

## ANEXOS

Guía didáctica de actividades



**Universitat Oberta de Catalunya – Universidad Autónoma de Bucaramanga  
Facultad de Educación  
Maestría en E-Learning**

**Estrategia metodológica para favorecer la adquisición de competencias informáticas  
mediante algunas herramientas web 2.0 en estudiantes de educación superior  
Autor: Wilson Castaño Díaz  
2015**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**GUÍA DIDÁCTICA  
Grupo de Investigación Uno**

Esta Guía Didáctica pretende ser un instrumento de apoyo para el desarrollo efectivo de la primera actividad de aprendizaje. Se recomienda leer con detenimiento.

**Tema:** Software Educativo

**Área curricular:** Informática Educativa

**Semestre:** Primero

**Nivel de dificultad:** Medio

**Duración total de la actividad de aprendizaje:** cuatro a ocho (4 – 8) horas promedio

**Descripción de la actividad de aprendizaje:**

**Objetivo:** Crear un resumen conceptual que reúna la características más relevantes del tema Software Educativo

**Meta:** Utilizar algunas herramientas TIC que permitan modelar un resumen estructurado con base a un contenido expositivo presentado por el facilitador

**Competencia Conceptual:** Expresar en un resumen esquemático los conceptos relevantes de Software Educativo según indicaciones.

**Competencia TIC:**

- Utilización de las TIC para mejorar la productividad y la práctica profesional (mejoramiento profesional). ISTE

- Los (futuros) docentes deben estar en capacidad y mostrar la voluntad para experimentar, aprender continuamente y utilizar las TIC con el fin de crear comunidades profesionales del conocimiento. UNESCO

### **Contenido de aprendizaje**

- Qué es un Software Educativo
- Tipos de Software Educativo
- Objetivo del Software Educativo
- Fases en la elaboración de Software Educativo

### **Orientaciones y sugerencias**

Antes de presentar el contenido temático por parte del facilitador, se realizará un ejercicio diagnóstico a todos los participantes (estudiantes) para determinar los conocimientos previos con respecto al tema propuesto. Esta prueba será motivo de análisis

- Tiempo estimado: 15 minutos

Posterior a ello, el facilitador presentará el contenido del tema y lo explicará en clase bajo una metodología expositiva en un ambiente presencial. Luego, los diferentes grupos de trabajo responderán a una actividad concreta (resumen) propuesta por el facilitador y con diferentes metodologías de respuesta según cada grupo.

Al finalizar el proceso, el facilitador valorará los conocimientos adquiridos y la eficacia del proceso a través de rúbricas preestablecidas.

Se recomienda que los grupos utilicen las siguientes estrategias para la elaboración de un resumen conceptual de los contenidos más relevantes del tema software educativo

- *Planear:* Antes de realizar el resumen se aconseja que planifique cómo hacerlo. Teniendo en cuenta la herramienta sugerida por el facilitador para el desarrollo del producto final (procesador de texto, wiki, mapa mental) determine la estrategia que utilizará para alcanzar el objetivo y meta de aprendizaje.
- *Monitorear:* Durante la realización del resumen monitoree la estrategia que utiliza para alcanzar el objetivo y la meta de aprendizaje, verifique que las estrategias empleadas estén siendo efectivas para la correcta elaboración del resumen. La autoevaluación durante el proceso de elaboración del resumen es la base para la realización de los ajustes necesarios en el proceso de elaboración del mismo.
- *Valorar:* Antes de enviar o entregar el producto, revíselo y evalúelo para comprobar si alcanzó el objetivo y la meta de la actividad de aprendizaje y para determinar hasta qué punto fue efectiva la estrategia que empleo para su elaboración.

### **Sugerencias para elaborar el resumen**

- Determinar el significado conceptual de software
- Determinar el significado conceptual de educativo
- Determinar el significado conceptual de software educativo
- Reconocer los diferentes tipos de software educativo y ejemplificar

- Reconocer el principal objetivo en la construcción de un software educativo
- Reconocer las fases en la creación de un software educativo
- Revisar y corregir la primera aproximación del resumen
- Enviar el producto al facilitador

## Actividad de aprendizaje inicial: diagnóstico



**Universitat Oberta de Catalunya – Universidad Autónoma de Bucaramanga  
Facultad de Educación  
Maestría en E-Learning**

**Estrategia metodológica para favorecer la adquisición de competencias informáticas  
mediante algunas herramientas web 2.0 en estudiantes de educación superior  
Autor: Wilson Castaño Díaz  
2015**

### 1. ACTIVIDAD DE DIAGNÓSTICO

**Tema:** Software Educativo

**Objetivo:** conocer qué es un software educativo y sus principales características

**Tiempo máximo para desarrollar la actividad:** 15 minutos

**Población objetivo:** todos los integrantes de la muestra

#### Actividad de aprendizaje

De acuerdo con el conocimiento previo que posee acerca del tema “Software Educativo”, responda las siguientes preguntas:

