

Materiales Educativos Navegables

- Docentes planificando con su estilo
- Docente documentando
- Informático y diseñador implementando



Materiales Educativos Navegables

Habilidades y competencias para armar clase con tecnología



- Tendencias
- Presencial a virtual
 - Estudios virtuales
 - Acceso a información sencillo
 - Gamificación



"Esta juventud está malograda hasta el fondo del corazón. Los jóvenes son malhechores y ociosos. Ellos jamás serán como la juventud de antes. La juventud de hoy no será capaz de mantener nuestra cultura"



Proyecto de aula
PLAN DE ASESORIA
AL PROFESOR DE LENGUA

Activar interés
Informar habilidades e lograr
Organizar contenidos agridados
= Fruto de Fido
Activar "TUBOS DE TUBOS"
color, sonido, animación, Multimedia
presencialidad en la NO presencialidad del docente

Hipermediación
Pedagógica

Tecnología utilizada por:
CCE, Brasil, entre otros

MOODLE (sigue SCORM y LOM)
Plataforma administradora
de contenidos educativos gratuita



Como: Taller de 5 clases de 3 horas
Grupos de docente e informático y/o diseñador
Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje
Clase 1 - Introducción
- Clase 2 y 3. Diseño y documentación
- Clase 4 puesta a punto prototipo
- Clase 5 Evaluación entre pares.
- Publicación del OVR en el portal

Material Educativo Navegable

Habilidades y competencias para
armar clase con tecnología







www.bigstock.com · 47494051





www.bigstock.com · 47494051



AP



www.bigstock.com · 47494051









Ma
Diseñador





Análogos

Baby Boomers



(1946 - 1964)
Hijos de la 2ª Guerra
Mundial

Inmigrantes Digitales

Generación X



(1964 - 1979)
Juventud de los 80's

Generación Y



(1980 - 2000)
Millennials

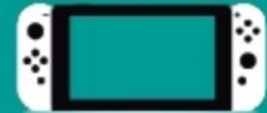
Nativos Digitales

Generación Z



(2001 - 2010)
Generación Internet

Generación T



(2011 - 2020)
Generación Táctil

Tendencias

- Presencial a virtual
- Estudios virtuales
- Acceso a información sencillo
- Gamificación

"Esta juventud está malograda hasta el fondo del corazón. Los jóvenes son malhechores y ociosos.

Ellos jamás serán como la juventud de antes.
La juventud de hoy no será capaz de mantener
nuestra cultura"

Frase que tiene más de 4.000 años y fue encontrada tallada en las ruinas de Babilonia (actual Bagdad).

Brecha Digital



Abismo Digital 01010



Como va a clases?

Enojado?



Contento?



#CONTENTITUD (estado de bienestar)

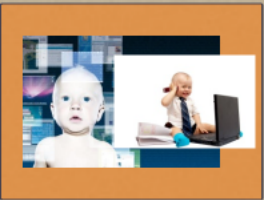
Contento y con Actitud

El humor para aprender
(y enseñar) mejor

Modelo humorista

Intercalar **HUMOR** en los ejemplos utilizados
para disparar temas y conceptos

Modo de presentar, enjuiciar o
resaltar la realidad, resaltando el lado
cómico, risueño o ridículo de las cosas



Materiales Educativos Navegables

- Docentes planificando con su estilo
- Docente documentando
- Informático y diseñador implementando



Tendencias

- Presencial a virtual
- Estudios virtuales
- Acceso a información sencillo
- Gamificación



Materiales Educativos Navegables

Habilidades y competencias para armar clase con tecnología



"Esta juventud está malograda hasta el fondo del corazón. Los jóvenes son malhechores y ociosos. Ellos jamás serán como la juventud de antes. La juventud de hoy no será capaz de mantener nuestra cultura"

Activar Interés
Informar habilidades e lograr
Organizar contenidos agradables
= Fruto Casillo
Activar "TUBOS SEÑALES"
color, sonido, animación, Multimedia
presencialidad en la NO presencialidad del docente

