2º- Idea de aplicación de los proyectos de todos.

Hacer un portal de entornos de aprendizaje empezando con los proyectos que tenemos ahora, hoy mismo, porque es duro hacer cosas que no tienen utilidad practica, porque hay personas que necesitan de nosotros, porque algunos necesitamos entrenar y entrar en el mercado laboral, porque seria interesante hacer una cooperativa donde los empresarios pudiesen tener reunidos los des arrolladores de proyecto ¿como?

Dani es un técnico informático que nos disponibiliza una plataforma moodle, da suporte y posiciona en google. Una seña para cada uno desarrollar sus objetos durante el curso.

El dominio para la plataforma cuesta 10 euros año, Dani podrá mirar en namecheap......y gestionar el tema.

El dominio tiene que ser amigable como por ejemplo....

[www.hagosucurso.net](http://www.hagosucurso.net/)

[www.hacemocursos.com](http://www.hacemocursos.com/)

[www.wedoyourcourse.net](http://www.wedoyoucourse.net/)

[www.DC.net](http://www.dc.net/) (Desarrolla dores de curso.net)

Podría ser promocionado pelo webmaster caso este tenga interés financiero, quedaría motivado.

Esa seria una propuesta abierta a otros desarrolladores del planeta en segundo momento. Empiezariamos después de 6 meses de funcionamiento invitando todo el master, con inscripción directo en la plataforma.

1º necesitaríamos enseñar nuestro trabajo a las agencias que contactan diseñadores instruccionales...escuelas, agencias de empleos, empresas, gobiernos......

Necesitamos un curso promocionar de nuestro trabajo.

Podríamos desarrollar eso: colgaríamos un video en el hosting, Eso seria nuestro primero proyecto.....

2º Todos los proyectos del master podrían ser colgados, aun que seria interesante garantizar que los cursos de la plataforma tuviesen calidad, para evitar asociar nuestros nombres con cosas mal hechas......Puede que fuese interesante hacer duplas de creación para que nos apoyásemos y nos controlásemos mutuamente.....colgaríamos los cursos que tengamos y disponibilidad al planeta. Los alumnos acender y podrían pagar se estuviesen satisfechos o deseasen contribuir.....para eso pensaríamos en forma de fácil deposito...santander, bando rendimiento( bajas tasas de transferencia brasil/España), etc....

Podríamos generar una valoración entre los técnicos antes de publicar los cursos con las debidas alteraciones recomendadas.

Otra dificultad es garantizar que el técnico, y cada uno reciba el dinero sin intermediarios o de una forma efectiva sin burocracias. Eso dificulta la idea que seria que mitad del dinero fuese destinada a implementación de los cursos en áreas carentes.

Para algunos no molestara recibir dinero en la cuenta y para otros sera muy motivador y podría ser una salida profesional, disponibilidad un contenido útil, fortificar la categoría profesional, promocionar y aplicar la teoría ahora mismo, sin que eso represente gran esfuerzo en cambiar las actividades que de todas las maneras ya haríamos en el máster.....

Otra dificultad que el padrón de calidad de los cursos seria valorado pelos alumnos que irían puntuar con estrellas los cursos hechos. Las reclamaciones y sugerencias de los cursos recibir los profesores....pero seria difícil controlar la formación académica.....pero podríamos adjuntar un control de calidad de haber hecho un master en una institución reconocida, del país correspondiente o el nivel de escolaridad......siendo acreditada pelo webmaster la formación oficial reconocida en que territorio.

Eso haría que un técnico también pudiese participar, así como un graduado........

Tendríamos así un sistema horizontal donde la estructura sigue la estrategia, Alfred Chandler. El objetivo seria aprovechar el objeto de aprendizaje para la formación de una cooperativa virtual de entornos y objetos de aprendizaje.....sin muchas expectativas...corriendo el riesgo de que recibir algo pelo que hiciésemos o fuésemos contratados por alguno. Promocionando nuestro estilo de trabajo, cada perfil podrá tener un estilo distinto de trabajo y nos interesa la diversidad para los distintos mercados. “problema es oportunidad”.

Hay dos posibilidades: nos ponemos todos a finalizar un curso, que sea esto o otro....o nos dividimos una parte desarrolla los cursos que tenemos y otra el curso para la agencia.