- a) ¿Qué es un Software Educativo?
- b) ¿Cuáles tipos de Software Educativo conoce?
- c) ¿Puede dar un ejemplo de un Software Educativo? SI\_\_\_ NO\_\_\_  
Si la respuesta es SI indique cuál: \_\_\_\_\_
- d) ¿Conoce cuál es el objetivo principal de un software educativo? SI\_\_\_ NO\_\_\_  
Si la respuesta es SI indique cuál: \_\_\_\_\_
- e) ¿Conoce las fases en la creación de un software educativo? SI\_\_\_ NO\_\_\_  
Si la respuesta es SI indique cuáles: \_\_\_\_\_

Actividad de aprendizaje: cuestionario valorativo final



**Universitat Oberta de Catalunya – Universidad Autónoma de Bucaramanga  
Facultad de Educación  
Maestría en E-Learning**

**Estrategia metodológica para favorecer la adquisición de competencias informáticas  
mediante algunas herramientas web 2.0 en estudiantes de educación superior  
Autor: Wilson Castaño Díaz  
2015**

## **2. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

**Tema:** Conceptualización Software Educativo

**Objetivo:** reconocer el aprendizaje adquirido del tema software educativo

**Tiempo máximo para desarrollar la actividad:** 30 minutos

**Población objetivo:** todos los integrantes de la muestra

### **Actividad de aprendizaje**

De acuerdo con el conocimiento adquirido durante la presentación temática realizada por el facilitador, responda las siguientes preguntas con base a su aprendizaje acerca de *software educativo*:

1. Un Software Educativo es un programa informático diseñado para la enseñanza y aprendizaje autónomo, ayudando a la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades
  - a. VERDADERO
  - b. FALSO
  
2. Seleccione por lo menos dos tipos de Software Educativo
  - a. Antivirus
  - b. Tutoriales
  - c. Simuladores
  - d. Navegadores
  
3. Elija un ejemplo de Software Educativo

- a. Google Chrome
  - b. WhatsApp
  - c. Hot Potatoes \_X\_
  - d. Facebook
4. Indique el orden de las fases en la creación de un software educativo
- a. Diseño, análisis, desarrollo, evaluación
  - b. Análisis, diseño, desarrollo, implementación, evaluación \_X\_
  - c. Evaluación, análisis, diseño, desarrollo, implementación
  - d. Análisis, desarrollo, implementación, evaluación
5. El objetivo principal de un software educativo es: ayudar al usuario en la adquisición de competencias básica en procesador de texto, hoja de cálculo y presentador de diapositivas
- a. VERDADERO
  - b. FALSO \_X\_

Actividad de aprendizaje formativo: construcción de resúmenes



**Universitat Oberta de Catalunya – Universidad Autónoma de Bucaramanga  
Facultad de Educación  
Maestría en E-Learning**

**Estrategia metodológica para favorecer la adquisición de competencias informáticas  
mediante algunas herramientas web 2.0 en estudiantes de educación superior  
Autor: Wilson Castaño Díaz  
2015**

### **3. ACTIVIDAD DESPUÉS DE LA PRESENTACIÓN TEMÁTICA**

**Tema:** Elaboración de un resumen estructural del tema Software Educativo

**Objetivo:** construir un resumen estructurado del tema software educativo y sus principales características

**Tiempo promedio para desarrollar la actividad:** 4 – 8 horas

**Población objetivo (grupos de investigación):**

- Grupo 1
- Grupo 2
- Grupo 3

#### **ACTIVIDAD GRUPO 1**

- a) Con base a los conocimientos adquiridos, realicen un resumen estructurado del tema Software Educativo
- b) Entregar el producto a través de un procesador de texto de su preferencia

## ACTIVIDAD GRUPO 2

- a) Con base a los conocimientos adquiridos, realicen un resumen estructurado del tema Software Educativo
- b) Entregar el producto a través de un sistema Wiki de trabajo colaborativo donde se evidencie la producción individual y colectiva
  - Herramientas web 2.0 sugerida: [www.wikispaces.com](http://www.wikispaces.com)

## ACTIVIDAD GRUPO 3

- a) Con base a los conocimientos adquiridos, realicen un resumen estructurado del tema Software Educativo
- b) Entregar el producto a través de un mapa mental colaborativo donde se evidencie la producción individual y colectiva
  - Herramienta sugerida: [www.mindomo.com](http://www.mindomo.com)

Finalmente participe en la discusión que propiciará el facilitador en clase con el objetivo de dar respuesta a preguntas que le hayan surgido durante la construcción del resumen



Rúbrica para evaluar la primera actividad de aprendizaje (diagnóstico)