Hipermediación
Pedagógica



Tecnología utilizada por:
CCE, Brasil, entre otros

MOODLE (sigue SCORM y LOM)
Plataforma administradora
de contenidos educativos gratuita



Como: Taller de 5 clases de 3 horas
Grupos de docente e informático y/o diseñador
Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje
Clase 1 - Introducción
- Clase 2 y 3. Diseño y documentación
- Clase 4 puesta a punto prototipo
- Clase 5 Evaluación entre pares.
- Publicación del OVA en el portal

Language Común



hipermediación Pedagógica

- Activar Interés
- Informar habilidades a lograr
- Organizar contenidos agradables

* Prieto Castillo

- Activar "OTROS SENTIDOS"
 - color, sonido, animación, Multimedia

presencialidad en la NO presencialidad (del docente)

Materiales conformados

como:

OBJETOS VIRTUALES DE

APRENDIZAJE (OVA)

OVA

3 Componentes

Objeto virtual
de aprendizaje

SE UTILIZA

En diferentes
contextos

ES UN

Conjunto de
recursos
digitales

COMO

Propósito
educativo

Contenidos

Conocimiento
del tema

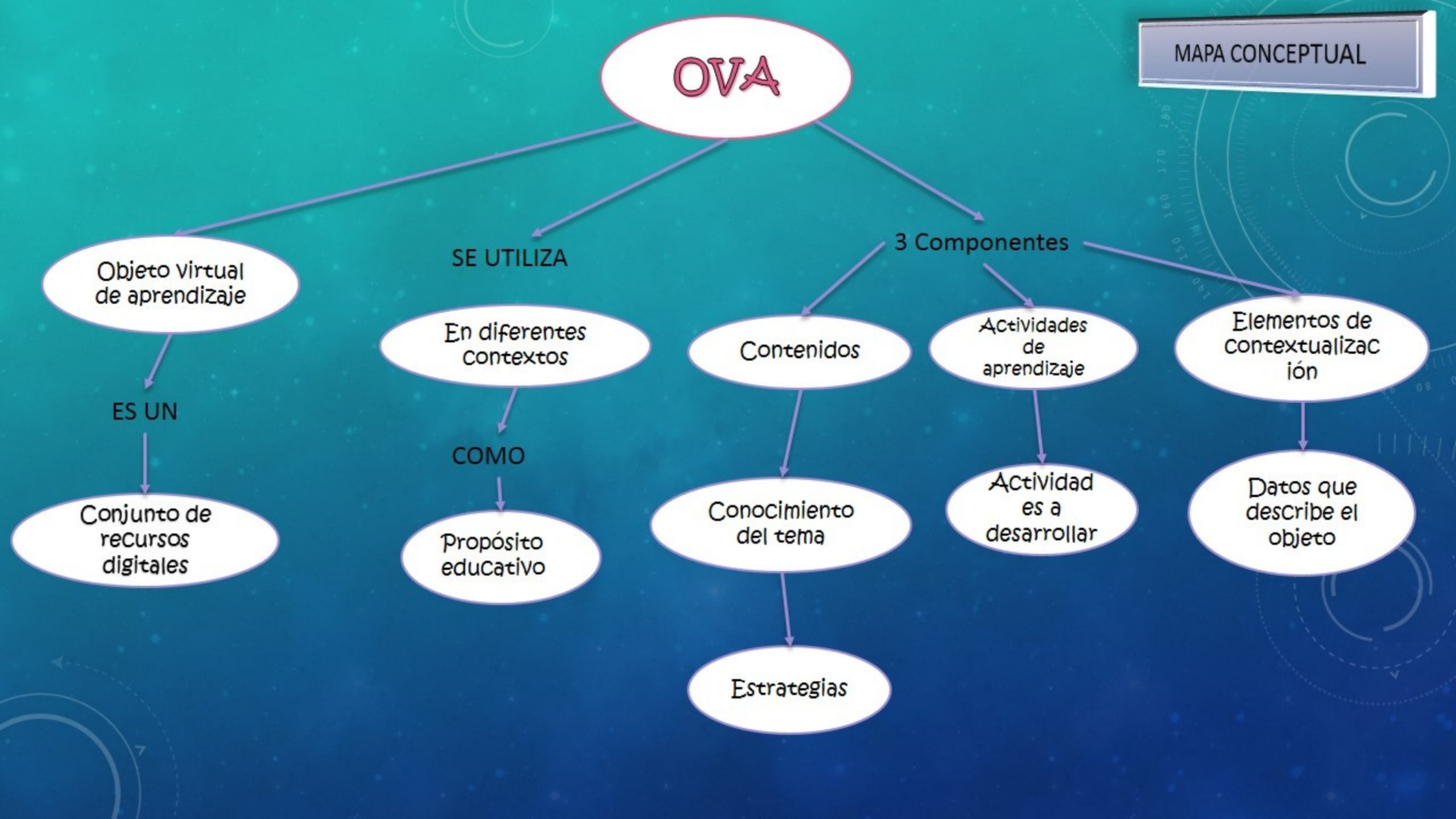
Estrategias

Actividades
de
aprendizaje

Actividad
es a
desarrollar

Elementos de
contextualización

Datos que
describe el
objeto



Tecnología utilizada por:
CCE, Brasil, entre otros

MOODLE (sigue SCORM y LOM)

Plataforma administradora
de contenidos educativos gratuita

Lenguaje Común



Metodología de Diseño Hipermedial de Materiales Educativos según el estandard SCORM



Que voy a hacer

Con qué lo voy a hacer

Como lo navego (orden)

A1:F1

fx

ANÁLISIS DE DOMINIO

	A	B	C	D	E	F	G
1	ANÁLISIS DE DOMINIO						
