

Guía de Práctica – Semana 11

Tema: Problemas tecnológicos digitales

Sección :		Estudiante :				
		Grupo :				
Docente :		Fecha :	/	/	Duración :	
		Tipo de práctica :	Individual:	...	En equipo:	X

Instrucciones: Estimado (a) estudiante, a continuación deberás leer cada una de las actividades programadas para esta sesión práctica de aprendizaje, teniendo en cuenta las indicaciones del docente.

1. Propósito de la práctica:

Identificar problemas tecnológicos digitales en diversos contextos y aplicar estrategias de resolución de problemas utilizando PLE y PLN.

2. Conceptos básicos (introducción o fundamento):

Debemos diferenciar las PLE y las PLN donde:

- PLE: Enfocado en herramientas y recursos personales para el aprendizaje autónomo.
- PLN: Enfocado en la red de personas y conexiones que contribuyen al aprendizaje colaborativo.

3. Equipos/materiales a utilizar en la práctica:

- Computadora o dispositivo personal con acceso a Internet
- Cuenta personal de la universidad
- Plataforma Google y Microsoft
- Herramientas web 2.0 que se propongan para la solución de problemas

4. Actividades y/o ejercicios de aplicación:

A.- Formación de equipos

- Formar equipos de trabajo, de 4 a 5 integrantes
- Cada equipo debe elegir un líder o coordinador
- Deben crear el espacio de trabajo para las comunicaciones del equipo

B.- Elección y definición del problema

- Cada equipo debe revisar detalladamente la lista de ejemplos de problemas tecnológicos digitales en el siguiente documento: [Lista de ejemplos de problemas tecnológicos digitales en diferentes áreas](#)
- Elige un área y un problema a resolver

C. Búsqueda y recopilación de información

- Cada equipo utiliza su PLE, PLN y SLE para buscar y recopilar información sobre el problema elegido.

- Los equipos pueden utilizar una variedad de recursos como:
 - ✓ Motores de búsqueda
 - ✓ Bases de datos académicas
 - ✓ Repositorios de código
 - ✓ Redes sociales
 - ✓ Foros y comunidades en línea

Nota: Cada equipo debe asegurarse que la información sea confiable y relevante para resolver el problema

D. Análisis, evaluación y selección de la mejor solución

- Los equipos analizan, evalúan y seleccionan la mejor solución al problema (Los equipos deben explicar por qué han elegido la solución)
- Pueden usar los criterios de: Viabilidad, eficacia, eficiencia e impacto.

E. Presentación de la solución o soluciones propuestas

Cada presentación a las soluciones debe contener:

1. Carátula con la lista de integrantes
2. Título del problema
3. Una breve descripción del problema que se resolvió
4. Las fases del proceso para resolver el problema (**Identificación**)
5. Las soluciones alternativas que se generaron (**Recopilación**)
6. La solución seleccionada y las razones por las que se eligió (**Resolución**)
7. Un plan para implementar la solución (**Experimentación**)
8. Una evaluación del impacto potencial de la solución (**Evaluación**)
9. Los estudiantes pueden utilizar diapositivas, carteles u otras herramientas visuales para presentar su información.

Es importante que la presentación sea clara, concisa y atractiva.

F. PRESENTACIÓN

Deben presentar la actividad mediante una herramienta digital colaborativa (Google Presentaciones, Google Documentos, Canva entre otros) y subirlo mediante un formulario compartido por el docente.

Se recomienda la siguiente [plantilla](#)

Referencias bibliográficas consultadas y/o enlaces recomendados

- Resolución de problemas con tecnología en un ambiente de aprendizaje colaborativo wiki
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2422-42002019000200151
- Tecnología digital y resolución de problemas
<https://funes.uniandes.edu.co/funes-documentos/tecnologia-digital-y-resolucion-de-problemas/>

- Resolución de problemas tecnológicos digitales

<https://libros.catedu.es/books/resolucion-de-problemas-tecnologicos-y-digitales>