la misma manera que la segunda parte cada tema consta de actividades que el estudiante debe ir resolviendo para fijar conocimientos.

La cuarta parte explica la relación de entre los sonares y los cetáceos en cuanto a su afectación para lo cual se ha preparado una actividad que engloba varios puntos.

**RECURSOS**

Los recursos multimedia utilizados son de fácil utilización, se ha incluido actividades desarrolladas en educaplay con un nivel cognitivo inicial básica, para luego incluir otras con requiere un poco más de exigencia en cuanto a comprensión, capacidad de análisis, retención de la información entregada, entre otras características que se demandan al usuario. Otros recursos también utilizados para presentar la información del tema son: powtoon, thinklink. En la parte final de los recursos se ha utilizado un miniwebquest que busca enfocar al usuario a conseguir el objetivo final de la información presentada, es decir, lograr que el usuario utilice el razonamiento propio bajo las concepciones y la receptividad de la información recibida, y pueda concluir y establecer ciertos esquemas cognitivos en cuanto a la mortalidad de los cetáceos sus causas, e inclusive abarcando la percepción de conservación animal, que forma parte del tema.

**METODOLOGÍA.**

Antes de utilizar este recurso debe hacerse una breve explicación de la forma de abordar la temática y de las herramientas que se utilizarán; será un proceso no libre totalmente, sino asistido en forma parcial, con la finalidad de verificar que el contenido y su desarrollo no tenga dificultades debido a falta de conocimientos en el manejo de una herramientas ni en la plataforma, además se deberá hacer un bosquejo o mapa de flujo de actividades, puesto que tiene un desarrollo secuencial que sigue el proceso siguiente: Introducción, Sonar y Cetáceos (o viceversa) y la Relación Sonar-cetáceos. Las actividades medias son las únicas intercambiables en cuanto a orden, sin embargo, se sugerirà por parte del tutor usar la secuencia presentada en pantalla.

Durante el uso del recurso, la guía no podrá ser completamente asistida, puesto que el avance en las actividades no solo dependerá de la capacidad del usuario de asimilar la nueva información y ejecutar las actividades, sino de la auto-motivación de usuario a complementar la información con otras fuentes no incluidas en la plataforma, que se encuentren en la web.

En la parte de evaluación se utilizará preguntas abiertas dentro del webquest, tanto en el “producto” como en la parte final de “evaluación” en sí, con el objetivo de evocar el pensamiento crítico del usuario acerca de la temática, verificar el grado de comprensión y valorar cuan inmerso se encuentra en el tópico; existen también evaluaciones cortas con una exigencia cognitiva menor como el uso de alternativas múltiples para respuestas que se han planteado en test y crucigramas en educaplay.

**EVALUACIÓN.**

Se realizará en formato webquest, por vía no sincrónica a través de una retroalimentación de las respuestas del usuario, considerando que este recurso tiene dos partes constitutivas generales, informativa e instructiva-evaluativa, la evaluación se refiere no solo a la asimilación del contenido mostrado sino a la capacidad de razonamiento adquirido acerca de la temática y su perspectiva; es decir, el tutor no valorará sólo el contenido sino el criterio, por tanto la retroalimentación deberá mostrar de forma cualitativa una valoración de los argumentos presentados en cada respuesta.