



INSTITUTO TECNOLÓGICO  
SUPERIOR JAPÓN

---

*GUÍA*

*METODOLÓGICA*

*DE*

TECNOLOGÍA EDUCATIVA

---

**COMPILADO POR:**

MAGÍSTER VINICIO CHÁVEZ

PARVULARIA 2019

AMOR AL CONOCIMIENTO

---



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

# GUÍA METODOLÓGICA DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA



Compilado por:

PhD. Vinicio Chávez  
Carrera Parvularia

2019



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

<b>Nombre de la Asignatura:</b> <b>TECNOLOGÍA EDUCATIVA</b>		<b>Componentes del Aprendizaje</b>		
<b>Resultado del Aprendizaje: COMPETENCIAS Y OBJETIVOS</b>				
<p>Comprende la importancia de la asignatura y el marco teórico de las TIC relacionada con la utilización de las TIC en los procesos de enseñanza y el aprendizaje en el nivel de educación inicial.</p> <p>Aplica actividades educativas multimedia metodológica constructivista, diversificando los contenidos de la especialidad en una situación de aprendizaje vivencial mediada en un ambiente computacional.</p> <p>Diseña y proponer recursos y software educativo para integrar los procesos de aprendizaje en el nivel inicial.</p> <p>Diseña y elaborar Blogs</p> <p>Utiliza herramientas web 2.0 para gestionar recursos de aprendizaje.</p>				
<b>Docente de Implementación:</b>				
<b>VINICIO CHÁVEZ</b>			<b>Duración:</b> 64 horas	
Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	Actividades	Tiempo de Ejecución



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Educación, TIC y usos sociales.Modalidades del uso de las TIC en Educación Inicial.	Comprende la importancia de la asignatura y el marco teórico de las TIC relacionada con su utilización en los procesos de enseñanza y el aprendizaje en el nivel de educación inicial	<b>COGNITIVO:</b> Conocer las modalidades y usos de las Tics.  <b>PROCEDIMENTAL</b> Desarrollar procesos para definir de forma adecuada las Tics  <b>ACTITUDINAL:</b> Aplicar los conceptos de dentro del aula de clase.	Foro de Discusión a partir de videos de introducción al tema	<b>10</b>
---	---	---	--	-----------



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

<p>Recursos web: foros, wikis, blogs, webquest, portales, audios, videos, imágenes</p>	<p>Diseña y propone recursos y software educativo para integrar los procesos de aprendizaje en el nivel inicial.</p>	<p><b>COGNITIVO:</b> Conocer la utilización de web, foro, wikis, webquest, portales.</p> <p><b>PROCEDIMENTAL</b> Desarrollar procesos que permitan la aplicación de . foros, wikis, blogs, webquest, portales, audios, videos, imágenes</p> <p><b>ACTITUDINAL:</b> Aplicar los conceptos de foros, wikis, blogs, webquest, portales, audios, videos, imágenes.</p>	<p>Trabajo de Investigación: Blogs Educativos Estructurar un Blog personal</p>	<p style="text-align: center;"><b>10</b></p>
--	--	--	--	--



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Blogs educativos. Recursos educativos basados en texto, audio y video (audio streaming y el video	Utiliza herramientas web 2.0 para gestionar recursos de aprendizaje	<b>COGNITIVO:</b> Conocer los elementos necesarios para la implementación Recursos educativos basados en texto, audio y video  <b>PROCEDIMENTAL</b> Desarrollar procesos que permitan la implementación de Recursos educativos basados en texto, audio y video  <b>ACTITUDINAL:</b> Aplicar los conceptos de recursos educativos basados en texto, audio y video en el aula de clase	Elaboración de Blog Educativo a partir de recursos de texto	<b>10</b>
--	---	---	---	-----------



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

<p>Uso de recursos gráficos álbumes de fotos: Picasa, flickr,. La Web-Tv y los videos educativos para educación inicial.</p>	<p>Aplica actividades educativas multimedia metodológica constructivista</p>	<p><b>COGNITIVO:</b> Conocer el uso de recursos gráficos álbumes de fotos: Picasa, flickr,..  <b>PROCEDIMENTAL</b> Desarrollar procesos que permitan el uso de recursos gráficos álbumes de fotos: Picasa, flickr,..  <b>ACTITUDINAL:</b> Aplicar los conceptos de recursos gráficos álbumes de fotos: Picasa, flickr,. En el aula de clase</p>	<p>Elaboración de PPT originales utilizando álbumes de fotos disponibles y gratuitas en la Red.</p>	<p><b>10</b></p>
--	--	---	---	------------------



