

TRABAJO COLABORATIVO NUMERO 1

Actividades a desarrollar

Metodología: El estudiante debe interactuar el foro de trabajo colaborativo de su pequeño grupo colaborativo, realizando aportes concernientes a cada uno de los temas expuestos..

El desarrollo del trabajo se realizará en el tema Espacio para desarrollar trabajo colaborativo. .

Las actividades de este trabajo se dividen en dos partes:

- 1.- Presentar una propuesta inicial para el desarrollo de un proyecto informático
- 2.- Evaluación de Software

Tema 1: Presentar una propuestas para el desarrollo de un proyecto informático que permita determinar la creatividad del grupo, mediante el desarrollo de un pequeño software didáctico

El proyecto esta dividido en 3 fases para ser desarrolladas en cada uno de los trabajos colaborativos, en este primer trabajo colaborativo se deben realizar las siguientes actividades.

- Cada uno de los integrantes del grupo debe presentar una idea para el desarrollo de un proyecto encaminado a la educación.
- El grupo colaborativo selecciona una de las ideas presentadas
- El grupo presenta un informe de la idea seleccionada con los siguientes aspectos:
 - Posible nombre del software a desarrollar
 - Objetivo
 - Público objetivo
 - Descripción de la propuesta, incluyendo las revisiones documentales que pueda encontrar referentes a sitios que tengan juegos similares al propuesto y referentes a la construcción de software educativo.
 - Conclusiones
 - Bibliografía utilizada

2.- Evaluación de Software Educativo

Cada uno de los integrantes del grupo debe buscar y seleccionar un software educativo y aplicar la rúbrica de evaluación que se encuentra al final del Anexo 1 (rubrica de evaluación), para lo cual es importante revisar todo el anexo.

Entrega del trabajo

El trabajo se debe presentar en un documento Word (si se hace en otro procesador de texto se debe indicar que procesador de texto se utiliza), se incluye:

- Portada con el nombre de los integrantes del grupo solo de aquellos que **hayan realizado aportes significativos** en caso de incluir personas que no participan activamente, el grupo tendrá penalización concernientes a 5 puntos del total obtenido en el informe
- Introducción (opcional)
- Solución punto 1
 - Max dos páginas (del proyecto elegido, por el grupo)
- Solución Punto 2
 - Plantillas de revisión del software
 - Informe del Software que al grupo le haya llamado la atención.
- Tipo de letra sugerido Arial 12
- Nombre del documento: Act6_grupo#.doc

Éxitos en la actividad

Iván L.

Anexo 1

Criterios de Evaluación de software

A continuación se presenta una adaptación de los criterios para evaluar Software Educativo del documento original desarrollado por [Byron Humberto González Ramírez](#) y que se puede consultar en: <http://www.zunal.com/webquest.php?w=29442>

Ante las crecientes necesidades actuales de los profesores por utilizar software que le facilite la transmisión del conocimiento, se hace necesario brindar un marco de referencia que oriente sobre aquellas características deseables en el software para su uso en la docencia.

Este marco de referencia en algunos casos ha sido catalogado como una "evaluación", aunque en realidad para nuestros propósitos los aspectos técnicos inherentes a cada tipo de software no son de gran importancia, como son sus potencialidades pedagógicas de estructura y metodológicas.

En general la evaluación tradicional de un software se divide en dos grandes momentos:

1. Durante el proceso de desarrollo del software para corregir posibles deficiencias
2. Posterior a su liberación durante el acceso por los usuarios finales para verificar su integración, su eficiencia y los resultados que brinda, con el propósito de introducir mejoras antes de editar la versión definitiva.

Definitivamente nosotros como usuarios finales no tenemos acceso a las evaluaciones descritas, no tenemos la posibilidad de opinar sobre si algo está bien o mal, o si, debería incluir algunas alternativas adicionales.

Ahora, que si podemos orientar la calificación del software con orientación a un uso pedagógicamente adecuado, revisando y completando la documentación del software con propósitos metodológicos de ayuda al estudiante.

Para que cataloguemos a un software como **bueno**, el mismo debe responder a diversos aspectos técnicos, pedagógicos, metodológicos, y funcionales que se describirán enseguida.

De fácil instalación y Uso

Si desde el momento de tener que instalar el software se presentan listas interminables de procedimientos y el proceso es lento y complejo el usuario manifiesta una actitud de rechazo. Por lo tanto es recomendable que el software se autoinstale y que de ser necesario en algún momento futuro disponga de una utilidad de desinstalación fácilmente localizable y aplicable.

Así mismo, es deseable que una vez instalado el software presente accesos y menús que faciliten el movimiento y la salida del programa.