Colgaríamos todo en la plataforma hasta el día de la prueba: Cada uno que ha hecho un trabajo finaliza su curso y los otros los videos explicativos promocionar para las agencias que contrata nuestros cursos....tampoco pasa nada si recibiésemos alguna contratación decurriente denuestra formación y nos promoviésemos el trabajo.....

Otra posibilidad seria dejar los proyectos hechos anteriormente para después y colgamos solo el curso para las agencias y nos centramos todos en un curso para la agencias.....entonces quedaremos desarrrolladores sin cursos desarrollados.....hay que pensar hasta cuanto nos interesa la colaboración y el riesgo del trabajo de mala calidad, por falta de colaboración podría ser positivo o negativo.......

:-)

Es positivo asignar una idea, pero por otro lado es importante que cada uno pueda mantener su estilo de diseño. Cual seria la filosofía de la plataforma? Vender cada uno su trabajo, o vender una especie de cooperativa, donde los miembros se apoyan? En ese caso ¿como garantizar que las contrataciones sean para todos los participantes y que los pagos entren sin burocracias......¿?

Publicamos la contabilidad de la empresa on line? ¿Anunciamos en la bolsa para conseguir inversión?( broma)

O se correríamos todos los trabajos en grupos o duplas......o como haríamos.....el importante es que caso fuésemos contratados pudiésemos entregar el trabajo con velocidad , calidad y eficiencia.....se la plataforma seria abierta al planeta como haríamos los grupos de ejecución y garantizaríamos la calidad...

Madurando la propuesta TIC

Sin pretensiones pero reflexionando sobre la propuesta de una web de desarrolladores, propongo unas preguntas que deben estar claras para los participantes:

**Elementos de un proyecto empresarial:**

1-¿Que quiero?

¿Que me motiva crear la empresa?

2-¿En que contexto me situaré?

3- ¿que tengo?

Competencias , conocimientos, disposición a que nivel.

Competencias de base, técnicas y transversales.

ejemplo: puedo hacer traducción de los contenidos al francés, ingles, alemna, …..

hago contabilidad, soy diseñador gráfico, soy animador, …....

Amenazas

Oportunidades

4-O que necesito para crear una empresa virtual es viable?

5- ¿Que posso y quiero colocar en juego?

6- ¿Donde quiero llegar?

Ejemplo: Deseo me promocionar, deseo ayudar al grupo cuando pueda,es una salida profesional, estoy jubilado y es una oportunidad. ...ya tengo todo y eso no me interesa.

Tengo claro el objetivo empresarial?

El objetivo empresarial es coherente con mi vida profesional y personal?

Ejemplo: Se uno quiere se dedicar a la familia, y tiene un trabajo pela tarde y otro pela mañana viaja en los fines de semana y hace por día 2 horas de gimnasia....es mejor no participar como proyectista y participar como colaborador ocasional. O no participar.

¿De que manera alcanzare mis objetivos

Porque voy crear y gestionar mi empresa

Ejemplo:

Para ser feliz gestionando proyectos, porque me gusta.

Para dar salida a la necesidad psicológica de crear

para participar de una sociedad del conocimiento y hacer la categoria mas fuerte.

Para direccionamiento mi potencial para la humanidad

Como salida profesional

Para facilitar la publicidad

Vuelvo al punto 3, Que tengo, que necesito mejorar en relación al que se demanda y al que puede ofrecer

que recursos tengo? Los proprios y entorno?

Que quiero colocar en juego? Tiempos recursos proprios?

Objetivos Empresariales:

Objetivos a largo plazo 5 años

Objetivos a medio plazo 3 años

Objetivos a curto plazo 1 año.

Planificando la ejecución del proyecto

Objetivos de trabajo- creación de las fechas y encargos.

Pasos y acciones a hacer( formación, practicas, coger informaciones, etc...)

Tempo que necesitamos y tempo que tenemos

Recursos proprios( tempo, competencia,.,..) y externos necesarios( recursos sociales, suporte, contactos, ..)

Evaluación – cuando y de que manera y de que manera y que objetivo tenemos

1º IDeia: Curso de camarero ya desarrollado por despiste

Realicé sin querer parte de la tarea que corresponde directamente a la PEC3 como el compañero Jaime y necesito de unos 3 días de dedicación total para finalizar el curso.

