



**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**GUÍA DISEÑO MICRO CURRICULAR**

**1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA/UNIDAD DE ANÁLISIS**

<b>FACULTAD:</b> FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN						
<b>CARRERA:</b> CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES DE INFORMÁTICA				<b>MODALIDAD:</b> PRESENCIAL		
<b>UNIDAD DE ANÁLISIS:</b> APLICACIONES MULTIMEDIA				<b>CÓDIGO:</b> FI P06PFT04		
<b>UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR</b>		UNIDAD PROFESIONAL				
<b>CAMPO DE FORMACIÓN</b>		FUNDAMENTOS TEÓRICOS				
<b>ITINERARIO</b>		SI <input type="checkbox"/>	NO <input checked="" type="checkbox"/>			
		Nombre: _____				
<b>PRE-REQUISITOS</b>		Unidad de Análisis	Herramientas Multimedia		Códigos	FI P05PFT02
<b>CO-REQUISITOS</b>		Unidad de Análisis	Diseño Web		Códigos	FI P06PFT03
<b>PERÍODO ACADÉMICO</b>		Sexto	<b>PERÍODO DE EJECUCIÓN</b>		noviembre2020 – marzo2021	
<b>PROYECTO INTEGRADOR DE SABERES:</b>						
Diseño, aplicación y evaluación de recursos informáticos y estrategias educativas para la adaptación, flexibilización e integralidad de experiencias de aprendizaje de la Informática.						

<b>ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE</b>	<b>Componente Docencia</b>	32hrs	<b>Práctica, aplicación y experimentación</b>	16hrs	Componente Trabajo Autónomo (Tutorías R 2009)	32hrs
	<b>TOTAL HORAS: 80</b>					
<b>DETALLE DE HORAS TUTORÍA</b>	<b>PRESENCIALES</b>			<b>VIRTUALES</b>		
	<b>INDIVIDUALES</b>		<b>GRUPALES</b>	<b>INDIVIDUALES</b>		<b>GRUPALES</b>
	1					
	Total Presenciales: 16			Total Virtuales:		



**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**GUÍA DISEÑO MICRO CURRICULAR**

**2. APORTES AL PERFIL DE EGRESO**

Resultados de Aprendizaje del Perfil de Egreso	Resultado de Aprendizaje de la unidad de análisis
<ul style="list-style-type: none"><li>- Construye conocimiento, a través del estudio y la experiencia, a partir de la interpretación de teorías, leyes, conceptos y procedimientos de la profesión docente.</li><li>- Implementa estrategias de inter-aprendizaje que reconocen de la diversidad cultural y promueven la ciudadanía intercultural orientada por enfoques de equidad, inclusión e interculturalidad.</li><li>- Propicia la autonomía personal; analiza cómo y en qué grado la propia cultura, estereotipos y actitudes influyen en la propia persona y en sus relaciones con personas de otras culturas desde la perspectiva del aprendiz.</li><li>- Lidera equipos de trabajo multidisciplinarios y multi-profesionales, promoviendo el aprendizaje cooperativo y la producción colectiva de conocimientos y saberes.</li><li>- Sistematiza y expresa; documenta los resultados de su práctica y de sus investigaciones, con el fin de crear, compartir y difundir conocimiento interdisciplinario</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Identifica los diversos recursos que fundamentan el uso y aplicación de herramientas multimedia en la educación, analizando las diferentes metodologías e importancia que conlleva su inserción en el proceso de enseñanza aprendizaje.</li></ul>

<b>CARACTERIZACIÓN DE LA UNIDAD DE ANÁLISIS</b>	Aplicaciones Multimedia es una asignatura de características teórico-práctico correspondiente a la unidad curricular profesional, que tiene como finalidad relacionar al estudiante con el diseño, implementación y evaluación de sistemas informáticos interactivos aplicados a procesos de enseñanza aprendizaje por medio de los componentes que la conforman (imagen, sonido, texto, animación y video), por lo que la asignatura aporta conocimientos que serán aplicados con el desarrollo de aplicaciones.
<b>METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE</b>	De acuerdo con el enfoque Socio Histórico Cultural que sustenta el proceso de formación profesional de los estudiantes de las Carreras, se sugiere la aplicación de estrategias metodológicas y didácticas del pensamiento crítico, que implica un aprendizaje activo y participativo en que se construye significado por medio de la interacción y el diálogo para desarrollar la actitud investigativa, el cuestionamiento, la reflexión y el aprovechamiento de conocimientos con el fin de tomar decisiones y plantear soluciones, en relación con tres factores indispensables del proceso de formación: 1) Planificación curricular, 2) Metodología y estrategias didácticas y 3) Manejo de clase a través de trabajo investigativo como eje metodológico del proceso. (Fuente: Didáctica del pensamiento Crítico, Ministerio de Educación, 2012, Quito)