Calidad del Entorno

Es recomendable que el software sea atractivo a la vista, pero sin exagerar en contenidos, es decir que su sistema de menús y barras de herramientas estén adecuadamente distribuidos sin sobrecargar la pantalla.

Versatilidad

Este es un aspecto de suma importancia si el software va a ser usado en diferentes contextos formativos. Por ejemplo puede ser necesario que necesitemos para usarlo en la enseñanza individual y también en grupos, que en ciertas circunstancias se requiera trabajar en ordenadores individuales y en otros casos en redes de área local. También es posible que el tipo de usuario y sus intereses cambien. El software debe permitir enfrentar dichas variaciones del contexto formativo. Tal amplitud deberá apreciarse si el programa es capaz de permitir el cambio en sus bases de datos por ejemplo, si permite modificar su idioma, el número de usuarios simultáneos, su conectividad individual o en red, etc.

Movimientos Internos: Navegación

Es deseable que el moverse dentro del programa resulte sencillo, ello propiciará su facilidad de uso. El esquema de navegación debe permitir al usuario tener el control, acceder fácilmente a cualquier contenido. Así mismo los atajos de teclado deben ser cortos y la escritura desde el teclado debe verse en pantalla sin errores.

Fomento de Autoaprendizaje e Iniciativa

El software debe permitir que el educando decida las tareas que va a desarrollar, el tiempo, el nivel de profundidad, y la secuencia. Debe despertar el deseo individual de aprender, explorar y de generar más y mejores tareas.

Documentación

Ya se ha mencionado que el programa deberá ser de fácil uso, pero ello no significa que olvidemos la documentación adecuada. En todo momento deberá

disponerse de forma impresa en papel o bien on-line (en el web) de toda la ayuda necesaria para resolver cualquier inquietud. La inclusión de ayudas al iniciar el programa y la posibilidad de disponer de ayuda en todo momento es indispensable. Así, podemos solicitar siempre el tener:

- a. Manual de Usuario: donde se detallen todas las particularidades del programa, su instalación, opciones, alcances, formato de salida, etc.
- b. Ficha resumen: indicando las características elementales del programa, con propósitos de presentación y difusión
- c. Guía didáctica: en buen número de casos se incluye documentación con ejemplos de uso, sugerencias para el aprendizaje, etc. Si esto no fuera incluido y el profesor lo cree conveniente puede preparar material adicional para favorecer el acercamiento al estudiante.

Habitualmente al momento de elegir un software en particular se analizan sus características propias y el entorno donde se pretende usar. El profesor entra en contacto con el software ayudándose del manual, decide las actividades que realizará, la calidad didáctica y técnica, en fin evalúa si lo adoptará o no. Dicha evaluación puede apoyarse en la siguiente tabla que pretende resumir los aspectos pedagógicos, metodológicos, funcionales y técnicos de un programa.

Rubrica de evaluación

La puede descargar en Word desde:

<http://66.165.175.217/contents/file.php/1144/algoritmo/2012-2/Actividad 6 anexo rubrica 1 2012 2.doc>

Datos Iniciales	
Nombre del Evaluador – su nombre	
Nombre del Programa a evaluar:	
Autor:	
Año de Publicación:	
Versión:	
Idioma:	
Temática: (área, materia)	
Precio	
Descripción y Contenidos Hechos, conceptos, procedimientos, metodologías, etc.	
Objetivos (Enumerar)	
<div style="border: 1px solid black; height: 40px;"></div>	
Datos Técnicos	

Plataforma ()	
Sistema Operativo: ()	
Procesador: ()	
Soporte Técnico Internet (Si, No)	
Sonido (Pobre, adecuado, Optimo)	
Espacio necesario HD: (Mb)	
Memoria RAM necesaria: (Mb)	
Necesita soporte físico adicional: (CDROM, Memoria de Video, etc)	
Destinatarios (Características, etapa educativa)	
Datos Pedagógicos Tipología: (ejercitación, tutorial, base de datos, libro, simulador, etc.), Mayor información en: http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/#capitol7	
Usos posibles: (procesar datos, evaluar, informar, entrenar, experimentar, otro)	

Enfoque pedagógico: (conductista, cognitivista, constructivista), puede complementar las teorías con el siguiente link <http://www.youtube.com/watch?v=GKy48sn5XZI> (video)

Documentación: guía online, manual de usuario, guía didáctica

Ventajas frente a medios didácticos tradicionales

(Criterios propios)

Valoración Global

1. Malo 2. Regular 3. Adecuado 4. Bueno 5. Excelente

Instalación-desinstalación	
Facilidad de manejo	
Gráficos, menús	
Desarrollo de la creatividad	
Interfaz, navegación	
Documentación	
Precio	
Interactividad	
Generación de ejercicios	
Valoración pedagógica	
Ponderación promedio	