## 1. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONADOS

**Co-requisitos**

### UNIDADES TEÓRICAS

- **Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)**

- A. Base Teórica**

#### **Unidad 1**

##### **Educación, TIC y usos sociales.**

##### **Modalidades del uso de las TIC en Educación Inicial.**

El desarrollo de la sociedad del conocimiento y el imperio de la Globalización han impuesto nuevos desafíos a la Educación, principal impulsora de los procesos de desarrollo económico y social de los Estados. La escuela del siglo XXI, por tanto, ha asumido el reto de incorporar a sus dinámicas los instrumentos que en la actualidad propulsan las transformaciones de todas las dimensiones de la sociedad: las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC).

La mayoría de los expertos aseguran que las TIC han llegado para ofrecerles a los actores de la Educación nuevas oportunidades para el aprendizaje (Hernández, 2014), pues permiten una mayor distribución e intercambio de informaciones y contenidos; incrementa la cobertura educativa, muchas veces con la calidad y la flexibilidad que amerita la vida contemporánea; crea plataformas para la formación a lo largo de la vida; implica la superación profesional del docente y un cambio del rol del estudiante dentro del escenario escolar; además de que supone una renovación de las estrategias metodológicas para impartir clases..

El proceso de aprendizaje no es más que las estrategias que emplean los aprendices para acceder al conocimiento, constituye “el sistema que mejor se adapta a las necesidades y posibilidades de los estudiantes en formación y su efectividad dependerá de su diseño y correcta implementación” (Palomo, Ruíz, & Sánchez, 2006, p. 17). El aprendizaje nunca llega a ser un proceso completado, sino que continuamente los individuos adaptan y reelaboran el conocimiento que proviene del mundo real a partir de las diversas fuentes de





## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

información que emplean. En el caso que ocupa a la presente investigación, el aprendizaje se manifiesta a partir de las circunstancias que ofrece la enseñanza semipresencial, es decir, la enseñanza presencial transformada por el empleo de los nuevos recursos tecnológicos.

### **Unidad II**

**Recursos web: foros, wikis, blogs, webquest, portales, audios, videos, imágenes**

Tomando como punto de partida la experiencia de usuario en interacción con un soporte digital surgen factores técnicos, pedagógicos y ergonómicos que determinan las características fundamentales que deben tener los recursos educativos digitales. Estas características son:

**Multimedia.** Los recursos deben aprovechar las prestaciones multimedia disponibles para superar los formatos analógicos. Además del texto y la imagen, el audio, el vídeo y la animación son elementos clave que añaden una dimensión multisensorial a la información aportada pero que también permiten exponerla con una mayor riqueza de matices: descripción gráfica de procesos mediante animaciones, simulación de situaciones experimentales manipulando parámetros, etc.

**Interactividad.** El diseño de recursos interactivos e inmersivos proporcionan base para el desarrollo de experiencias de aprendizaje más ricas. Se asegura una motivación intrínseca al contemplar la posibilidad de tomar decisiones, realizar acciones y recibir un feedback más inmediato a las mismas. La manipulación directa de variables o parámetros en situaciones de simulación o experimentación permite estrategias de aprendizaje por ensayo-error. Los desarrollos de itinerarios de aprendizaje individuales a partir de los resultados obtenidos en cada paso favorecen una individualización de la enseñanza. La interactividad también tiene una dimensión social que puede facilitar que el alumno/a participe en procesos de comunicación y relación social.

**Accesibilidad.** Los contenidos educativos digitales deben ser accesibles. Esta accesibilidad debe garantizarse en sus tres niveles: Genérico: que resulte accesible al alumnado con necesidades educativas especiales; Funcional: que la información se presente de forma comprensible y usable por todo el alumnado a que va dirigido; y



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Tecnológico: que no sea necesario disponer de unas condiciones tecnológicas extraordinarias de software, equipos, dispositivos y periféricos, etc. y que sea accesible desde cualquier sistema: window, mac, linux, etc.

**Flexibilidad.** Se refiere a la posibilidad de utilizarlo en múltiples situaciones de aprendizaje: clases ordinarias, apoyos a alumnos con necesidades educativas, en horario lectivo, no lectivo, en un ordenador del aula de informática, de la biblioteca, del aula, de casa, etc. tanto individualmente como por parejas, tríos, etc. Esta flexibilidad también debe aludir a la posibilidad de usarlo con independencia del enfoque metodológico que ponga en práctica el docente.