2	MedHiME consta de un proceso simple, por el cual, un docente con formación básica adecuada, propone un material educativo que un informático implementa como objeto de aprendizaje estándar. El producido puede ser ejecutado en los administradores de cursos más comunes como Moodle.						Usar solo las celdas sombreadas de color celeste
3	Taller:						
4	Título:						
5	Descripción						
6	Autores y correos (separados por comas)						
7	Palabras claves (separadas por comas)						
8	Nivel Educativo						
9	Contexto						
10	Edad del alumno						
11	Objetivos (competencias o por taxonomía de Bloom)						
12	Área Temática						
13	Observaciones						
222							

A1:E1

fx

Diseño Conceptual:

	A	B	C	D	E	
1	Diseño Conceptual:					
2	Generalmente el docente espera transformar materiales planos (sin ninguna mediación tecnológica) en material hipermedial, ordinariamente el índice de temas y subtemas suele ser suficiente, no obstante la especificación concreta se realiza en la siguiente planilla					
3						
4	Nro	Contenido	Descripción	Autor	Se encuentra en:	
5	1					
6	2					
7	3					
8	4					
9	5					
10	6					
11	7					
12	8					
13	9					
14	10					
15	11					
16						
17						
18						
19						
20						

+

Portada

Etapa 1 - Diseño de Dominio

Etapa 2 - Diseño Conceptual

Etapa 3 - Diseño Navegacional

	A	B	C	D	E	F	
1		Diseño Navegacional:					
2		Este diseño navegacional se puede representar con la siguiente plantilla, que es una AMPLIACION de la plantilla de la segunda etapa, con el agregado de nros que indican dependencia jerárquica y ordena la manera de recorrer el material					
3		Nombre boton menu	Página	Nro Recurso	Contenido (nombre del botón)	Descripción	Emergente (Si/No)
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