**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**GUÍA DISEÑO MICRO CURRICULAR**

	<p>Para lograr desarrollar las capacidades de exploración, construcción, conectividad del conocimiento y el desarrollo del pensamiento crítico se aplicarán las siguientes metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Aprendizaje Basado en problemas (ABP):</b> Es una estrategia metodológica que a través de la indagación soluciona preguntas, problemas, dudas e incertidumbres sobre fenómenos complejos de una asignatura y a su vez se aplican a la vida diaria.</li><li>- <b>Aprendizaje Basado en proyectos (ABP):</b> Es una estrategia metodológica que propicia el uso de proyectos de aula, basados en alguna duda, tarea o pregunta a resolver por parte de los alumnos, los mismos que tienen que investigar para solventar las dudas planteadas, favoreciendo el aprendizaje colaborativo para construir el conocimiento.</li><li>- <b>Flipped Learning (FL):</b> El aprendizaje invertido es un modelo pedagógico, que incluye metodologías activas de enseñanza-aprendizaje en los alumnos a través del uso de recursos TIC para cumplir con su cometido.</li></ul>
--	--

**3. EVALUACIÓN DURANTE PERÍODO ACADÉMICO (sobre 20 puntos)**

<b>4. Indicador</b>	<b>Nota sobre 20</b>	<b>Porcentaje de la nota final</b>	<b>Ponderación</b>
Evaluación formativa Aprendizaje y actividades Colaborativas (grupales): Foros y proyectos	20	30%	6 puntos
Evaluación formativa. - Trabajo Individual: Tareas	20	35%	7 puntos
Evaluación sumativa final: Examen teórico, práctico, proyectos o mixto	20	35%	7 puntos
Total	20	100%	20 puntos



**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**GUÍA DISEÑO MICRO CURRICULAR**

**5. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS**

<b>BIBLIOGRÁFIA</b>	<b>FÍSICA</b>		<b>VIRTUAL</b>	
	<b>TITULO/TUTOR/AÑO</b>	<b>EDITORIAL</b>	<b>TITULO/TUTOR/AÑO</b>	<b>URL/SEGÚN NORMA EDITORIAL</b>
<b>Básica</b>	Sistemas Multimedia: Análisis, Diseño y Evaluación/Aedo Cueva, Ignacio; Díaz Pérez, Paloma; Sicilia Urbán, Miguel; Vara del Llano, Alfonso ; Colmenar Santos, Antonio; Losada de Dios, Pablo; Muer Pérez, Francisco; Castro Gil, Manuel; Peire Arroba, Juan/2010	UNED. UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION A DISTANCIA	Sistemas Multimedia: Análisis, Diseño y Evaluación/Aedo Cueva, Ignacio; Díaz Pérez, Paloma; Sicilia Urbán, Miguel; Vara del Llano, Alfonso ; Colmenar Santos, Antonio; Losada de Dios, Pablo; Muer Pérez, Francisco; Castro Gil, Manuel; Peire Arroba, Juan/2014	<a href="https://bvirtual.uce.edu.ec:2352/lib/ucesp/reader.action?docID=3198591&amp;query=aplicaciones%2Bmultimedia">https://bvirtual.uce.edu.ec:2352/lib/ucesp/reader.action?docID=3198591&amp;query=aplicaciones%2Bmultimedia</a>
<b>Complementaria</b>	Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión/ Aranda Córdova, José/2014	UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia	Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión/ Aranda Córdova, José/2014	<a href="https://bvirtual.uce.edu.ec:2352/lib/ucesp/reader.action?docID=4184021&amp;query=aplicaciones%2Bmultimedia">https://bvirtual.uce.edu.ec:2352/lib/ucesp/reader.action?docID=4184021&amp;query=aplicaciones%2Bmultimedia</a>