**Modularidad.** El diseño modular de un recurso multimedia debe facilitar la separación de sus objetos y su reutilización en distintos itinerarios de aprendizaje favoreciendo un mayor grado de explotación didáctica. A menudo tenemos experiencia de la existencia de recursos donde una animación concreta resulta interesante en un momento puntual mientras que el resto no tanto. El diseño modular garantizaría un acceso directo a un elemento concreto y ello aumenta sus posibilidades de uso.

**Adaptabilidad y reusabilidad.** El diseño de recursos fácilmente personalizables por parte del profesorado permite la adaptación y reutilización en distintas situaciones. Así, por ejemplo, un cuestionario de preguntas donde sea posible modificar fácilmente las preguntas y respuestas es más reutilizable que un cuestionario cerrado.

**Interoperabilidad.** Los contenidos educativos digitales deben venir acompañados de una ficha de metadatos que recoja todos los detalles de su uso didáctico. Esto facilitará su catalogación en los repositorios colectivos y la posterior búsqueda por parte de terceros.

**Portabilidad.** Los recursos digitales educativos deben ser elaborados atendiendo a estándares de desarrollo y empaquetado. De esta forma se incrementará considerablemente su difusión. Se pueden integrar con garantías y plena funcionalidad en distintos sistemas admitiendo también su uso en local. A menudo se olvida que todavía actualmente existen muchos centros sin una conexión adecuada a Internet y que demandan recursos para su explotación en local.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

### **BLOGS**

Un blog es un sitio web que recopila cronológicamente textos, artículos e impresiones de uno o varios usuarios sobre una temática común. Los contenidos publicados, además de en formato texto, también pueden ser multimedia (imágenes, audios, vídeos, etc.).

Por lo tanto un blog puede definirse de forma sencilla como un sitio web donde el usuario publica fácilmente artículos o post (así se llaman en el argot), y en el que los lectores pueden opinar sobre los artículos/post publicados siendo esta interactividad una de las grandes ventajas y diferencias respecto a la edición de contenidos en una página web. El autor o editor del blog recibe el nombre de weblogger o blogger.

### **WIKIS**

El Wiki es otra de las muchas herramientas Web 2.0 de interés para el ámbito educativo por las grandes posibilidades que ofrece a la hora de facilitar la compartición y construcción conjunta de conocimiento.

Wiki se le llama a un sitio web formado por una serie de páginas enlazadas entre sí, que de forma colaborativa se pueden crear, modificar o borrar por los usuarios. De su facilidad y rapidez para crear, modificar o borrar estas páginas viene su nombre (“wiki wiki” en hawaiano significa “rápido”). En este contexto, la aplicación más conocida es la de las enciclopedias colaborativas, a la que pertenece la Wikipedia y todas sus versiones idiomáticas.



### **Unidad III**

#### **Blogs educativos, recursos educativos basados en texto, audio y video (audio streaming y el video)**

En la actualidad la producción de contenidos educativos digitales toma como referencia el modelo de «Objeto Digital Educativo» (DLO = Digital Learning Object). Un Objeto Digital Educativo es un contenido sobre soporte digital que tiene 3 características básicas:

Su finalidad es facilitar un cierto aprendizaje del usuario.

Es independiente de los demás porque tiene significado propio por sí mismo.

Admite una integración modular de jerarquía creciente, es decir, se puede integrar con otros objetos para dar lugar a otro más complejo.

Un ejemplo de DLO muy elemental podría ser una imagen que lleve asociados metadatos con sugerencias sobre su utilización didáctica. Un ejemplo de DLO más complejo podría ser una interacción de varias pantallas donde el usuario debe arrastrar y colocar los objetos del escenario, elegir la opción correcta, introducir por teclado una palabra en un hueco, etc.

#### **¿Tipos de DLO?**

Tomando como criterio los niveles de agregación de un DLO dentro del modelo de arquitectura modular de jerarquía creciente y siguiendo una complejidad creciente se pueden distinguir estos tipos de DLO :

DLO Media (M). Es el átomo digital: más pequeño o indivisible. Puede ser una imagen con metadatos, un audio, un video, un documento de texto, etc.