+

■

Portada ▾

Etapa 1 - Diseño de Dominio ▾

Etapa 2 - Diseño Conceptual ▾

Etapa 3 - Diseño Navegacional ▾



Que voy a hacer

	A	B	C	D	E	F	G
1	ANÁLISIS DE DOMINIO						
2	<i>MedHiME consta de un proceso simple, por el cual, un docente con formación básica adecuada, propone un material educativo que un informático implementa como objeto de aprendizaje estándar. El producido puede ser ejecutado en los administradores de cursos más comunes como Moodle.</i>						Usar solo las celdas sombreadas de color celeste
3	Taller:						
4	Título:						
5	Descripción						
6	Autores y correos (separados por comas)						
7	Palabras claves (separadas por comas)						
8	Nivel Educativo						
9	Contexto						
10	Edad del alumno						
11	Objetivos (competencias o por taxonomía de Bloom)						
12	Área Temática						
13	Observaciones						
222							

Como lo navego (orden)

A1:E1		fx	Diseño Conceptual:		
	A	B	C	D	E
1	Diseño Conceptual:				
2	Generalmente el docente espera transformar materiales planos (sin ninguna mediación tecnológica) en material hipermedial, ordinariamente el índice de temas y subtemas suele ser suficiente, no obstante la especificación concreta se realiza en la siguiente planilla				
3					
4	Nro	Contenido	Descripción	Autor	Se encuentra en:
5	1				
6	2				
7	3				
8	4				
9	5				
10	6				
11	7				
12	8				
13	9				
14	10				
15	11				
16					
17					
18					
19					
20					
+ ☰ Portada ▾ Etapa 1 - Diseño de Dominio ▾ Etapa 2 - Diseño Conceptual ▾ Etapa 3 - Diseño Navegacional ▾					

	A	B	C	D	E	F	G
1		Diseño Navegacional:					
2	Este diseño navegacional se puede representar con la siguiente plantilla, que es una AMPLIACION de la plantilla de la segunda etapa, con el agregado de nros que indican dependencia jerárquica y ordena la manera de recorrer el material						
3	Nombre boton menu	Página	Nro Recurso	Contenido (nombre del botón)	Descripción	Emergente (Si/No)	
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							



TE FALTA MUCHO?



Agregar prácticas de apropiación

RELACIÓN IMAGEN - FRASE

Relaciona la Imagen con la Frase



LIDER DE LA FAMILIA
SIMSON



TIEMPO:



