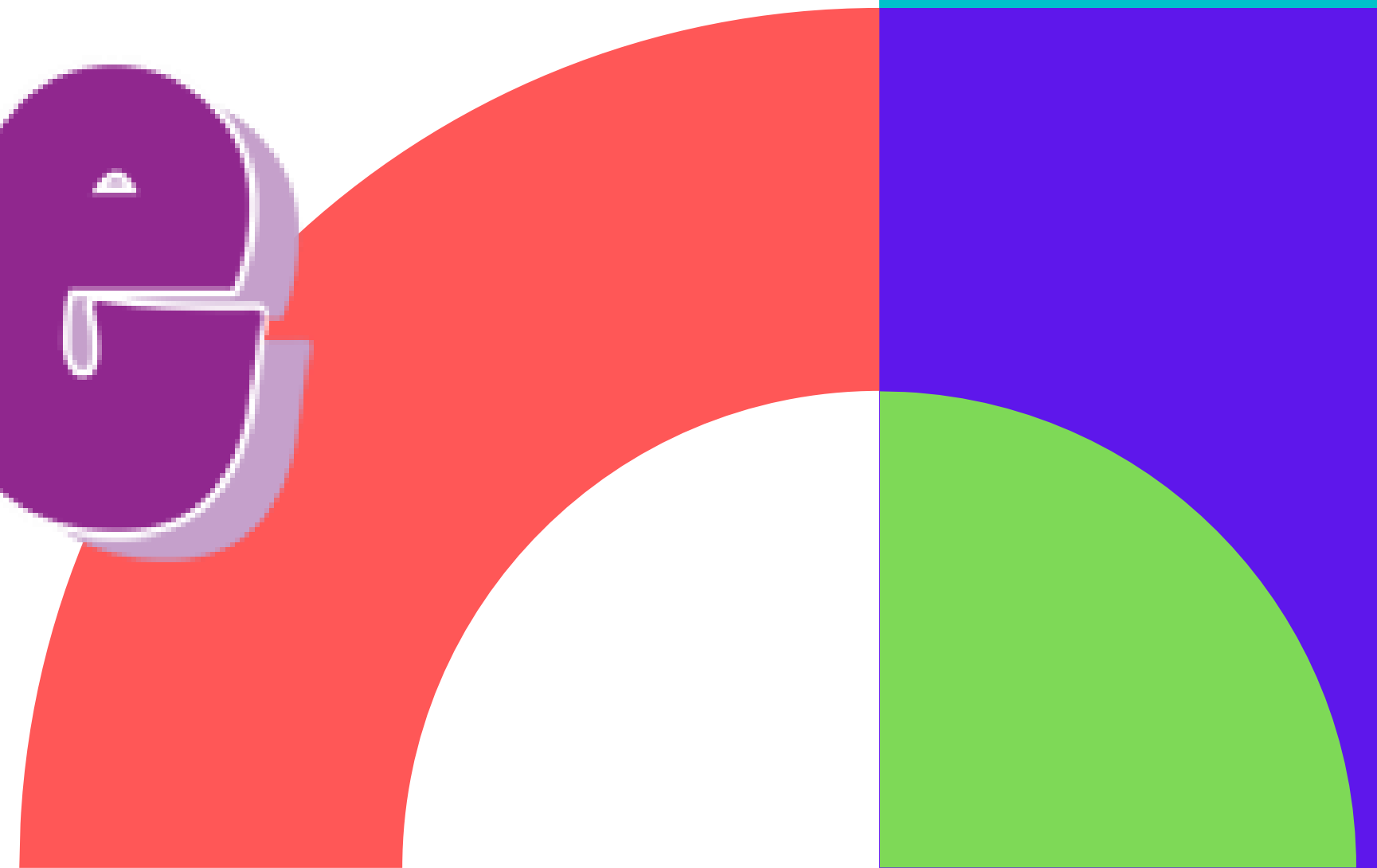


# Diseño

# Instruccional

addie



# 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**



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

# 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"> <li>1. Lectura anticipada del tema por parte de los estudiantes.</li> <li>2. Descargar e instala el programa de <u>Pseint</u> dar clic al siguiente</li> <li>3. Realiza una práctica.</li> </ol>	<p>Software <u>Pseint</u> Internet, Computadora</p>	<p>El estudiante debe realizar la descargar e instalación de <u>pseint</u>. 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
2. programa en el documento.
3. Guarda tu archivo de la siguiente forma:
4. Nombre\_Apellido\_grupo. Ejemplo: Ricardo\_Velez\_10C1
5. Se valorará la completitud de la información.
6. • Enviar el archivo en un adjunto al correo: [pasinf123@gmail.com](mailto: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

Guardar

Borrar todo

Reiniciar



Archivo ▾  
Utilidades ▾  
Estilos ▾  
Ayuda

Modo avanzado  
Visualización previa

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
- Actividad de Aprendizaje

iDevices ▾

Texto y tareas

- Texto
- Tarea

Actividades interactivas

Otros contenidos

Herramienta de Autor

Herramienta de Autor

HERRAMIENTAS DE AUTOR



Añadir páginaBorrarRenombrar

Estructura

Herramienta 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

Devices

3 Texto y tareas


- Texto
- Tarea

3 Actividades interactivas

3 Otros contenidos

ContenidoPropiedades

## 9. Educaplay



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](#)



Archivo ▾ Utilidades ▾ Estilos ▾ Ayuda

Añadir página Borrar Renombrar ↩

**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

---

Contenido Propiedades



## 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:

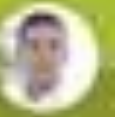
Nombre de la herramienta	Imagen	Objetivos	Características/Ventajas/Desventajas	Software Libre o Comercial
Descripción				

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





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

ova1.zip

Micrositio

Agregar

Permitido hasta: 200 MB

ova1.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.**