DLO Media Integrado (MI). Es el resultado de la combinación de varios medias de diferente categoría: imagen fija, audio, texto, etc.

DLO Objeto de Aprendizaje (OA). Es un objeto digital resultante de la integración de uno o varios medias que tiene una función didáctica explícita. Ejemplo: interacción de arrastrar y soltar para ordenar una serie de imágenes o palabras.

DLO Secuencia Didáctica (SD). Se obtiene al desarrollar y aplicar un diseño de instrucción completo a la combinación de varios Objetos de Aprendizaje creados previamente.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Ejemplo: Secuencia de páginas con una presentación inicial de información seguidas de otras páginas con interacciones donde el usuario puede aplicar esa información.

DLO Programa de Formación (PF). Combina varias secuencias de aprendizaje (SD). Al igual que la SD incluye planificación, objetivos, competencias, etc. resultado del diseño de instrucción. El programa de formación se distingue de la SD en su cobertura curricular: mientras que la SD se refiere a un contenido o competencia del currículo, el PF abarca la asignatura completa de un nivel o ciclo formativo completo.

DLO Recurso Educativo (RE). Es el resultado de agrupar varios programas de formación relacionados con un área curricular. El RE es el DLO más amplio de toda la jerarquía.

El proceso de elaboración de contenidos educativos digitales que nos ocupa se focaliza en la elaboración de objetos de aprendizaje (OA) y su organización en secuencias didácticas (SD). Tanto unos como otras serán susceptibles de uso local o bien de integración posterior en cualquier repositorio general de recursos didácticos o en una plataforma de elearning.

### **¿Qué es un Objeto de Aprendizaje (OA)?**

Un Objeto de Aprendizaje (OA) es un objeto digital educativo que resulta de la integración de varios elementos multimedia y que tiene una función didáctica explícita. El OA representa el nivel más pequeño con función didáctica explícita dentro del diseño de instrucción. Dicho objeto puede incluir una o varias actividades de aprendizaje y su evaluación. De forma opcional puede incluir mapas conceptuales y sistemas de evaluación del conocimiento previo. Su cobertura curricular aproximada puede ser un elemento de contenido de una asignatura en un nivel educativo determinado.



#### **Unidad IV**

#### **Uso de recursos gráficos álbumes de fotos: Picasa, flickr, La Web-Tv y los videos educativos para educación inicial.**

En la composición del entorno audiovisual se mirarán los siguientes aspectos:

**Navegabilidad.** Los botones adelante/atrás se situarán en zonas destacadas de la pantalla. Con ellos se podrá navegar sobre los objetos siguiendo la secuencia digital preestablecida. En todo momento el alumno/a podrá identificar la página o pantalla donde se encuentra y la posibilidad de acceder directamente a un objeto de esta secuencia. Esto facilitará retomar el proceso allí donde se abandonó en la sesión anterior.

**Instrucciones.** Las instrucciones iniciales del objeto de aprendizaje se proporcionarán en forma escrita. Los textos serán claros y cortos. No se utilizarán barras de desplazamiento vertical o scroll para leer los textos. Se acompañarán de audio si es posible.

**Ventanas emergentes.** Se evitará en la medida de lo posible mostrar contenidos en ventanas emergentes.

**Carga de contenidos.** Reducir en la medida de lo posible los procesos de carga que exijan que el usuario permanezca inactivo frente a la pantalla. Se puede utilizar la descarga en segundo plano. Y si ello no es posible entonces conviene amenizar los procesos de carga con sencillas animaciones o con interactividades de entretenimiento.

**Simbología.** Los títulos, menús, ventanas, iconos, botones, fondos, etc. se ajustarán a una misma carta de colores y línea estética sin variar excesivamente para no recargar el entorno y contribuir con ello a la distracción del alumnado.

**Tipografía.** En Educación Infantil se suelen utilizar fuentes como “MeMima” o “Edelfontmed” de grafía enlazada. Más adelante se opta por otras familias de fuentes como por ejemplo: Arial- Helvetia-Verdana.

**Iconografía.** En los botones y áreas sensibles de las interacciones se utilizarán iconos significativos que aporten al alumno la suficiente información aunque puedan ir acompañadas o sustituidos por texto: una puerta (salir), un altavoz (sonido), flecha izquierda/derecha (atrás/adelante), una casita (inicio). Conviene modular la densidad de elementos en pantalla para evitar sobrecargarla.

