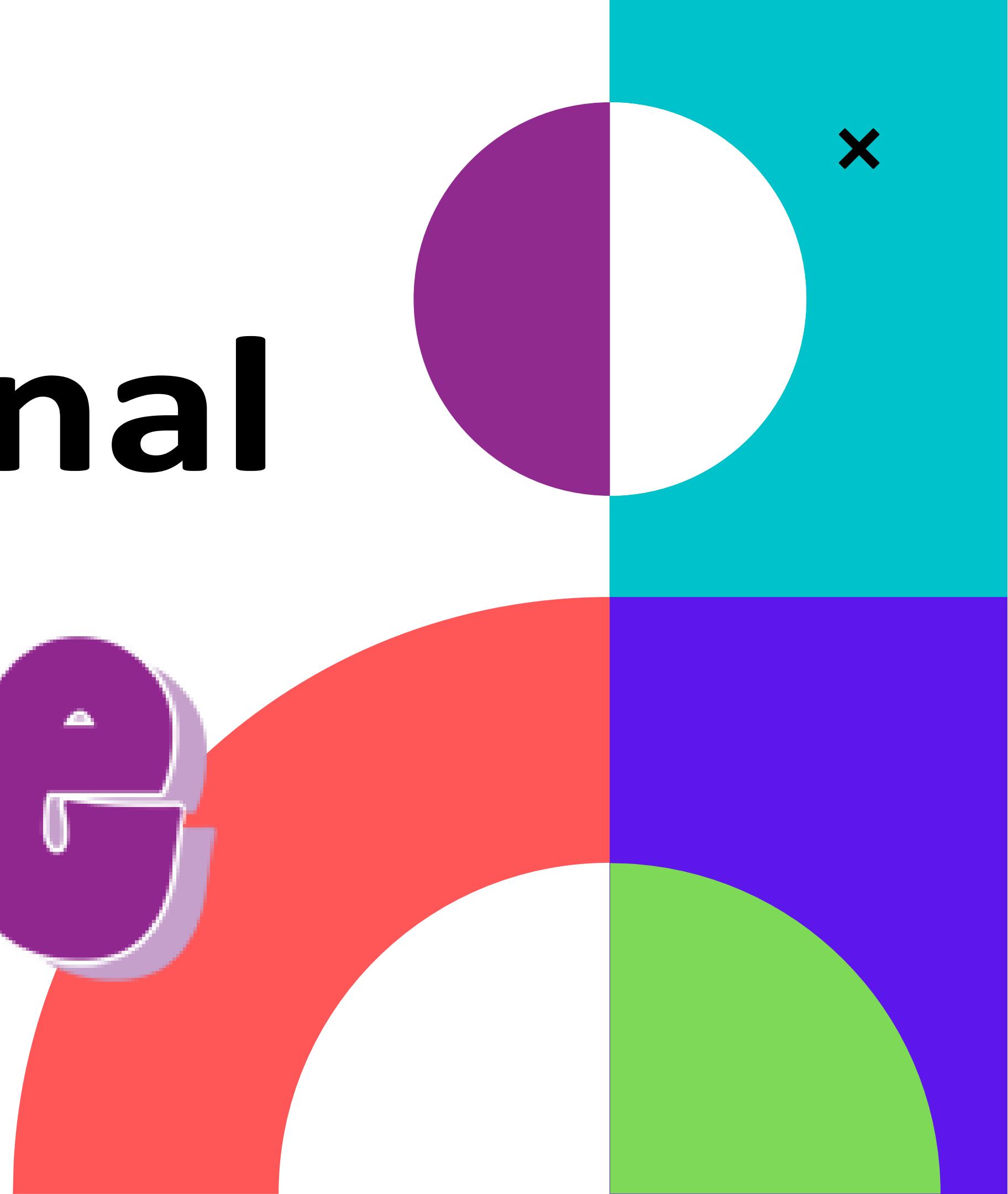


Diseño Instruccional

adie



ANÁLISIS.

“ El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas



Nombre del OVA	
Descripción del OVA	
Nivel escolar	
Perfil del alumno al que va dirigido el OVA	
Objetivos de Aprendizaje	
Granularidad	
Formato de los recursos didácticos	
Conocimientos previos	

DISEÑO.

“ Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.