Pienso en realizar y publicar sea individualmente o en grupo en moodle.

La ideia seria desarrollar un flash de OA para la gente aprender a poner la mesa......o como ejercicio de fijación......seria interactivo, cada acierto daría puntuacion automática

Cuando descubrí que no estaba indo en la dirección correcta no he actualizado la tabla que en la pec3 está mejor dividido el temario del curso.

3º Idea seria hacer un curso de hacer empresa para aumentar la cultura de emprender en Europa y dar suporte a América del Sur......entonces se aprovecharía todo.....abarcando muchos mercados.

El temario idea 1 ha sido sacado de un curso para mujeres empreendedoras, entonces podriamos invitar como profesores especialistas esa ong, pero facilitaria los acuerdos entre nosostros en ese caso puntual se el proyecto fuese firmado solo por chicas.

.-) ya que existen verbas que solo podrian ser invertidas en algunos casos pela ong se fuese para el fin que se ha creado la ONG, ayudar mujeres.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Pec2: Objecto de Aprendizaje  **Diseño de Materiales de Aprendizaje Multimedia**Denise Freitas de Araújo13-05-2011  http://disenomaterialespec3.wikispaces.com/file/view/mesa.png  **Introducción**:Contextuado en un alto y creciente índice de desempleo en España. Catalunya, en un momento donde hay una crise económica, con recursos reducidos para la formación, planteamos un curso de nociones básicas de camarero de catering .Ese objeto de aprendizaje tiene como objetivo ser inserido en un curso para ayudar a orientación en la preparación de la mesa para un banquete, con breve explicación. Siguiendo el padrón IEE LOM, pose metadato adjunto.**Contexto:**Ese objeto de aprendizaje está preparado para ser inserido en un curso de camarero,en el apartado montaje de mesa. Para extranjeros que quieran hacer formación en España en catering, ya que esta área no exige mucha aptitud lingüística, porque no se hace comanda de nada en una boda......el curso tendrá mucho estímulo visual...por se acaso haya algún extranjero que no domine el español.Las personas que van utilizar ese curso de camarero, deben tener alfabetización informática, aún que pueden tener bajo nivel de informatización, por eso será un curso “bland learning”, con la posibilidad de hacer las primeras 3 secciones totalmente presenciales....o impresa para las circunstancias donde no haya como acender a conexión. **Área de Contenidos que Trabajaréis**Apoya la enseñanza de la montaje de la mesa y esta pensado para ser inserido en un curso de catering.**Población destinataria:**Es exigido la alfabetización, pero la mayoría de las personas tiene secundaria, la media es de 25 a 35 años, extranjeros en España, hay que entender el español y tener alfabetización informática. Es modalidad asincronica dando flexibilidad de tiempo, aún que estimula la socialización presencial y ofrece algo de alfabetización informática. La utilización de la plataforma exige alfabetización informática en nivel medio y estimula la interacción en el mundo 2.0, que tiene aplicación para la vida...aún que las 3 primeras sesiones serán totalmente presenciales dando buena orientación de como utilizar la plataforma como apoyo a las clases presenciales.**Enfoque metodológico:**Busca familiarizar los profesionales de catering con la apariencia de la mesa y hacer que todo parezca muy sencillo.Motivando el aprendizaje, pela su utilidad practica y dejando claro en que la tecnología aporta en sus vidas la posibilidad de formación continuada, generando el compromiso de participación asincrónica fuera del aula para los que tengan acceso a conexión, equipo, flexibilidad de tiempo, espacio, lugar, interacción multimedia, el curso utilizará herramientas sencillas, teniendo en cuenta que ni todos los involucrados dispondrán de banda ancha, tiempo de conexión eficiente...es una propuesta de producción de bajo coste, para re-utilización incluso en condiciones tecnológicamente adversas**Bases Pedagógicas:**seguir unos parámetros utilizaremos la modalidad NE/NO buscando centrar en el alumno, con el proceso moderadamente controlado pelo alumno Corriente pedagógica constructivista, valorando la adquisición del saber de forma colectiva, el profesor en un rol de facilitar el trabajo colectivo, construyendo un significado que es extrayendo y interpretado dentro de la experiencia de los participantes.Perspectiva cognitiva del aprendizaje, tendencia inclinada a Centrar en el alumno, los estudiantes crean significado,os estudiantes son procesadores,desarrollan estrategias de aprendizaje,memoria activa, interacción social prevé el andamiaje instruccional, El conocimiento es creado, Los estudiantes encuentran recursos, El aprendizaje es cooperativo y se por la interacción entre iguales, La enseñanza es adaptable, Los estudiantes aprenden a organizar su proprio aprendizaje, Los estudiantes desarrollan y se apoyan en su proprio pensamiento, Contextualización, motivación intrínseca, Creación del conocimiento ,el profesor observa, entrena y facilitador. Ajustando los modelos mentales como respuesta a las experiencias.learning by doing aprender haciendo.Y Marrienboer e Diskstra, 1997, página 433En “ \* learning by doing ”:Donde las actividades se estructuran en torno de la practica de habilidades con información que se proporciona solo en el contexto de la práctica en sí misma, con dos etapas en cuatro componentes:1)Descomposición de las habilidades en principios2) Análisis delas habilidades constitutivas y conocimientos relacionados3) selección de material didácticoComposición de la estrategia formativa.Se pretende que el material permita al estudiante y el profesor se familiarizarse-se con la plataforma rápidamente, por su simplicidad, didáctica, legibilidad, interactividad, hipertextualidad y flexibilidad....además de ser reutilizableTendrá un taller de cocina y se preparará las mesas. Para facilitar el trabajo en equipo los alumnos serán repartidos en grupos de 4 alumnos, para la implementación, resolución, disposición y negocian la cooperación para la resolución de problemas, análisis de las soluciones, utilizando la plataforma moodle, como suporte, en una modalidad constructivista que se aproxima al modelo POL(Proyect Oriented Learning) o “Aprendizaje Basado en Proyecto”, con base en los principios aprender haciendo, “aprender a aprender juntos”En la práctica podemos utilizar las fases de aprendizaje y actos didácticos de Gagne como referencia en la clase virtual : Fundamentos pedagógicos(2004) | Categoría Preparación para el aprendizaje | Fase Asistencia | Acto didáctico:Informar a la clase de que es la hora de empezar |
|  | Expectativa | Comunicar los objetivos y el rendimiento esperado. |  |
|  | Recuperación | Pedir a la clase que recuerde los conceptos y reglas subordinados |  |
| Adquisición y Rendimiento | Perspectiva Selectiva | Ejemplos actuales del nuevo concepto a regla |  |
|  | Codificación Semántica | Dar indicación de como recuerda la información |  |
|  | Recuperación y respuesta | Pedir a los estudiantes que apliquen el concepto o regla a ejemplos nuevos. |  |
| Transferencia del Aprendizaje | Recuperación de las indicaciones | Hacer un breve control sobre el material nuevo |  |
| Transferencia del aprendizaje | Capacidad de generalizar | Hacer análisis especiales |  |