**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**GUÍA DISEÑO MICRO CURRICULAR**



**6. DESCRIPCIÓN MICROCURRICULAR**

<b>UNIDAD/TEMA/CAPÍTULO:</b>	Nº 1	<b>NOMBRE:</b> Introducción a las aplicaciones multimedia					
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:</b>	AULA	<b>LABORATORIOS/ TALLERES/OTROS</b>	<b>VIRTUAL</b>	<b>INSTITUCIÓN RECEPTORA PARA PPP/PVS</b>			
	6A 6B			Plataforma virtual UCE	Varias Instituciones educativas		
<b>RESULTADO DE APRENDIZAJE:</b>	Conceptualiza definiciones y términos de aplicaciones multimedia.						
<b>CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA O SUS EQUIVALENTES ESTRUCTURADOS POR UNIDAD, TEMA Y CAPÍTULO</b>							
SEMANA	CONTENIDOS	COMPONENTE DOCENTE (Actividades asistidas por el profesor y actividades de aprendizaje colaborativo)	PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN	TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN		
1	- Evolución de las herramientas multimedia	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Trabajos grupales</li><li>▪ Exposiciones de temáticas de la asignatura en clase</li><li>▪ Ejercicios en clases</li><li>▪ Organización del portafolio estudiantil.</li><li>▪ Leer y analizar documentos de trabajos académicos.</li><li>▪ Revisión de bibliografía.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guías de laboratorio clases</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Consulta Bibliográfica</li><li>▪ Uso de la plataforma virtual.</li><li>▪ Elaboración de mentefactos, mapas conceptuales, presentaciones grupales</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pruebas y/o lecciones</li><li>• Trabajos de Investigación</li><li>• Trabajo autónomo y/o virtual</li><li>• Trabajos grupales</li></ul>		
2	Piezas básicas para la creación multimedia: - Texto - Gráfico/Imagenes	<p><b>Actividades de Experimentación e Investigación</b></p> <p>Uso de la plataforma virtual para la recolección y procesamiento de las guías de laboratorio.</p>					
3	Piezas básicas para la creación multimedia: - Audio - Video - Animación						
4	Análisis de contenido multimedia						



**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**GUÍA DISEÑO MICRO CURRICULAR**



UNIDAD/TEMA/CAPÍTULO:		Nº 2	NOMBRE: Proyectos multimedia con Adobe Audition y Camtasia Studio 8		
ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:		AULA	LABORATORIOS/ TALLERES/OTROS	VIRTUAL	INSTITUCIÓN RECEPTORA PARA PPP/PVS
		6B	Laboratorio	Plataforma virtual UCE	Varias Instituciones educativas
RESULTADO DE APRENDIZAJE:		Analiza las fases del desarrollo de aplicaciones multimedia para conseguir un producto de la mayor calidad posible.			
<b>CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA O SUS EQUIVALENTES ESTRUCTURADOS POR UNIDAD, TEMA Y CAPÍTULO</b>					
SEMANA	CONTENIDOS	COMPONENTE DOCENTE (Actividades asistidas por el profesor y actividades de aprendizaje colaborativo)	PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN	TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN
1	Adobe Audition: <ul style="list-style-type: none"><li>• Editar audio.</li><li>• Aplicar efectos de sonido.</li><li>• Mezclar audio.</li><li>• Agregar filtros de ruido</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Trabajos grupales</li><li>▪ Exposiciones de temáticas de la asignatura en clase</li><li>▪ Ejercicios en clases</li><li>▪ Organización del portafolio estudiantil.</li><li>▪ Leer y analizar documentos de trabajos académicos.</li><li>▪ Revisión de bibliografía.</li></ul> <p><b>Actividades de Experimentación e Investigación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guías de laboratorio clases</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Consulta Bibliográfica</li><li>▪ Uso de la plataforma virtual.</li><li>▪ Elaboración de mentefactos, mapas conceptuales, presentaciones grupales</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pruebas y/o lecciones</li><li>▪ Trabajos de Investigación</li><li>▪ Trabajo autónomo y/o virtual</li><li>▪ Trabajos grupales</li></ul>
2	Adobe Audition: <ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar multipista.</li><li>• Crear música.</li></ul>				



**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**GUÍA DISEÑO MICRO CURRICULAR**



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grabar y mezclar proyectos</li></ul>	Uso de la plataforma virtual para la recolección y procesamiento de las guías de laboratorio.			
<b>3</b>	Camtasia Studio 8 Grabar pantalla <ul style="list-style-type: none"><li>• Preview del programa</li><li>• Importar archivos a Camtasia</li><li>• Como guardar el proyecto</li><li>• Recortar elementos</li><li>• Cortar videos</li></ul>				
<b>4</b>	Elaboración de un proyecto en Cantasia, añadiendo transiciones entre los diferentes elementos del proyecto.				