Módulo 1 Aprendiendo a Programar

Objetivo:	Conoce, analiza y comprende la en qué consiste un programa de computadora.	
Competencias:	Determina las partes constitutivas de un programa de computadora.	
Contenidos	1. Pseudocódigo 2. Forma General de un Algoritmo 3. Variables 4. Tipos de Datos 6.4. Simple 6.5. Lógico	5. Expresiones 6.7. Operadores 6. Acciones Secuencial 6.8. Asignación 6.9. Lectura 6.10. Escritura

Asignaciones/ Actividades	Recursos Didácticos e Informáticos	Tratamiento
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura anticipada del tema por parte de los estudiantes. 2. Descargar e instala el programa de Pseint dar clic al siguiente 3. Realiza una práctica. 	<p>Software Pseint Internet, Computadora</p>	<p>El estudiante debe realizar la descarga e instalación de pseint. Y realiza una práctica son un ejemplo real, donde deberá identificar y modificar los errores.</p>

Palabras Claves: variables, pseudocódigo, dato, entero, real, algoritmo, ejecutar.

Evaluación

1. Crea un documento de Word y pega la captura de los 2 programas en el documento.
2. Guarda tu archivo de la siguiente forma:
3. **Nombre_Apellido_grupo.** Ejemplo: Ricardo_Velez_10C1
4. Se valorará la completitud de la información.
5. * Enviar el archivo en un adjunto al correo: pasinf123@gmail.com

DESARROLLO.

“ La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.



Contenido Propiedades

Título: Herramientas de Autor 

Idioma: Español  

Descripción general: Herramientas de autor 

Autor: Alvin Blanco 

Licencia: Creative Commons: Reconocimiento - compartir igual 4.0  

Añadir página Borrar Renombrar

Contenido Propiedades

Estructura

Herramienta de Autor

- Objetivo
- 1. Ardora
- 2. Constructor
- 3. Hot Potatoes
- 5. LIM 4.1
- 6. eXeLearning
- 7. Cuadernia
- 8. JClic
- 9. Educaplay



iDevices

Texto y tareas

Texto

Tarea

Actividades interactivas

Otros contenidos

Herramienta de Autor



Añadir página Borrar Renombrar

Contenido Propiedades

Estructura

Herramienta de Autor

- Objetivo
- 1. Ardora
- 2. Constructor
- 3. Hot Potatoes
- 5. LIM 4.1
- 6. eXeLearning
- 7. Cuadernia
- 8. JClic
- 9. Educaplay**

Devices ▾

Texto y tareas

Texto

Tarea

Actividades interactivas

Otros contenidos

9. Educaplay



The logo for eduplay features a stylized graphic of four squares arranged in a 2x2 grid. The top-left square is light gray, the top-right is medium gray, the bottom-left is dark gray, and the bottom-right is green. Below the graphic, the word "edu" is written in a lowercase, bold, green sans-serif font, followed by "play" in a lowercase, gray sans-serif font.

Educaplay es un portal en Internet, que nos permite generar sencillas actividades y evaluaciones (depende más que nada de cómo se formulen y configuren las opciones para ser usadas como una u otra) on-line y que tiene el plus de que se pueden integrar a otras herramientas en línea a través del código HTML (un blog o web por ejemplo) y que pueden ser exportadas para usarse sin conexión a Internet, directamente desde un navegador o a través de algún sistema que permita el uso de paquetes SCORM, como por ejemplo una plataforma e-learning como Moodle.

[Sitio Web](#)

Añadir página Borrar Renombrar

Contenido Propiedades

Estructura

Herramientas de Autor

- Objetivo
- 1. Ardora
- 2. Constructor
- 3. Hot Potatoes
- 5. LIM 4.1
- 6. eXeLearning
- 7. Cuadernia
- 8. JClic
- 9. Educaplay

Actividad de Aprendizaje**iDevices****Texto y tareas**

Texto

Tarea

Actividades interactivas**Otros contenidos**

Actividad de Aprendizaje

Luego de haber leído el contenido de este **objeto virtual de aprendizaje** y de la investigación en **Internet**, es importante que usted describa las principales características de los **Sistemas y Herramientas de Autor** que hay en la actualidad. (mínimo 8)

Tome en consideración el siguiente cuadro para mostrar la información en un documento de texto:

Nombre de la herramienta	Imagen	Objetivos	Características/Ventajas/Desventajas	Software Libre o Comercial

Importante! Esta actividad debe ser desarrollada y enviada a través de la plataforma que se está utilizando.

IMPLEMENTACIÓN

“ Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos





Campus Virtual

Administración de Campus

Aulas

Catalogo

Portafolio

Mensajes recientes

Administración



Alvin Blanco

Usuarios

Aulas

Contenidos

Repositorio

Analíticas

Regresar al aula

Repositorio: Administración

Administración

Categorías

Agregar

Modificar

Eliminar

Buscar

Importar

Nuevo objeto

Fecha 09/09/2021 12:50:41

Localización del objeto Repositorio personal Repositorio local

El recurso se guardará en el repositorio personal y sólo estará disponible para su autor

Datos del objeto

Tipo de Objeto Archivo Micrositio Sitio

Título

oval.zip

Micrositio

Agregar

Permitido hasta: 200 MB

oval.zip X

“ EVALUACIÓN.

Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

