



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

FACULTAD: FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN						
CARRERA: CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES DE INFORMÁTICA			MODALIDAD: PRESENCIAL			
UNIDAD DE ANÁLISIS: APLICACIONES MULTIMEDIA				CÓDIGO: FI P06PFT04		
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR		UNIDAD PROFESIONAL				
CAMPO DE FORMACIÓN		FUNDAMENTOS TEÓRICOS				
ITINERARIO		SI <input type="checkbox"/> NO <input checked="" type="checkbox"/> Nombre: _____				
PRE-REQUISITOS	Unidad de Análisis	Herramientas Multimedia	Códigos	FI P05PFT02		
CO-REQUISITOS	Unidad de Análisis	Diseño Web	Códigos	FI P06PFT03		
PERÍODO ACADÉMICO	Sexto	PERÍODO DE EJECUCIÓN	noviembre2020 – marzo2021			
PROYECTO INTEGRADOR DE SABERES: Diseño, aplicación y evaluación de recursos informáticos y estrategias educativas para la adaptación, flexibilización e integralidad de experiencias de aprendizaje de la Informática.						
ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE	Componente Docencia	32hrs	Práctica, aplicación y experimentación	16hrs	Componente Trabajo Autónomo (Tutorías R 2009)	32hrs
	TOTAL HORAS: 80					
DETALLE DE HORAS TUTORÍA	PRESENCIALES		VIRTUALES			
	INDIVIDUALES	GRUPALES	INDIVIDUALES	GRUPALES		
	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"> - Construye conocimiento, a través del estudio y la experiencia, a partir de la interpretación de teorías, leyes, conceptos y procedimientos de la profesión docente. - Implementa estrategias de inter-aprendizaje que reconocen de la diversidad cultural y promueven la ciudadanía intercultural orientada por enfoques de equidad, inclusión e interculturalidad. - 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. - Lidera equipos de trabajo multidisciplinarios y multi-profesionales, promoviendo el aprendizaje cooperativo y la producción colectiva de conocimientos y saberes. - Sistematiza y expresa; documenta los resultados de su práctica y de sus investigaciones, con el fin de crear, compartir y difundir conocimiento interdisciplinario 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

CARACTERIZACIÓN DE LA UNIDAD DE ANÁLISIS	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.
METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	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">- Aprendizaje Basado en problemas (ABP): 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.- Aprendizaje Basado en proyectos (ABP): 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.- Flipped Learning (FL): 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.
--	--

3. EVALUACIÓN DURANTE PERÍODO ACADÉMICO (sobre 20 puntos)

4. Indicador	Nota sobre 20	Porcentaje de la nota final	Ponderación
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

BIBLIOGRAFÍA	FÍSICA		VIRTUAL	
	TÍTULO/TUTOR/AÑO	EDITORIAL	TÍTULO/TUTOR/AÑO	URL/SEGÚN NORMA EDITORIAL
Básica	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	https://bvirtual.uce.edu.ec:2352/lib/ucesp/reader.action?docID=3198591&query=aplicaciones%2Bmultimedia
Complementaria	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	https://bvirtual.uce.edu.ec:2352/lib/ucesp/reader.action?docID=4184021&query=aplicaciones%2Bmultimedia



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



6. DESCRIPCIÓN MICROCURRICULAR

UNIDAD/TEMA/CAPÍTULO:		N° 1	NOMBRE: Introducción a las aplicaciones multimedia		
ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:		AULA	LABORATORIOS/ TALLERES/OTROS	VIRTUAL	INSTITUCIÓN RECEPTORA PARA PPP/PVS
		6A		Plataforma virtual	Varias Instituciones educativas
		6B		UCE	
RESULTADO DE APRENDIZAJE:		Conceptualiza definiciones y términos de aplicaciones multimedia.			
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA O SUS EQUIVALENTES ESTRUCTURADOS POR UNIDAD, TEMA Y CAPÍTULO					
SEMANA	CONTENIDOS	COMPONETE 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">Trabajos grupalesExposiciones de temáticas de la asignatura en claseEjercicios en clasesOrganización del portafolio estudiantil.Leer y analizar documentos de trabajos académicos.Revisión de bibliografía. Actividades de Experimentación e Investigación Uso de la plataforma virtual para la recolección y procesamiento de las guías de laboratorio.	<ul style="list-style-type: none">Guías de laboratorio clases	<ul style="list-style-type: none">Consulta BibliográficaUso de la plataforma virtual.Elaboración de mentefactos, mapas conceptuales, presentaciones grupales	<ul style="list-style-type: none">Pruebas y/o leccionesTrabajos de InvestigaciónTrabajo autónomo y/o virtualTrabajos grupales
2	Piezas básicas para la creación multimedia: <ul style="list-style-type: none">- Texto- Gráfico/Imágenes				
3	Piezas básicas para la creación multimedia: <ul style="list-style-type: none">- 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.			
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA O SUS EQUIVALENTES ESTRUCTURADOS POR UNIDAD, TEMA Y CAPÍTULO					
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">• Editar audio.• Aplicar efectos de sonido.• Mezclar audio.• Agregar filtros de ruido	<ul style="list-style-type: none">▪ Trabajos grupales▪ Exposiciones de temáticas de la asignatura en clase▪ Ejercicios en clases▪ Organización del portafolio estudiantil.▪ Leer y analizar documentos de trabajos académicos.▪ Revisión de bibliografía. Actividades de Experimentación e Investigación	<ul style="list-style-type: none">▪ Guías de laboratorioclases	<ul style="list-style-type: none">▪ Consulta Bibliográfica▪ Uso de la plataforma virtual.▪ Elaboración de mentefactos, mapas conceptuales, presentaciones grupales	<ul style="list-style-type: none">▪ Pruebas y/o lecciones▪ Trabajos de Investigación▪ Trabajo autónomo y/o virtual▪ Trabajos grupales
2	Adobe Audition: <ul style="list-style-type: none">• Utilizar multipista.• Crear música.				