INTENTOS

0

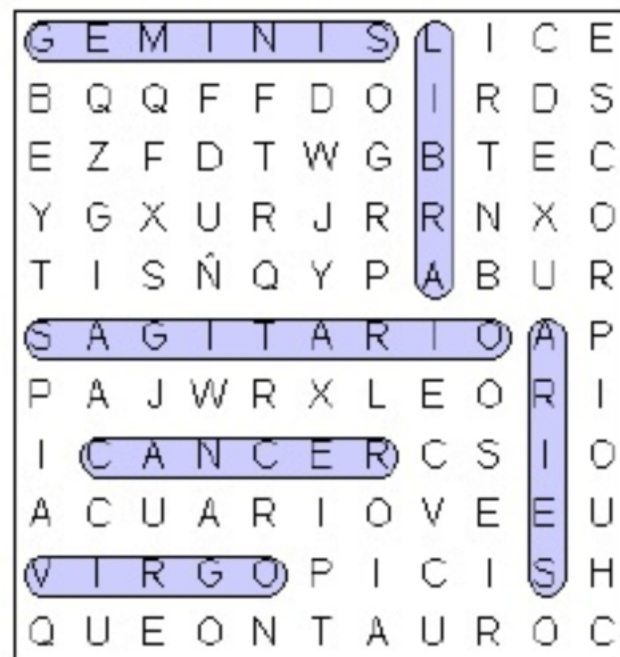
ACIERTOS

0



SOPA DE LETRAS

Encontremos los Nombres de los Signos del Zodiaco



PALABRAS

ARIES
TAURO
GEMINIS
CANCER
LEO
VIRGO
LIBRA
ESCORPIO
SAGITARIO
ACUARIO
PICIS

TIEMPO



Orgulloso de ser docente



Enseñanza

Como: Taller de 5 clases de 3 horas

Grupos de docente e informático y/o diseñador

Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje

Clase 1 . Introducción

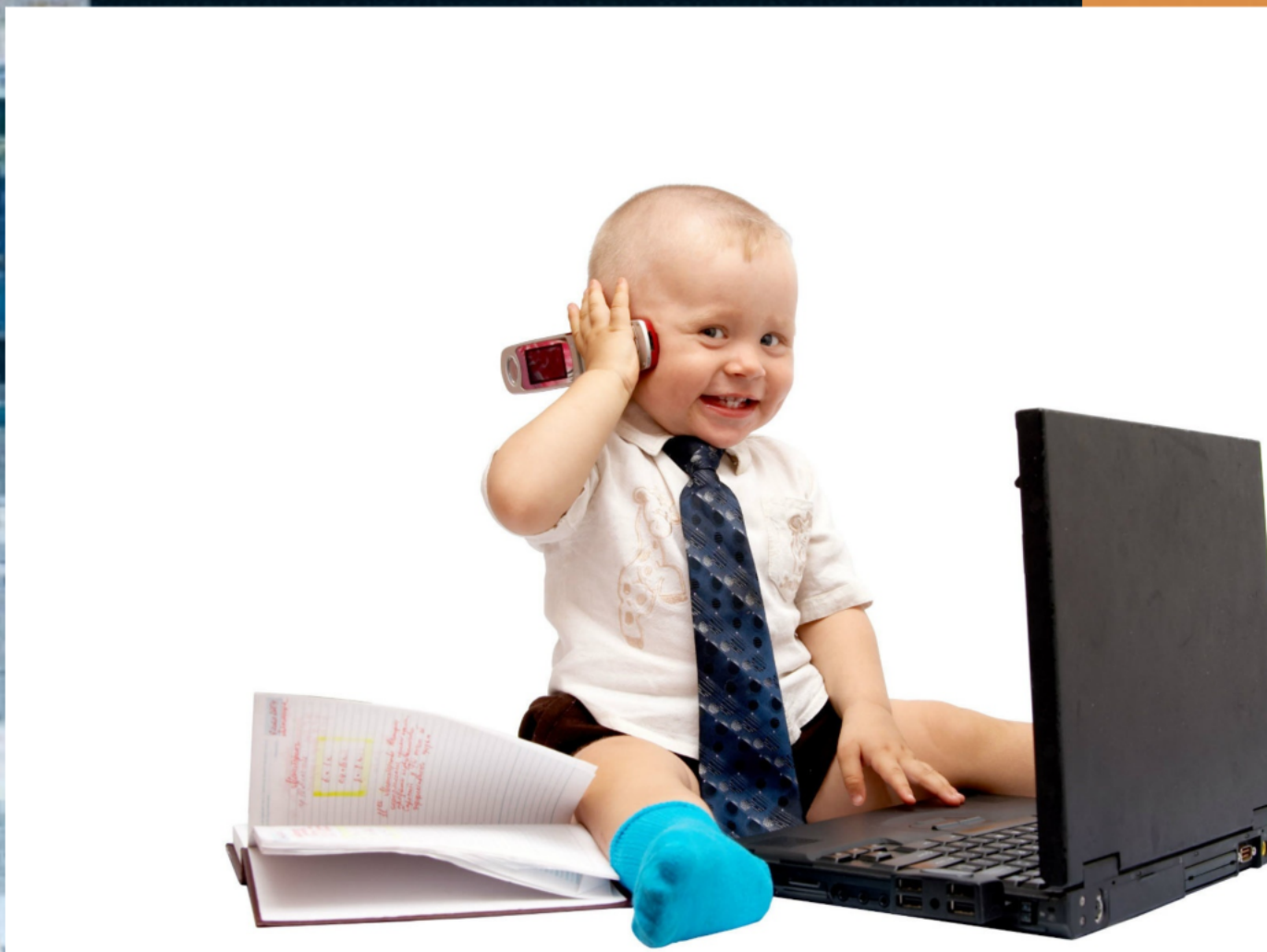
- Clase 2 y 3. Diseño y documentación
- Clase 4 puesta a punto prototipo
- Clase 5 Evaluación entre pares.
- Publicación del OVA en el portal