**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**GUÍA DISEÑO MICRO CURRICULAR**



UNIDAD/TEMA/CAPÍTULO:		Nº 3	NOMBRE: Creación de objetos digitales de aprendizaje Educaplay				
ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:	AULA	LABORATORIOS/ TALLERES/OTROS	VIRTUAL	INSTITUCIÓN RECEPTORA PARA PPP/PVS			
	6B	Laboratorio	Plataforma virtual UCE	Varias Instituciones educativas			
RESULTADO DE APRENDIZAJE:	Utiliza las actividades multimedia en cualquier LMS compatible con SCORM o LTI						
<b>CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA O SUS EQUIVALENTES ESTRUCTURADOS POR UNIDAD, TEMA Y CAPÍTULO</b>							
SEMANA	CONTENIDOS	COMPONENTE DOCENTE (Actividades asistidas por el profesor y actividades de aprendizaje colaborativo)	PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN	TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN		
1	Introducción a Educaplay	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Trabajos grupales</li><li>▪ Exposiciones de temáticas de la asignatura en clase</li><li>▪ Ejercicios en clases</li><li>▪ Organización del portafolio estudiantil.</li><li>▪ Leer y analizar documentos de trabajos académicos.</li><li>▪ Revisión de bibliografía.</li></ul>	<b>Actividades de Experimentación e Investigación</b> Uso de la plataforma virtual para la recolección y procesamiento de las guías de laboratorio.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guías de laboratorio clases</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Consulta Bibliográfica</li><li>▪ Uso de la plataforma virtual.</li><li>▪ Elaboración de mentefactos, mapas conceptuales, presentaciones grupales</li></ul>		
2	Creación y configuración de Actividades	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pruebas y/o lecciones</li><li>▪ Trabajos de Investigación</li><li>▪ Trabajo autónomo y/o virtual</li><li>▪ Trabajos grupales</li></ul>					
3	Datos Generales y Etiquetas de la actividad  Elaboración de varios tipos de actividades.						
4	Proyecto Educativo Multimedia						



**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**GUÍA DISEÑO MICRO CURRICULAR**

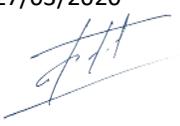


<b>UNIDAD/TEMA/CAPÍTULO:</b>		Nº 4	<b>NOMBRE:</b> Entorno tecnológico de integración para aplicaciones móviles				
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:</b>	AULA	<b>LABORATORIOS/ TALLERES/OTROS</b>	<b>VIRTUAL</b>	<b>INSTITUCIÓN RECEPTORA PARA PPP/PVS</b>			
	6B	Laboratorio	Plataforma virtual UCE	Varias Instituciones educativas			
<b>RESULTADO DE APRENDIZAJE:</b>		Elabora contenido multimedia para aplicaciones móviles con criterio, responsabilidad y autonomía					
<b>CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA O SUS EQUIVALENTES ESTRUCTURADOS POR UNIDAD, TEMA Y CAPÍTULO</b>							
SEMANA	CONTENIDOS	<b>COMPONENTE DOCENTE</b> (Actividades asistidas por el profesor y actividades de aprendizaje colaborativo)	<b>PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN</b>	<b>TRABAJO AUTÓNOMO</b>	<b>EVALUACIÓN</b>		
1	Herramientas software de integración de contenido multimedia con apps.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Trabajos grupales</li><li>▪ Exposiciones de temáticas de la asignatura en clase</li><li>▪ Ejercicios en clases</li><li>▪ Organización del portafolio estudiantil.</li><li>▪ Leer y analizar documentos de trabajos académicos.</li><li>▪ Revisión de bibliografía.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guías de laboratorio clases</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Consulta Bibliográfica</li><li>▪ Uso de la plataforma virtual.</li><li>▪ Elaboración de mentefactos, mapas conceptuales, presentaciones grupales</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pruebas y/o lecciones</li><li>▪ Trabajos de Investigación</li><li>▪ Trabajo autónomo y/o virtual</li><li>▪ Trabajos grupales</li></ul>		
2	Herramientas multimedia en app inventor						
3	Diseño de interfaz de usuario interactivo con app inventor	<b>Actividades de Experimentación e Investigación</b> Uso de la plataforma virtual para la recolección y procesamiento de las guías de laboratorio.					
4	Desarrollo de productos multimedia para apps						



**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**GUÍA DISEÑO MICRO CURRICULAR**

**7. REVISIÓN Y APROBACIÓN**

ELABORADO POR	REVISADO	APROBADO
<p>NOMBRE: MSc. Xavier Sierra FECHA: 04/11/2020 FIRMA:</p>  <p>_____ <b>Docente 1</b></p> <p>NOMBRE: MSc. Victor Zapata Marco FECHA: 27/03/2020  FIRMA: _____ <b>Docente 2</b></p>	<p>NOMBRE: MSc. Xavier Sierra FECHA: 06/11/2020 FIRMA:</p>  <p>_____ <b>Coordinadora de Área</b></p>	<p>NOMBRE: PhD. Omar Pérez FECHA: 07/11/2020 FIRMA:</p> <p>_____ <b>Director de Carrera</b></p>