

Reactivos de Evaluación

Aspectos Cognitivos

SÍLABO

Objetivos de Aprendizaje



Resultados de Aprendizaje

Operaciones Cognitivas

Crear

Evaluar

Analizar

Aplicar

Comprender

Conocer



3. Resolución de Problemas



**2. Aplicar conceptos
principios y procedimientos**



**1. Comprender y Organizar
lo Aprendido**

Taxonomía de Bloom

TAXONOMÍA de BLOOM

CONOCIMIENTO	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	ANÁLISIS	SINTEISIS	EVALUACIÓN
Adquirir	Anular	Aplicar	Aclamar	Categorizar	Apreciar
Calcular	Cambiar	Clasificar	Analizar	Clasificar	Aprobar
Citar	Comentar	Comparar	Calcar	Coleccionar	Argumentar
Clasificar	Comparar	Demstrar	Comparar	Compilar	Asignar puntos
Conocer	Confeccionar	Desarrollar	Constar	Componer	Asignar valor
Decir	Construir	Descubrir	Criticar	Concebir	Auscultar
Definir	Decir	Diseñar	Debatir	Concluir	Calcular
Describir	Describir	Dramatizar	Desarmar	Confeccionar	Calificar
Distinguir	Determinar	Efectuar	Descomponer	Constituir	Comparar
Enumerar	Dibujar	Ejemplificar	Descubrir	Crear	Comprobar
Fijar	Diferenciar	Ejercitar	Desmenuzar	Deducir	Considerar
Formular	Discutir	Ensayar	Determinar	Definir	Constatar
Hacer listado	Distnguir	Escoger	Diagramar	Diseñar	Criticar
Identificar	Explicar	Experimentar	Diferenciar	Elaborar	Decidir
Localizar	Expresar	Fomentar	Distinguir	Escribir	Discutir
Mostrar	Extraer conclusiones	Hacer	Enfocar	Especificar	Elegir
Nombrar	Fundamentar	Ilustrar	Examinar	Esquemmatizar	Escoger
Recitar	Generalizar	Interpretar	Experimentar	Fabricar	Estimar
Recordar	Hacer listas	Llevar a cabo	Inspeccionar	Formular	Jerarquizar
Relatar	Identificar	Modificar	Inventar	Idear	Juzgar
Repetir	Ilustrar	Operar	Investigar	Imaginar	Medir
Reproducir	Inferir	Organizar	Observar	Intuir	Preferir
Seleccionar	Informar	Planificar	Probar	Inventar	Rechazar
Señalar	Interpretar	Practicar	Relacionar	Juntar	Revisar
Subrayar	Justificar	Programar	Señalar	Manejar	Tipificar
Traducir	Leer	Realizar	Ver	Ordenar	Valorar
	Memorizar	Reestructurar		Organizar	
	Narrar	Relacionar		Planificar	
	Preparar	Resolver		Preparar	
	Recitar	Sintetizar		Producir	
	Reconocer	Usar		Proponer	
	Recordar	Utilizar		Proyectar	
	Relacionar			Reconstruir	
	Relatar			Relatar	
	Repetir			Resumir	
	Replantear			Sintetizar	
	Representar			Suponer	
	Resumir			Teorizar	
	Traducir				
	Transformar				
	Ubicar				

A statement of a **learning objective** contains a **verb** (an action) and an **object** (usually a noun).

- The **verb** generally refers to [actions associated with] the intended **cognitive process**.
- The **object** generally describes the **knowledge** students are expected to acquire or construct. (Anderson and Krathwohl, 2001, pp. 4–5)

In this model, each of the colored blocks shows an example of a learning objective that generally corresponds with each of the various combinations of the cognitive process and knowledge dimensions.

Remember: these are **learning objectives**—not learning activities. It may be useful to think of preceding each objective with something like: “Students will be able to . . .”

*Anderson, L.W. (Ed.), Krathwohl, D.R. (Ed.), Airasian, P.W., Cruikshank, K.A., Mayer, R.E., Pintrich, P.R., Raths, J., & Wittrock, M.C. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (Complete edition). New York: Longman.



Model created by: Rex Heer
 Iowa State University
 Center for Excellence in Learning and Teaching
 Updated January, 2012
 Licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License.
 For additional resources, see:
www.celt.iastate.edu/teaching/RevisedBlooms1.html

Operaciones Cognitivas

Estrategia

3. Resolución de Problemas



- Planificación de acciones
- Corrección de errores

2. Aplicar conceptos principios y procedimientos



- Traducción
- Aplicación de conceptos, principios y procedimientos
- Inferencias
- Presuposiciones
- Aplicación de procedimientos

1. Comprender y Organizar lo Aprendido



- Identificación
- Clasificación
- Ordenamiento

Proceso de Generación de Reactivos



Ejemplo Práctico



**UNIVERSIDAD NACIONAL
DE CHIMBORAZO**

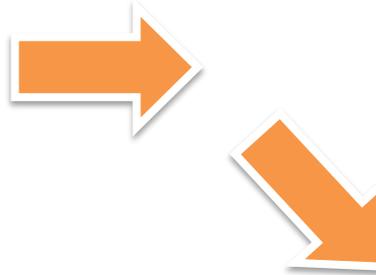
**VICERRECTORADO ACADÉMICO
UNIDAD DE PLANIFICACIÓN ACADÉMICA**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