**Resolución de pantalla.** Actualmente debe contemplarse el diseño para una resolución de 1024×768 píxeles aunque el material debe ajustarse también a la resolución de equipos notebook de 10,2 pulgadas con resolución máxima 1024×600 píxeles. Son los equipos



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

del programa Escuela 2.0.

**Economía.** Se evitarán las imágenes, audios, vídeos o animaciones que no aporten valor significativo al aprendizaje. Este es un error muy frecuente en algunos recursos buscando quizás incrementar la motivación del usuario. De esta forma no sólo se conseguirá centrar la atención del alumnado sino que también se acelera la descarga y se simplifica el diseño.

### Unidad V

#### Recurso educativo online y Software educativo para educación inicial.

Es importante indicar que en todo momento nos referimos al uso de estos recursos digitales en el contexto de un aula. Se supone que cada alumno/a utiliza su ordenador para acceder al recurso con intención de descubrir/reforzar aprendizajes curriculares. Y además la figura del profesor/a es clave ejerciendo un papel de facilitador, asesor, etc, etc. El aprovechamiento didáctico en este contexto es la fuente de todas las decisiones y valoraciones aquí expuestas. Los criterios pueden ser diferentes si se piensa en el uso de recursos en otras situaciones más informales o no regladas.

Cuando se afronta una iniciativa de creación de materiales una de las primeras tareas consiste en concretar los objetivos, contenidos, competencias y criterios de evaluación que se pretenden trabajar. La fuente inicial debe ser el currículum oficial y la selección debe realizarse de forma explícita porque de lo contrario es posible que el resultado no sea fácilmente aplicable en el contexto de aula.

#### Los criterios de selección son:

**Adecuación.** Conviene determinar de antemano el tramo educativo y el área donde se utilizará el recurso.

**Idoneidad.** Se elegirán los elementos del currículo que se trabajan mejor con las tecnologías multimedia con intención de suplir las carencias que se derivan de la enseñanza utilizando otros medios.

**Prioridad.** En un principio no es posible implementar recursos sobre todos y cada uno de los contenidos del currículum. Por ese motivo se hace necesario establecer una prioridad y ésta puede ser la de las enseñanzas mínimas exigibles.

**Necesidad.** El diseño de un recurso también puede surgir de una necesidad vivenciada. La falta de motivación de algunos alumnos/as hacia determinados contenidos o la necesidad de hacer algo distinto o más eficaz con ellos son justificaciones legítimas para buscar un recurso multimedia centrándose de antemano en ciertos contenidos del currículum.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Interactividad. El contenido elegido debe permitir al alumno tomar decisiones y apreciar las consecuencias de las mismas. Si se pretende elaborar un «libro digital» con un nivel de interacción mínimo (pasar página) seguramente se sustituirá rápidamente por el libro en papel más inmediato y manejable.

Transferencia. Los contenidos que se trabajen en un multimedia deben tener múltiples referencias a actividades de la vida cotidiana para asegurar una mayor transferencia.

Una vez concretados los elementos curriculares se hace necesario una revisión de los repositorios habituales para comprobar si el recurso pensado ha sido ya implementado con anterioridad. Si no es así o el enfoque de los existentes no es el adecuado entonces dispondremos de la justificación perfecta para iniciar el diseño.

### **Unidad VI**

#### **Software libre y privativo**

En la actualidad se utilizan distintos programas de autor para el diseño de recursos digitales educativos. Son herramientas que permiten a personas no introducidas en programación realizar aplicaciones multimedia. Se caracterizan por disponer de un sistema de menús para especificar los elementos que aparecen en la escena y las relaciones entre ellos. Además permiten especificar la interacción del usuario (qué ocurre cuando el usuario pulsa en un botón) y el flujo de la aplicación (en qué momento y a qué escena se dirige). Los programas más populares son:

**Hot Potatoes.** Es una herramienta de autor que permite la elaboración de 5 modelos de ejercicios interactivos en formato de página web usando código Javascript: cuestionarios, rellenar huecos, asociaciones, crucigramas y ordenación. El diseñador no necesita tener conocimientos de Javascript ya que Hot Potatoes ofrece un sencillo interfaz mediante ventanas donde puede introducir información: preguntas, respuestas, textos, enlaces, imágenes, etc. A continuación el programa genera automáticamente la página HTML que contiene el código necesario para dar soporte a la interacción.





## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Cada ejercicio puede ser un objeto de aprendizaje y la secuencia didáctica surge de una secuencia de objetos o páginas. El usuario final no necesita tener instalado ningún plugin ni complemento en su navegador web. Los recursos creados con este programa son accesibles desde todo tipo de dispositivos incluyendo las tabletas.



Se trata de un programa que permite la creación de libros interactivos multimedia. Cada página de este libro contendrá una actividad descriptiva o interactiva. En la edición del recurso se dispone de un variado repertorio de actividades de uno y otro tipo: puzzle, sopa de letras, parejas, preguntas, identificación, arrastrar, clasificar, completar, palabra secreta, rayos X, etc, etc. El objeto de aprendizaje puede ser cada una de estas actividades o páginas. La secuencia didáctica puede ser el libro que contiene una serie de actividades ordenadas de forma secuencial. El resultado final es un conjunto de archivos que pueden publicarse en Internet, accesible a través de una página HTML y que requieren el plugin de Flash para su correcta visualización.

**JClic.** Esta herramienta de autor permite el diseño de paquetes utilizando un interfaz visual muy intuitivo. El libro o paquete resultante contiene distintas páginas o pantallas cada una con un ejercicio de distinto tipo. Se dispone de actividades variadas: asociación simple, juegos de memoria, actividad de exploración, identificación, información, puzzle. etc. El objeto de aprendizaje puede ser cada actividad o página y la secuencia didáctica el paquete completo de actividades. El resultado es un archivo ZIP y una página HTML que despliega su contenido con tecnología Java a través de un navegador web. Para su visualización es necesario tener instalada la máquina virtual de Java





## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Constructor Atenex. Es una herramienta de autor que se puede instalar en distintos sistemas operativos: Linux y Windows. Proporciona un sistema sencillo para crear materiales mediante arrastrar, soltar y configurar parámetros de cada actividad. Se utiliza un plantillero de 53 modelos diferentes de actividades u objetos de aprendizaje. Cada página o ejercicio será un objeto de aprendizaje y el conjunto ordenado de páginas formarán la secuencia didáctica. El producto final es un conjunto de archivos para visualizar a través del navegador usando el plugin de Flash.

**eXe Learning.** Es un programa que permite el diseño de libros digitales que integran en sus páginas un interesante repertorio de recursos informativos e interactivos. No ofrece un nivel de interactividad muy elevado a nivel de experiencia de usuario en las actividades interactivas que propone pero facilita incorporar objetos elaborados en otras tecnologías: flash, applets de java, geogebra, vídeos, etc. Cada elemento situado en una página se puede considerar un objeto de aprendizaje y una colección de objetos situados en una misma página o en varias puede ser una secuencia didáctica. El auge que ha tenido esta herramienta viene determinada no solo por sus prestaciones de agregación de todo tipo de objetos de aprendizaje externos sino sobre todo por las prestaciones de empaquetado y distribución del recurso final. Admite la exportación a formato IMS para integrarlo en un curso Moodle o bien a formato navegable HTML para su explotación en local.

Adobe Flash. Con esta tecnología se han diseñado infinidad de materiales digitales educativos al amparo de programas institucionales de producción de recursos digitales (Internet en el Aula, Agrega, etc), concursos de materiales educativos del INTEF-MEC, etc. A diferencia del resto de programas NO es una herramienta de autor. Es un programa comercial que resulta mucho más complejo pero que permite un diseño de objetos más flexible, rico y personalizado.



Al seleccionar una herramienta de autor, la simplicidad tiene un precio. No existe otra posibilidad que aceptar el modelo de recurso digital que impone y que en muchos detalles de estructura y funcionamiento no es posible modificar. A pesar de esta limitación se hace necesario conocer con detalle los tipos de actividades de que disponemos así como el alcance de sus prestaciones en función de la configuración de parámetros. Y este



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

conocimiento es un paso previo indispensable que condiciona el guión multimedia y por tanto el resultado final.