Ha en la plataforma forum donde los alumnos pueden se presentar, el chat, área de entrega de materiales, diccionario de termos profesionales, correo electrónico con diccionario en español, el material esta disponible en video y impreso...los ordenadores de las instituciones tendrán instalados google Crome con traducción simultanea o traductor que pueda dar viabilidad a que los alumnos pueda tener acceso a los contenidos en el idioma de la zona que se aplica.

**Modelo de Diseño Instrucional**

**Análisis ADDIE:**

¿Cuál Son los problemas?

Los alumnos llegan muy cansados de las practicas porque trabajan pela noche, no pueden se concentrar bien, por eso haremos un curso con fuerte apoyo visual. Insertando el jpg.

Algunos alumnos tiene bajo nivele de informática que se pretende arreglar con las 3 sesiones iniciales, y el apoyo presencial. Para que la plataforma sea vista pelos alumnos como oportunidad para que su trabajo fuera de la clase sea motivador y ameno.

Algunas bibliotecas no tienen flash player, java instalados para la utilización de la plataforma.

¿Quién es el público?

Jóvenes que necesitan formación como camarero de catering y una formación rápida aplicable. Para atender la necesidad de mejorar la calidad de los servicios prestados. La mayoría son jóvenes que han finalizado la secundaria o trabajadores buscando recolocación.Este curso atiende la demanda de agencia temporal y catering de formar y actualizar los posibles candidatos a vagas de trabajo.

¿Cual es la motivación para la participación?