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



	<ul style="list-style-type: none">• Grabar y mezclar proyectos	Uso de la plataforma virtual para la recolección y procesamiento de las guías de laboratorio.			
3	Camtasia Studio 8 Grabar pantalla <ul style="list-style-type: none">• Preview del programa• Importar archivos a Camtasia• Como guardar el proyecto• Recortar elementos• Cortar vídeos				
4	Elaboración de un proyecto en Camtasia, 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			
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA O SUS EQUIVALENTES ESTRUCTURADOS POR UNIDAD, TEMA Y CAPÍTULO					
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">Trabajos grupalesExposiciones de temáticas de la asignatura en claseEjercicios en clasesOrganización del portafolio estudiantil.Leer y analizar documentos de trabajos académicos.Revisión de bibliografía. Actividades de Experimentación e Investigación Uso de la plataforma virtual para la recolección y procesamiento de las guías de laboratorio.	<ul style="list-style-type: none">Guías de laboratorio clases	<ul style="list-style-type: none">Consulta BibliográficaUso de la plataforma virtual.Elaboración de mentefactos, mapas conceptuales, presentaciones grupales	<ul style="list-style-type: none">Pruebas y/o leccionesTrabajos de InvestigaciónTrabajo autónomo y/o virtualTrabajos grupales
2	Creación y configuración de Actividades				
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



UNIDAD/TEMA/CAPÍTULO:		N° 4	NOMBRE: Entorno tecnológico de integración para aplicaciones móviles		
ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:		AULA	LABORATORIOS/ TALLERES/OTROS	VIRTUAL	INSTITUCIÓN RECEPTORA PARA PPP/PVS
		6B	Laboratorio	Plataforma virtual UCE	Varias Instituciones educativas
RESULTADO DE APRENDIZAJE:		Elabora contenido multimedia para aplicaciones móviles con criterio, responsabilidad y autonomía			
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA O SUS EQUIVALENTES ESTRUCTURADOS POR UNIDAD, TEMA Y CAPÍTULO					
SEMANA	CONTENIDOS	COMPONETE DOCENTE (Actividades asistidas por el profesor y actividades de aprendizaje colaborativo)	PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN	TRABAJO AUTÓNOMO	EVALAUCCIÓN
1	Herramientas software de integración de contenido multimedia con apps.	<ul style="list-style-type: none">Trabajos grupalesExposiciones de temáticas de la asignatura en claseEjercicios en clasesOrganización del portafolio estudiantil.Leer y analizar documentos de trabajos académicos.Revisión de bibliografía. Actividades de Experimentación e Investigación Uso de la plataforma virtual para la recolección y procesamiento de las guías de laboratorio.	<ul style="list-style-type: none">Guías de laboratorio clases	<ul style="list-style-type: none">Consulta BibliográficaUso de la plataforma virtual.Elaboración de mentefactos, mapas conceptuales, presentaciones grupales	<ul style="list-style-type: none">Pruebas y/o leccionesTrabajos de InvestigaciónTrabajo autónomo y/o virtualTrabajos grupales
2	Herramientas multimedia en app inventor				
3	Diseño de interfaz de usuario interactivo con app inventor				
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>_____ Docente 1</p> <p>NOMBRE: MSc. Victor Zapata Marco FECHA: 27/03/2020</p>  <p>FIRMA:</p> <p>_____ Docente 2</p>	<p>NOMBRE: MSc. Xavier Sierra FECHA: 06/11/2020 FIRMA:</p>  <p>_____ Coordinadora de Área</p>	<p>NOMBRE: PhD. Omar Pérez FECHA: 07/11/2020 FIRMA:</p> <p>_____ Director de Carrera</p>