Abismo Digital 01010



Materiales Educativos Navegables

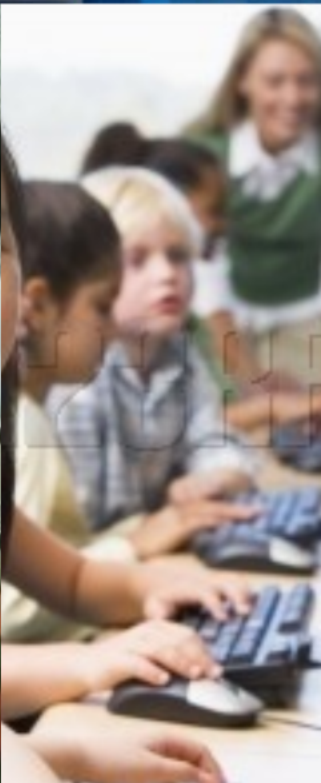
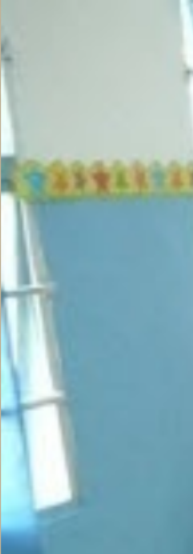
- **Docentes planificando con su estilo**
- **Docente documentando**
- **Informático y diseñador implementando**



Material Educativo Navegables

Habilidades y competencias para
armar clase con tecnología





Resultados

600 ovas (www.portalthuarpe.com.ar)

2500 docentes formados

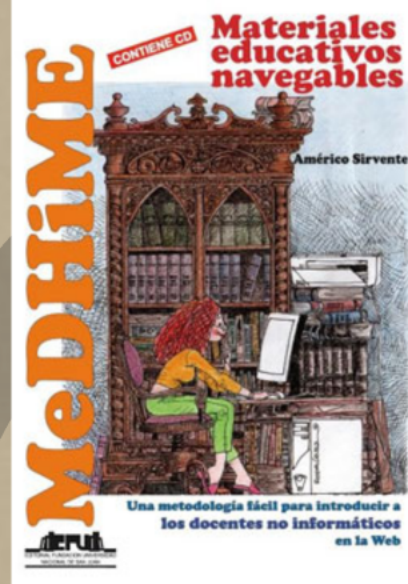
4 libros

Insumo de Tesis Doctorado

Insumo libro otros autores

Decenas de artículos publicados en congresos

y revistas científicas



Certificación de esta conferencia

Ingresa a
tusmemorias.com
con el código
MEDHIME



MENTES
A LA CARTA

¡Ingresa el código de la Mente!

MEDHIME

Validar código

Cargue algunos datos

1 Sigamos en Contacto

2 Evalúame

3 Descargar contenido

¡HOLA!

Gracias por escucharme y llegar hasta aquí, es un gusto poder compartir contigo mi conocimiento. Estás a un paso de obtener aquello que te prometí.

Nombre y aprellidop



+542644696496

Universidad

Docente



Autorizo el tratamiento de mis datos conforme a las [Políticas de privacidad](#)

Siguiente

Luego de esta pantalla,

① Sigamos en Contacto

② Evalúame

③ Descargar contenido

¡FELICIDADES!

He enviado las memorias al correo electrónico que ingresaste.

Muchas gracias por descargar mi contenido, espero que te sea de ayuda. AQUÍ ACCEDES A LA PRESENTACIÓN
<https://prezi.com/view/15iMB69YywmXBBY8VowN/> Si te interesa accede a mi ebook
<http://www.portalhuarpe.com.ar/medhime20/LIFTING%20ACADEMICO/LIFTING%20ACADEMICO.exe>



Américo Sirvente

1

le llegará el formulario para el certificado, lo completa y le llega a su correo

Mis contactos

americo@unsj.edu.ar

americosirvente@gmail.com

facebook.com/americanosirvente

youtube.com/medhime

o en google busque Americo Sirvente

Educación

Un profesor sanjuanino fue elegido el mejor conferencista a nivel mundial

El sitio mentesalacarta.com lo ubicó en el primer puesto entre cinco mil personas expertas.