Aplicabilidad de los contenidos. Velocidad de la conexión. Que tenga un aspecto agradable, fácil de navegar, con una disponibilidad de la información “just in time”.Que el contenido tenga relación con los intereses y realidad delos alumnos eminentemente practica.

¿Ubicación? Barcelona

¿Que situaciones podrían afectar a la participación?

Disponibilidad de tiempo, Exceso de actividades, Accesibilidad a Internet: Banda ancha, disponibilidad de ordenadores, mantenimiento del ordenador, suporte técnico de la plataforma, Usabilidad de la plataforma. Disponibilidad y accesibilidad a los contenidos. Resistencia del profesorado. Falta de calidad y procedencia de los contenidos. Caso la imagen quedase pesada( salvaremos en 75 dpi)

¿De qué tecnología dispone el público? ¿ Ancho de banda? ¿Ordenadores? ¿ Que habilidades tiene respecto las tecnologías relacionadas?

Muchos no tienen ordenador, por eso habrá la posibilidad de acender a los contenidos con las horas extras necesarias desde de la bibliotecas mas próximas o desde de la biblioteca del centro que hace el curso, en horas previamente acordadas. Se hablado con algunas bibliotecas que instalen los softwares requeridos.Las habilidades tecnológicas son bajas.

Tiempo de la formación:Guiada por el profesor en bland learning, a ritmo del grupo, sincrónica en aula y asincrónica en la plataforma para los ejercicios en casa.

¿Cual es el contenido?Catering: Comportamento del camarero, el servicio: preparación, servicio y bebidas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Curso Camarero | | | |
| Número de Bloques | Número de Sesiones | Duración | Número Actividades |
| 0-Alfabetización Informática | 3 | 6h | 5 |
| 1-conceptos básicos comportamiento | 8 | 6h | 12 |
| 2- Servicio | 16 | 10h | 12 |

¿Que tipo de aprendizaje se aplica?Aprendizaje de apoyo a la enseñanza presencial “bland learning”

¿Como se organiza?Un curso rápido y muy practico, profesionalizante.

-Cada uno contiene 4 módulos( 1 por semana) con 17 sesiones de trabajos de 2 horas cada clase: concepto elemento ilustrativo + actividad practica(Una sesión por semana).3 sesiones iniciales presenciales de alfabetización informática y adaptación+ 1 presencial + 1 actividad casa alternando.Conceptos Básicos de comportamiento y servicio .

¿Que recursos de aprendizaje hay disponibles?Herramientas de comunicación: forum, clasificados, sala de chat,correo,blogs, imágenes, flash video juego y video.

Recursos: Indice, Gramática, Diccionarios, resumen, vídeos, flash para fijación de la colocación de la mesa, jpg de ejemplo de colocación de la mesa, auto evaluación, auyda.

Cultura:

revista con links relacionados en la plataforma:Gastronomía, Idiomas,Curso de Manipulación de alimentos,Curso Camarero de barra

¿Que harán sus alumnos para demonstrar sus competencia?

Entregaran las actividades en la plataforma y participaran de las actividades prácticas, como taller de montaje de mesa en pequeños grupos.

¿Qué opciones hay para hacer llegar la formación a los alumnos? Presencial, virtual, impresión.

¿Es Internet el mejor modo? Si , como apoyo a la actividad presencial, es una forma de hacer que las 3 horas de dedicación que necesita el alumno sea mas agradable y amena fuera del aula.

¿Hay alguno otro modo más sencillo para hacer llegar la información? No

¿Que limitaciones existen?Problemas con conexión banda ancha y equipo puedan realizar todas las actividades en la biblioteca.....Problemas Técnicos.Dificultad de utilización de la plataforma.

¿Cuál es el propuesto?-Garantizar que los alumnos que no tengan conexión de banda ancha y equipo puedan realizar todas las actividades en la biblioteca.....-Hacer acuerdos con bibliotecas de otras escuelas o públicas.-Ya que el curso es “bland learning”, la web será utilizado como material de suporte, es -Es recomendable garantizar la opción de entrega presencial de las actividades para casos de urgencias.....-Manual de instrucciones on line y por teléfono.-Formar profesores en curso rápido, para utilización del moodle.-Dividir el curso por niveles, con materiales coherentes con distintos niveles de dificultad.