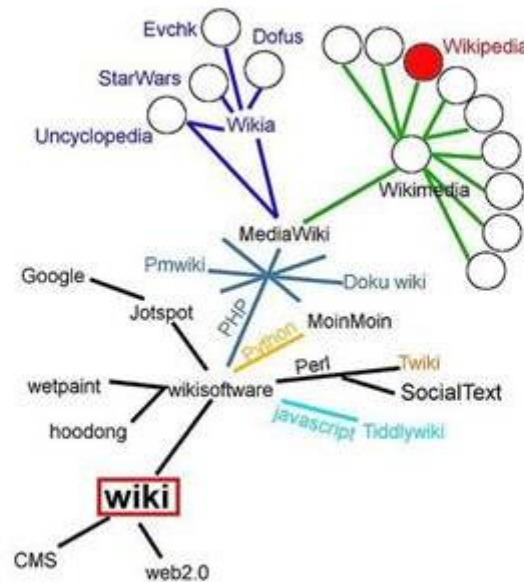
**B. Base de Consulta**

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
Another kind of website. Berkeley Computing & Communications,]	Ashley, Chris	España	(2007)	Inglés	Berkeley
Blogs. En la vanguardia de la nueva generación web	Fumero, A., Sáez-Vacas, F	Madrid	2006	Español	Novática
Web educativas 3.0, en las letras y las cosas.	González- Serna, J.M	España	2005	Español	Giros
Teaching social software with social software.	Mejias, U.. 2006	EEUU	2006	Inglés	Innovate



### C. Base práctica con ilustraciones

The screenshot shows a blog titled "Bitácora sobre WebQuest" with the subtitle "Un blog colectivo para compartir WebQuest y Cazas del Tesoro". The page layout includes a main content area with a post titled "Webquest sobre la narración" and a sidebar with categories and archives. Red arrows point to specific elements: "Título y Descripción" points to the main title; "Fecha y título de la entrada" points to the post title and author; "Categorías" points to the category list; "Comentarios" points to the comment section; "Entrada" points to the post title; and "Blogroll" points to the list of external links.



Original image: "wiki world (draft)"  
www.flickr.com/photos/20317015@N00/436458637

# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

## GUIA DE APRENDIZAJE

**PANEL DE ADMINISTRACION**

**CABECERA**

**INDICE DE PAGINAS**

**PÁGINA**

home page discussion history notify me

**Curso de verano de la Universidad de León. 9 de julio 2007. CRAI-TIC. Campus de Vegazana**

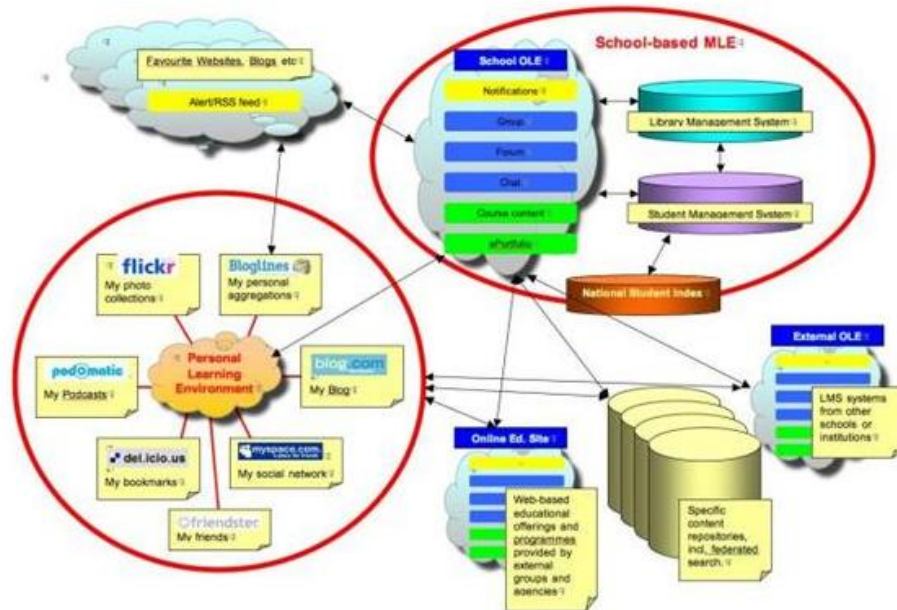
Web 2.0. Herramientas y tecnologías en educación

Wikis en educación: sus múltiples usos

Los [wikis](#) saben a [Web 2.0](#) y a [Software Social](#) porque son una herramienta para aumentar las capacidades sociales y de colaboración humanas, son un medio para facilitar las conexiones sociales y el intercambio de información y una ecología que permite un "sistema de personas, prácticas, valores y tecnologías en un ambiente local particular".

