



TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Caso de Estudio Final

Autor:

Sergio Andrés Zabala Vargas

—



Caso de Estudio Final

En este caso de estudio final, se espera que el estudiante formule un análisis entorno a dos puntos específicos; los cuales se determinan por los siguientes conceptos:

1-) Ejemplo de desarrollo de una OVA en educación latinoamericana, el cual considere de alto impacto social, educativo; y que involucre el uso de tecnologías emergentes. Esta debe ser descrita ampliamente, así como realizar una medición del mismo a través de la tabla mostrada a continuación.

PARÁMETROS DE CALIDAD DE MATERIALES DE APRENDIZAJE EN FORMATO MULTIMEDIA			
INSTRUCCIONES.			
Valorar todas características, indicando para cada una la puntuación asignada entre valores que van de 0 al 4. (0 = corresponde a la ausencia de la característica y 4 = la característica se presenta de forma altamente satisfactoria) También es importante que si se aportan comentarios, para justificar la valoración asignada, éstos sean breves. En caso que una característica no tenga pertinencia con el MDM, objeto de análisis, cabe introducir N/A (No aplicable) en el apartado de la puntuación.			
Título:			
Link:			
Año:			
Evaluador:			
CRITERIOS	CARACTERÍSTICAS	PUNTUACIÓN	COMENTARIOS
CALIDAD DE LA INFORMACIÓN			
AUTORÍA	Hay información sobre el autor del material (nombre, información de contacto, información biográfica, etc.)		
	Hay indicación de la institución u organización de referencia		

AUDIENCIA	Se define con claridad cuál es el tipo de la audiencia prevista.		
FIABILIDAD	Tiene referencias que respalden los argumentos del autor.		
	Ofrece indicaciones sobre la manera de constatar la veracidad de su contenido.		
CONTENIDOS	El material sigue las reglas básicas de gramática, ortografía y composición literaria.		
	Comunica información, claramente, usando diferentes medios (imágenes, texto, sonido, etc.)		
	Destaca los contenidos de mayor relevancia, incluyen resúmenes y conclusiones al final de cada tema.		
	[En caso de que haya publicidad] La publicidad es claramente diferenciada del contenido.		
PROPÓSITO	El propósito de la información que se presenta esta claro (informar, persuadir, expresar una opinión, etc.)		
	El dominio del sitio debe indicar claramente su propósito.		

ORGANIZACIÓN	Tiene una estructura organizada de manera lógica y coherente.		
	La estructura del contenido es clara, (p.e., índice, títulos de secciones, menú, etc.)		
	Resulta sencillo buscar contenidos específicos.		
ACTUALIDAD	Hay fechas de mantenimiento, publicación y actualización.		
TECNOLOGÍA			
FUNCIONAMIENTO	Las instrucciones de funcionamiento (instalación, requisitos, etc.) son claras.		
	Los elementos multimediales no retrasan el tiempo de navegación.		
	No hay enlaces inactivos o rotos (elementos que faltan).		
	[En caso haya necesidad de otros programas] Es posible y sencillo descargar los programas necesarios.		

	Provee un sistema de ayuda on-line para solucionar los problemas técnicos.		
GRÁFICA Y MULTIMEDIA	La pantalla es atractiva, agradable/interesante.		
	El diseño gráfico está bien relacionado con el contenido (adecuado)		
	Los efectos visuales no distraen del contenido.		
	La calidad técnica y estética de fotografías, videos y audio es adecuada.		
NAVEGACIÓN	El usuario puede navegar con facilidad dentro del sitio web.		
	El sistema de navegación permite al usuario estar siempre orientado y tener control.		
ACCESIBILIDAD	El material tiene resolución de pantalla adecuada.		
	Las imágenes y los mapas gráficos tienen textos alternativos.		

	Los vídeos y los sonidos tienen subtítulos o versiones textuales.		
PEDAGOGÍA			
OBJETIVOS	Los objetivos instruccionales están claros.		
OBJETIVIDAD	Utiliza diferentes puntos de vista en un tema para dar equilibrio y objetividad a la información.		
DISEÑO	El aprendizaje es basado en un problema o estímulo y no solamente de tipo declarativo/directo		
	Ofrece oportunidades de activación de conocimientos previos		
	Permite al usuario analizar los nuevos conocimientos		
	Permite al usuario aplicar los nuevos conocimientos		
	El usuario recibe adecuada retroalimentación.		

	Es abierto desde un punto de vista pedagógico (permite el uso por distintos docentes y plan de estudio)		
	Ofrece diversos tipos de actividades que permitan distintas formas de utilización y acercamiento al conocimiento.		
COMUNICACIÓN	[En caso que haya un tutor (a)] Permite la comunicación - interacción entre alumnos y profesores tutores. [En caso que haya dinámica de clase] Permite a los usuarios de comunicarse con sus pares.		
	Hay un servicio de ayuda en línea para dudas/problemas a nivel pedagógico o de contenido.		
	VALORACIÓN FINAL		

2-) Verificar tres ejemplos que considere destacado en el desarrollo de aplicaciones móviles para la gestión académica o el apoyo en la enseñanza. Dichas aplicaciones deben ser descritas de forma cualitativa y determinar estadísticas que apoyen el éxito de la misma en su incorporación.

Tomado de: Las experiencias y lecciones aprendidas del autor.