Recursos humanos : diseñadores gráficos, programadores de páginas de web, gestor de proyecto, correctores, especialistas, en las materias, diseñador instruccional.

¿ Cuál es la fecha limite del proyecto?6 meses.

**Diseño:**La comunicación durante el periodo de fuera de clase pueda ser asincrónica (Keegn), tiempos distintos y espacios distintos en las tareas, flexibilidad de tiempo y espacio .El alumno tiene un papel activo construyendo su pensamiento, , cuestionando, resolviendo y cooperando ( Edwards, Badhman, Matheus, Renner Simonson, Thath y Murphy Moore.), dentro una comunidad del conocimiento, implementada con moodle, basada en web 2.0, donde el usuario crea el contenido.(nunes y McPherson,2007)Proveeremos materiales buscando una combinación entre métodos y medios, podrán ser reaprovechados y reutilizados, por eso dedicaremos tiempo y tecnología para **desarrollar** con un equipo técnico multidisciplinario.Nuestro objetivo es diseñar un material que estimule la participación activa del alumno, generando interactividad con el estudiante estudiante, profesor estudiante y materiales de aprendizaje(Desmond Keegan). Con fuerte tendencia a un constructivismo dialéctico, donde las construcciones reflejan las consecuencias de las contradicciones con el medio, por medio de ”learning by doing”!. Chat, compartiendo una sociedad del conocimiento.Buscamos hacer llegar la información por distintos multimedia, retroalimientación” learning by doing”, con actividades leer, ver escuchar que estimulen el estudio fuera del aula.El profesor tiene el rol de tutor o facilitador para que el alumno se encuentre en su proprio proceso de aprendizaje, el docente debe contextuar actividades, evaluando de forma continua y cualitativa el trabajo , de competencia, desempeño ya que es un curso eminentemente practico.**Desarrollo:**

Estructurado en Unidades Temáticas que están inseridas en los 4 módulos: Alfabetización Digital, Comportamiento, Servicio y Bebidas.Dentro de las unidades Temáticas se harán ejercicios de fijación.

El encargo Curso Camarero:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Título | Número de Bloques | Número de sesiones | Duración | Recursos |
| Módulo Introducción a Plataforma | | | | |
| Unidad temática 1:Interacción equipo, plataforma y compañeros | 1 | 3 | 6h | Utilización: forum, clasificados, sala de chat,correo,blogs, imágenes, flash video juego y video,Indice, Gramática, Diccionarios, resumen, vídeos, flash para fijación de la colocación de la mesa, jpg de ejemplo de colocación de la mesa, auto evaluación, ayuda. |
| Módulo Conceptos Básicos de Comportamiento | | | | |
| Unidad Temática 1“¿Puntualidad británica para llegada y flexibilidad latina para salida ?” | 2:Concepto Horario de Trabajo Formas de Pago | 1 | 1h | ObjetivosIndiceBiografía: Leyes trabajoEconomía:Ley oferta y procura. Indices de paroHorarios en hostelariaGlosario |
| Unidad Temática 2 ¿Los platos andan solo? Responsabilidaddel profesional. | 2:Comunicación entre la empresa y el empleador.Definición del Uniforme | 1 | 1h | Biografía: Reglas del juego |
| Unidad Temática 3 Contextuando el servicio en la óptica del cliente: buenas maneras, temporalizar el servicio y higiene. | El soño del ceremonialTemporalizar del servicioEl dilema la higiene: Teoría o práctica. | 211 | 3h | ObjetivosLinks externosCeremonialesBiografíaProtocoloManipulación alimentosforumAuto evaluación |
| Unidad Temática 4El mitre como gerente de la orquesta: hierarquía y ritual | 2- HierarquíaPoniendo en práctica la vocación de bailarín. | 2 | 1h | ProtocoloLinks externosBlog |
| Módulo el Servicio | | | | |
| El servicio | 8¿Como transformar los cubiertos y tazas en un diamante? El repaso.Platos: poniendo y sacando.Riesgo laborales: correr los platos sin quemar las manos.Como devolver los platos de la cocina:Como no tirar los cubiertos en la vasora técnica y practica: ¿Natación para cubiertos?El arreglo de los platos sucios en la cocina.Como limpiar la mesa.arreglar la mesaservir el pan: Aprendiendo a pinchar.Plegando servilletas Como cortar el pescado.Nociones básicas de bebidas: como servir el “Champagne”/ CavaSirviendo y preparando los cafés sin escaldar los clientes y trabajando con los “drinks”. | 15 | 12h | IndiceGlosarioObjecto de aprendizaje.jpgEjercicio fijación Flashejercicios en grupo organización y entrega forum y blogResumenLinks externos revistas, wikipedia.VideoEvaluación FinalBiografía |