Estudiante evaluado: \_\_\_\_\_

Puntaje total: \_\_\_\_\_

**Indicaciones para el llenado:** Marcar con una equis “X” el valor numérico que considere y sume los valores para obtener el puntaje total.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES				
	Sin nivel 1 punto	Inicial 2 puntos	Básico 3 puntos	Intermedio 4 puntos	Avanzado 5 puntos
Comprende qué es un software educativo	No comprende el concepto.	Demuestra poca comprensión del concepto.	Comprensión incompleta del concepto.	Manifiesta comprensión del concepto	Comprende el concepto
Conoce algunos tipos de software educativo	No identifica los tipos.	Conoce al menos un tipo	Conoce al menos 2 tipos.	Conoce al menos 3 tipos	Conoce con claridad 4 ó más tipos.
Puede dar ejemplos válidos de software educativo	No conoce ejemplos.	Conoce al menos un ejemplo	Conoce al menos 2 ejemplos.	Conoce al menos 3 ejemplos	Conoce con claridad 4 ó más ejemplos.
Comprende cuál es el objetivo de un software educativo	No comprende el objetivo.	Demuestra poca comprensión del objetivo.	Comprensión incompleta del objetivo.	Manifiesta comprensión del objetivo	Comprende el objetivo
Reconoce las fases de un software educativo y son válidas	No conoce las fases.	Reconoce al menos una fase	Reconoce las fases de manera incompleta	Reconoce las fases	Reconoce las fases y las indica en orden lógico y secuencial
<b>TOTAL</b>	<b>1 a 5 puntos</b>	<b>6 a 10 puntos</b>	<b>11 a 15 puntos</b>	<b>16 a 20 puntos</b>	<b>21 a 25 puntos</b>

Rúbrica Resultado de la valoración final – LISTA DE COTEJO

Puntaje total grupo A: \_\_\_\_\_  
 Puntaje total grupo B: \_\_\_\_\_  
 Puntaje total grupo C: \_\_\_\_\_  
 Puntaje Total \_\_\_\_\_

**Indicaciones para el llenado:** Leer detenidamente cada uno de los indicadores. Luego marcar con una equis “X” la casilla que se considere. Asignar 5 puntos a cada “SÍ” y 1 punto a cada “NO” y sumar los valores para obtener el puntaje total por grupo y puntaje total.

Criterios	Grupo																		
	Grupo A						Grupo B						Grupo C						
	1		2		3		4		5		6		7		8		9		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Comprende qué es un software educativo																			
Conoce algunos tipos de software educativo																			
Puede dar ejemplos válidos de software educativo																			
Comprende cuál es el objetivo de un software educativo																			
Reconoce las fases de un software educativo y son válidas																			
<b>Puntaje Total por estudiante</b>																			
<b>Puntaje Total por grupo</b>																			
<b>Total</b>																			

Rúbrica para valorar el nivel de comprensión del contenido de aprendizaje conceptual



**Universitat Oberta de Catalunya – Universidad Autónoma de Bucaramanga  
Facultad de Educación  
Maestría en E-Learning**

**Estrategia metodológica para favorecer la adquisición de competencias informáticas  
mediante algunas herramientas web 2.0 en estudiantes de educación superior  
Autor: Wilson Castaño Díaz  
2015**

Rúbrica para evaluar los resúmenes conceptuales generados por cada grupo  
(competencia conceptual)

Estudiante evaluado:

\_\_\_\_\_

Puntaje total: \_\_\_\_\_

**Indicaciones para el llenado:** Marcar con una equis “X” el valor numérico que considere. Finalmente sume los valores para obtener el puntaje total

**Competencia conceptual:** Presentar un resumen estructurado el tema “software educativo”, teniendo en cuenta concepto, ejemplos y fases.

Criterio de evaluación	INDICADORES				
	Nulo 1 punto	Bajo 2 puntos	Medio 3 puntos	Alto 4 puntos	
<b>Profundización del tema</b>	Omite la mayoría de conceptos importantes que representan la información principal del tema.	Selecciona pocos conceptos importantes que representan la información principal del tema.	Selecciona algunos conceptos importantes que representan la información principal del tema.	Selecciona la mayoría de los conceptos importantes que representan la información principal del tema.	Selecciona los principales conceptos que representan la información principal del tema.
<b>Información estructurada, lógica y ordenada</b>	No presenta una información estructurada. No hay lógica en la secuencia de la información. La información se encuentra desordenada	No hay una información estructurada, aunque presenta ciertos rasgos de lógica en la presentación del tema	Presenta un modelo básico de información estructurada, con cierta lógica secuencial, aunque no está totalmente ordenada	La información está estructurada y ordenada. Presenta cierta lógica secuencial	La información está estructurada y ordenada. Presenta una lógica secuencial clara
<b>Compleitud del tema (tipos, ejemplos, fases)</b>	No presenta los temas solicitados	Solo presenta algunos temas solicitados como tipos, pero no hay ejemplos ni fases	Presenta tipos y da ejemplos completos, pero no presenta las fases	Presenta todos los temas solicitados, pero no están completos	Presenta todos los temas solicitados, con ejemplos y fases completas
<b>Interacción con herramientas TIC</b>	La interacción con herramientas TIC con mínimas	Hay cierta interacción con herramientas TIC, pero no generan cambios importantes	La interacción con herramientas TIC es importante, pero no genera cambios sustanciales	Se integran herramientas web 2.0 y cumplen función socializado	Las herramientas TIC se integran y cumplen una función socializada importante
<b>TOTAL</b>	<b>1 a 4 puntos</b>	<b>5 a 8 puntos</b>	<b>9 a 12 puntos</b>	<b>13 a 16 puntos</b>	<b>17 a 20 puntos</b>