

## **INSTRUMENTOS ETAPA 1. DISEÑO EDUCATIVO**

Ángel Antonio Solar Esalas

Universidad de Córdoba.

Facultad de Educación y Ciencias Humanas

Docente: Jaime Luis Hernández Arteaga

Montería, Córdoba

25 de septiembre de 2022

# FORMATO 1. ANÁLISIS DE LA NECESIDAD EDUCATIVA.

ANÁLISIS DE LA NECESIDAD EDUCATIVA	
<b>Tipo: expresada</b>	La necesidad educativa a tratar es de tipo expresada, ya que es un docente de la institución educativa Rancho Grande de la ciudad de Montería que expone la problemática para su solución.
<b>Identificación del aprendizaje ideal</b>	
Los estudiantes deben conocer e identificar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia de la radio.</li> <li>• Conceptos básicos de la radio y sus componentes.</li> </ul>	
<b>Población</b>	<b>Rango de edad:</b> 13 años en adelante
	<b>Escolaridad:</b> Grado 9 en adelante.
	<b>Conocimiento que posee:</b> El estudiante debe tener conocimientos básicos sobre la radio y el papel que cumple dentro y fuera de la institución.
	<b>Intereses y expectativas: (Población)</b> Darle uso al software para que los estudiantes se les facilite más la adquisición de conocimientos acerca de la producción de contenidos audiovisuales y su propagación.
	<b>Intereses y expectativas: (Creadores)</b> Incrementar la motivación a los estudiantes para que en el día a día le den uso al software diseñado, y así adquieran el conocimiento más fácilmente acerca de la producción de materiales audiovisuales y los tipos de materiales audiovisuales más adecuados para la propagación en la institución.
<b>Área de formación</b>	<b>Área del saber:</b> Tecnología e informática.
	<b>Área de contenido:</b> Producción radial.
<b>Estado actual</b>	<b>Diagnóstico:</b> Analizando todos los puntos de vistas expuesto por el docente y en busca de una solución más adecuada a la traba que se le presenta para proseguir en su proceso de enseñanza, al docente se le asignó en el plan de área un espacio para que promueva la radio escolar que hay en la Institución Educativa Rancho Grande de la ciudad de Montería, Córdoba. Los estudiantes deberían tener conocimientos previos acerca de los tipos de podcast, la función que cumple la radio educativa y los tipos de contenido adecuados que pueden manejar en la institución, pero al realizar un cuestionario para examinar los conocimientos que deberían tener presente, pero los

	resultados arrojaron que el 70% de los estudiantes no tienen conocimientos de los materiales sonoros que son los más adecuados para la institución, los tipos de podcast utilizados en la Radio Educativa para la exposición en la institución.
<b>Necesidad</b>	La necesidad educativa que se ve presente en la institución es la falta de conocimiento en los materiales que se pueden llevar a cabo en la radio educativa, los estudiantes tienen el conocimiento adecuado para la utilización de los aparatos tecnológicos para la radio educativa, pero no los materiales ni contenidos adecuados.
<b>Causas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Falta de socialización por parte del docente en los temas necesarios para el aprendizaje significativo.</li> <li>➤ Tipo de metodología de enseñanza no adecuada para que los estudiantes adquieran los conocimientos en el tema.</li> <li>➤ Falta de motivación por parte de los estudiantes en la producción de materiales sonoros y la Radio Educativa.</li> </ul>
<b>Soluciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Socializar de manera adecuada los materiales didácticos prestado por los docentes y evaluar al final de la clase para saber que temas reiterar en su explicación.</li> <li>➤ Evaluar la metodología utilizada por el docente y concluir si es la más adecuada.</li> <li>➤ Crear materiales para aumentar la motivación de los estudiantes para que se le despierte el interés en la producción de contenidos.</li> </ul>
<b>Conocimientos y habilidades que debe tener el estudiante</b>	<b>Preconceptos:</b> los estudiantes deben saber la importancia de la radio en el medio educativo.
	<b>Precondiciones:</b> manejos en aplicaciones de escritorio y capacidad creativa.
<b>Justificación</b> Dadas las circunstancias presentas por el docente y observadas por nuestro grupo de trabajo es necesario llegar a lo más profundo de esta problemática y dar la solución más adecuada y oportuna por nuestra parte. Como se sabe la metodología prestada por el docente no es la adecuada y por falta de motivación de los estudiantes hemos decido implementar un software educativo sobre la cultura radial y todos sus componentes; donde el software será de apoyo por parte de los estudiantes el cual les va a proporcionar los temas y conceptos faltantes a los estudiantes para que logren su comprensión de una mejor manera. Ayudándonos de las nuevas tecnologías nuestro software educativo hará varias funciones a la vez, donde ayudará a los estudiantes con los conocimientos faltantes y la motivación, por lo que utiliza la interacción	

como mecanismo para la motivación a los estudiantes. Igual los estudiantes podrán elegir los materiales y temáticas de su agrado como los tipos de podcast que podrán ser creados por ellos. Donde el software utiliza temas y diseños más llamativos a la vista de los estudiante e interfaces dinámicas para una mayor compresión de los temas expuestos. Así dejando a un lado la metodología monótona del aula de clase e innovar en nuevas tecnologías y nuevos mecanismos de enseñanza.

## FORMATO 2. CRONOGRAMAS DE ACTIVIDADES

## FASE I DISEÑO EDUCATIVO

actores	actividades	MES 1				MES 2				MES 3		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
Pedagogo	Análisis de la necesidad											
Líder	Planeación del proceso de producción											
Pedagogo	Diseño de fines											
Pedagogo – Analista – Líder	Diseño del sistema de competencias											
Pedagogo – Analista	Diseño de contenidos											
Diseñador gráfico – Analista – Programador	Diseño											
Pedagogo – Analista	Diseño de aprendizaje											

## FASE II DISEÑO MULTIMEDIAL

Actores	Actividades	MES 3	MES 4				MES 5	
		4	1	2	3	4	1	2
Pedagogo – Diseñador Gráfico	Diagrama de contenidos							
Diseñador Gráfico – Programador	Guion técnico multimedial							
Pedagogo	Diseño del ambiente de aprendizaje							

## FASE III DISEÑO COMPUTACIONAL

Actores	Actividades	MES 5		MES 6				MES 7
		3	4	1	2	3	4	1
Pedagogo – Programador – Analista	Selección y descripción del proceso de desarrollo							
Analista – Líder	Análisis del requerimiento							
Analista - Programador	Casos de uso							



## FASE V APLICACIÓN

[illegible]