Por Redacción Tiempo de San Juan
19 de octubre de 2023 - 17:42

Compartí esta nota:

Américo Sirvente.

Américo Sirvente, docente e investigador de la Universidad Nacional de San Juan, se ha especializado en el desarrollo de competencias digitales en docentes y estudiantes, así como en el diseño e implementación de proyectos educativos innovadores con tecnología, diseñando las metodologías MeDHIME y MeDHIVE.

MENTES+ A LA CARTA

Busco una mente Quiere ser una mente Conferencias Librería Escuela online Otros servicios

Américo Sirvente
San Juan, Argentina
Conferenciante | Capacitador | Coach | Docente | Mediador | Pionero

Docente de educación preuniversitaria y UCA/UNESJ por la implementación del aprendizaje en el aula y la formación de docentes en competencias digitales. Dirige numerosos proyectos de investigación científica, implementando talleres y formaciones virtuales con sus propios Códigos Metodológicos para abordar al docente en la elaboración de materiales educativos. En la tarea de educar los métodos diseñados y aplicados, ha editado numerosas conferencias en línea.

4.7
★★★★★
Ver comentarios (202)

Quiero más propuestas ¡Sígueme!

Conferencias y Talleres

Videos en acción
Fotos en acción
Voz y videoconferencia

Sanjuanino lidera el ranking de conferencistas en latinoamérica

Se trata del ingeniero Américo Sirvente, investigador de la Universidad Nacional de San Juan. El reconocimiento se debe a su trabajo de investigar y su compromiso para el desarrollo de nuevas metodologías para la enseñanza.

4 de SABAN 2023

Por favor, evalúe la conferencia

① Sigamos en Contacto

② Evalúame

③ Descargar contenido

¡CUÉNTAME DE TU EXPERIENCIA!

Describe mi presentación en una palabra *

solo una palabra

Dominio del tema * ★★★★★

Discurso fluido y secuenciado * ★★★★★

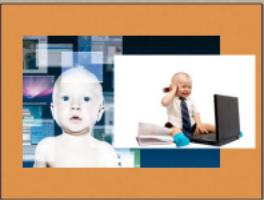
Capta la atención del público * ★★★★★

Es inspirador e impactante * ★★★★★

Déjanos tu opinión sobre Américo Sirvente *

me gustó su forma de expresarse

Siguiente



Materiales Educativos Navegables

- Docentes planificando con su estilo
- Docente documentando
- Informático y diseñador implementando



Tendencias

- Presencial a virtual
- Estudios virtuales
- Acceso a información sencillo
- Gamificación



Materiales Educativos Navegables

Habilidades y competencias para armar clase con tecnología



"Esta juventud está malograda hasta el fondo del corazón. Los jóvenes son malhechores y ociosos. Ellos jamás serán como la juventud de antes. La juventud de hoy no será capaz de mantener nuestra cultura"

Activar Interés
Informar habilidades e lograr
Organizar contenidos agradables
= Fruto Casillo
Activar "TUBOS SEÑALES"
color, sonido, animación, Multimedia
presencialidad en la NO presencialidad del docente

Hipermediación
Pedagógica



Tecnología utilizada por:
CCE, Brasil, entre otros

MOODLE (sigue SCORM y LOM)
Plataforma administradora
de contenidos educativos gratuita



Como: Taller de 5 clases de 3 horas
Grupos de docente e informático y/o diseñador
Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje
Clase 1 - Introducción
- Clase 2 y 3. Diseño y documentación
- Clase 4 puesta a punto prototipo
- Clase 5 Evaluación entre pares.
- Publicación del OVA en el portal

Language Común