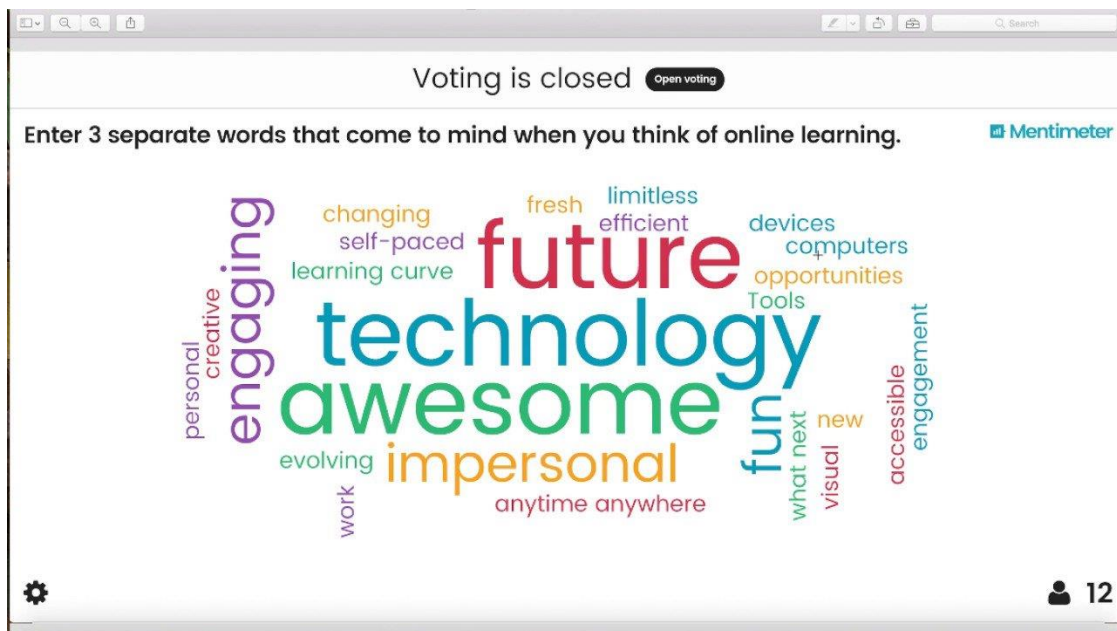
Los profesores están empezando a ver las posibilidades educativas de los wikis como una potente herramienta de colaboración. La alianza de los wikis con la «[Webquest](#)» y los «caza tesoros» -pequeñas investigaciones en Internet diseñadas por el profesor para que los alumnos las resuelvan en equipo- los puede convertir en una potente herramienta pedagógica.

Esta página ha sido editada 75 veces. la última modificación fue realizada por [jcuerva](#) el Jun 27, 2007 7:38 pm





# Mentimeter



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE









#### 4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

##### **ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación**

**Descripción:**

Discusión sobre las lecturas, artículos y videos.

**Ambiente(s) requerido:**

Aula amplia con buena iluminación.

**Material (es) requerido:**

Infocus.

**Docente:**

Con conocimiento de la materia.

## 5. ACTIVIDADES

- Controles de lectura
- Exposiciones
- Evaluación final

**Se presenta evidencia física y digital en plataforma**

## 6. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

<b>Tipo de Evidencia</b>	<b>Descripción ( de la evidencia)</b>
De conocimiento:	Foro en plataforma
Desempeño:	Elaboración de Diapositivas y Blog
De Producto:	Trabajo subido a la red
Criterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	1.- Actividad 1.- Realizar unas diapositivas utilizando imágenes gratuitas de la web 2.- Actividad 2.- Realizar Blog educativo 3.- Actividad 3.- Ingresar a Mentimeter . 4.- Actividad 4.- Ingresar a JClic 5. Actividad: Trabajar en Ardora

<b>Compilado por:</b> <b>Vinicio Chávez V</b>	<b>Revisado Por:</b> <b>(Coordinador)</b>	<b>Reportado Por:</b> <b>(Vicerrector)</b>



**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPUERIOR JAPÓN**

**[www.itsjapon.edu.ec](http://www.itsjapon.edu.ec)**

**Calle: Marieta de Veintimilla y cuarta transversal  
2356368**



INSTITUTO TECNOLÓGICO  
SUPERIOR JAPÓN

---

AMOR AL CONOCIMIENTO

---

POMASQUI-

c/Marieta Veintimilla E5-471 y Sta. Teresa 4ta transversal

**Tlfs: 022356-368 - 0986915506**

---

[www.itsjapon.edu.ec](http://www.itsjapon.edu.ec)