Demanda un story board:Trabajo con los programadores y profesores para desarrollar los medios, desarrollo de la guía del alumno se , desarrollo de las actividades del alumno, desarrollo de la formación, Revisión y agrupación( publicación del material existente).Implementación; Piloto o implementación del modelo didáctico: Publicar materiales, formar profesores, implementar el apoyo o alumnos y profesores,deberá incluir: mantenimiento, administración de sistemas, revisión de contenidos, ciclos de revisión,apoyo técnico para profesores y alumnos.Están implicados pedagogo, diseñador hipermedia, diseñador gráfico, informáticos.**Evaluación**:La evaluación al largo del curso puede incluir:Nivel 1: Evaluación del curso y como mejorarloNível2: Evaluación del conocimiento de los alumnos con prueba practica presencial de desempeño.Nível3: Evaluación del proceso de transferencia de evaluaciónLas actividades que forman la evaluación son:Realizar evaluaciones formativas y sumatorias con prueba practicaInterpretar los resultados de las evaluaciones de los alumnosRevisar las actividades.**Estructura del Objecto de Aprendizaje:Objetivos de Aprendizaje:** Es sencillo como se ve abajo solamente para ensenar a poner la mesa como se puede observar las imágenes. El objetivo es ser reutilizable, para reducción de los costes de producción, poder ser inserido en varios cursos, presentando flexibilidad en adaptación a los contextos, tener una descripción formal de acuerdo con el padrón LOM, facilidad de compatibilidad con otros estándares y especificaciones, siendo pensado para atender necesidades personalizadas, generando rapidez y uniformidad de los contenidos.Learning objects tiene como característica la reutilización en Internet, puede ser inserido en módulos, cursos, barateando el coste del e-learning. La reutilización se basa en la creación y uso de metadatos. Que son descripciones externas a los proprios recursos...datos sobre datos. Es fundamental que las descripciones sean de buena calidad para mejorar las busquetas y aumentar así la posibilidad del Learning .

Los metadatos quedan catalogados en bancos de datos proporcionando descripciones externas sobre el LO:Ariane, Careo, Merlot, Belle... mientras los objetos de aprendizaje poden estar hospedados en cualquier sitio en Internet.

**Contenidos**; posicionamiento de los cubiertos y tazas, inserido en un modulo que ofrece explicación de los cubiertos, tazas, y como utilizar todo.El objecto de aprendizaje Montaje de mesa, es solo para que la persona tenga una visualización practica del resultado final: ayudando la fijación de como montar la mesa.**Metodología:** Adjunto información teórica, ese jpg montaje de mesa, será utilizado como referencia en la montaje de una mesa en grupo.... para estimular la construcción del conocimiento y estimular el trabajo “learning by doing”. Será aplicado en una tarea concreta que hay que solucionar. Puede ser inserido en un curso en cualquier idioma, aun que ha sido pensado para ser inserido en módulos en español.**Recursos:** ademas dependiendo de los recursos financieros, se podrá hacer un modulo con ejercicio de fijación interactivo de como poner los cubiertos y la mesa....como se fuese un video juego....con una valoración al final......en contrario quedaremos con la parte presencial en grupo. Que ayudara la fijación del contenido teórico de la plataforma y el trabajo en grupo de aprender haciendo. Ademas de los enlaces a los temas transversales de interés como gastronomía, manipulación de alimentos, cursos de camarero de barra, vinos......Abajo la imagen .JPG**Actividades** Habrán actividades de montar mesa en grupo y las actividades individuales de estudio de los contenidos y el ejercicio de fijación donde esas imágenes podrán ser de fundamental importancia.**Temporalización** son las 3 clases presenciales, estudio de los contenidos, utilización de del videojogo de fijación y realización de las actividades de grupo de montar mesa, donde la plataforma será utilizada como apoyo.**Conclusiones**: Un objecto de aprendizaje (jpg), practico para un curso de camarero de catering rápido, profesionalizan te, donde aprender haciendo es perfecto y estimulando el trabajo en equipo.Anotación: Uso educativo.AnchorAnchorRuta: <http://www.merlot.org/merlot/viewMaterial.htm?id=547416> <http://construcaccion.webcindario.com/>Puede ser inserido en cualquier curso de camarero, etiqueta, incluso ser plegado en la cocina de todos los restaurantes como criterio básico.Etiquetas definida por la especificación IMS-LD. Modelado XML Hilera a ser valorado pelo programador.<learning-object> <title>Como hacer la mesa>/title> <learning-objetives>Servir de un modelo visual para la orientación de la montaje de mesa en los catherings, inicialmente pensado para ser inserido en un curso de camarero,para el publico joven de 25 a 35 años, alfabetizado digitalmente, utilizando el método constructivista,” learning by doing”. Tambien puede ser utilizado en curso de etiqueta y metre</learning-objetives> <prerequisites>alfabetización informática, conexión con java, visualización de imágenes, pensado para ser inserido en el idioma español, puede ser utilizado en todos los niveles, no es interactivo</prerequisites> <components> imagen jpg inserida en modulo opcional</components><roles> El profesor orienta los alumnos para que construyan su conocimiento en modelo colaborativo </roles> <learner>El alumno intenta implementar el ejemplo de la imagen y contrasta con la teoría de una forma participativa</learner> <staff> Autor Denise Araújo, entidad UOC, en trabajo del Master Tic y e-learning, 10/05/2011, no hay restriciones de utilización, pero es obligatorio la indicación de la fuente y el nombre del autor, para fines educativos.</staff> <activities> Actividad sugestionada: Pequeño grupo de 4 alumnos realizará actividad presencial de montaje de mesa, utilizando la imagen como padrón, en bland learning<activities> <support-activity>El profesor orientará los alumnos, como tutor de la actividad, disponibilizando los enlaces en la plataforma para los alumnos que quieran profundizar y dejando que los alumnos se organicen en grupos , elegido ellos mismos un encargado</support-activity> <method> modalidad constructivista que se aproxima al modelo POL(Proyect Oriented Learning) o “Aprendizaje Basado en Proyecto”, con base en los principios aprender haciendo, “aprender a aprender juntos”</method> <learning-activity>Podrá haber un flash interactivo para entrenar la montaje de mesa como video juego para fijación del concepto</learning-activity> <Keywords> catering, camarero, metre, hacer la mesa, cerimonial, curso camarero</Keywords> </learning-object> **Bibliografía:**Stephenson J., Sangrá A., Willians P., Schrum L., Guárdia, Gisbert M., Salinas J., Chan H.(2004)fundamentos del Diseño Pedagógico- Modelos de diseño Instruccional. Fundación pela Universidad.

Wiley, D. (ed). The instructional use of learning objects. **Obligatoris els primers dos capítols** (por Wiley, y por Gibbons, & Richards)

<http://reusability.org/read/>

Guàrdia Ortiz, L., & Sangrà Morer, A. (2004). *Diseño instruccional y objetos de aprendizaje; hacia un modelo para el diseño de actividades de evaluación del aprendizaje on-line*. SPDECE 2004, Alcalá, Spain. Disponible en <http://spdece.uah.es/papers/Guardia_Final.pdf>

Sampedro Nuño, A., Sariego Ferrero, R., Martínez Nistal, Á., Martínez González, R. A. & Rodríguez Ruiz, B. (2005). Procesos implicados en el desarrollo de Materiales Didácticos reutilizables para el fomento de la Cultura Científica y Tecnológica. *RED*. IV(III). Disponible en <http://www.um.es/ead/red/M3/sampedro44.pdf>

Marta González Arechavaleta, M. (2005). Cómo desarrollar contenidos para la formación online basados en objetos de aprendizaje. RED. IV(III). Revista Disponible en <http://www.um.es/ead/red/M3/gonzalez14.pdf>

Hilera, J. R. & Palomar, D. (2005). Modelado de procesos de enseñanza-aprendizaje reutilizables con XML, UML e IMS-LD. RED. IV(III). Disponible en <http://www.um.es/ead/red/M3/hilera20.pdf>

Debate

||