CARRERA DE ODONTOLOGIA

**SÍLABO DE LA ASIGNATURA DE INFORMATICA
1**

DOCENTE: EDISON FERNANDO BONIFAZ ARANDA
PERÍODO ACADÉMICO: ABRIL 2016 - AGOSTO 2016
LUGAR Y FECHA DE ELABORACIÓN: Riobamba, 20 de abril de 2016



UNIDAD N°:	1		
NOMBRE DE LA UNIDAD:	FUNDAMENTOS DE INFORMATICA		
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:	10		
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:			
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende los orígenes de la informática y el funcionamiento del computador, herramienta esencial en el área - Gestionar eficientemente los recursos y fuentes bibliográficas para referenciarlos en sus trabajos de investigación haciendo uso de las normas APA - ntegra información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de documentos formalmente estructurados como medio para facilitar la difusión - Crea e integra información numérica obtenida de varias fuentes para solucionar problemas mediante el análisis de datos a través de la creación de fórmulas, gráficos estadísticos y aplicación de herraam - Utiliza las TICS y servicios de la Web 2.0 para mejorar su desempeño académico y profesional 			
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD	
TEMAS Y SUBTEMAS	ACTIVIDADES DE DOCENCIA	ACTIVIDADES PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
1.1 Encuadre Pedagógico 1.1.1 Presentación del Sílabo 1.1.2 Acuerdos y Compromisos 1.2 Conceptos Básicos 1.2.1 Introducción 1.2.2 Exploración de términos informáticos 1.3 Historia de la Informática 1.3.1 Cronología de la informática 1.3.2 Generaciones de los computadores	Trabajos Grupales Simulaciones Educativas Talleres Exposiciones	Simulaciones Educativas Ensamblaje Uso de Mapas mentales y recursos interactivos para el aprendizaje Exposiciones de participación activa	Análisis de Lecturas Análisis de videos Consultas Informes de Prácticas Generación de recursos para el aprendizaje

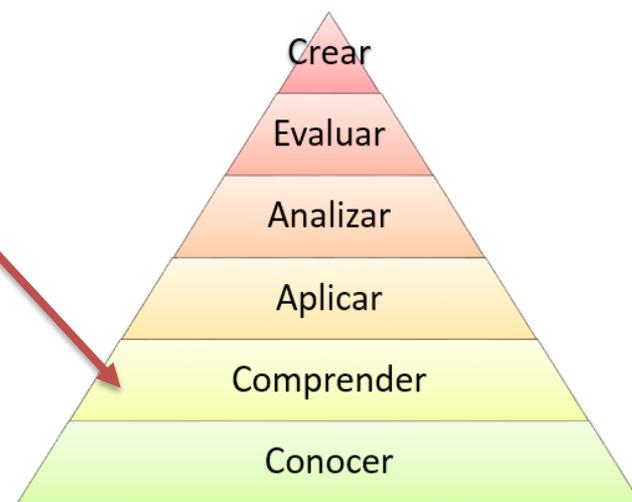
Resultados de Aprendizaje del Perfil de Egreso de la Carrera:	Nivel de Contribución: (ALTA - MEDIA - BAJA: Al logro de los R. de A. del perfil de egreso de la Carrera)			Evidencias de Aprendizaje: El estudiante es capaz de:
	A ALTA	B MEDIA	C BAJO	
<ul style="list-style-type: none"> Comprende los orígenes de la informática y el funcionamiento del computador, herramienta esencial en el área 			X	Utilizar el computador y usa las aplicaciones de forma general entendiendo su aplicación
<ul style="list-style-type: none"> Gestionar eficientemente los recursos y fuentes bibliográficas para referenciarlos en sus trabajos de investigación haciendo uso de las normas APA 	X			Generar documentos de presentación con las normas establecidas
<ul style="list-style-type: none"> Integra información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de documentos formalmente estructurados como medio para facilitar la difusión 	X			Generar documentos académicos producto del uso eficiente de la herramienta
<ul style="list-style-type: none"> Crea e integra información numérica obtenida de varias fuentes para solucionar problemas mediante el análisis de datos a través de la creación de fórmulas, gráficos estadísticos y aplicación de herramientas 	X			Generar documentos académicos producto del uso eficiente de la herramienta con análisis numérico para su aplicación profesional
<ul style="list-style-type: none"> Utiliza las TICs y servicios de la Web 2.0 para mejorar su desempeño académico y profesional 	X			Crear del Portafolio digital con la aplicación de los recursos TICs y web 2.0

<ul style="list-style-type: none"> Comprende los orígenes de la informática y el funcionamiento del computador, herramienta esencial en el área 			X	Utilizar el computador y usa las aplicaciones de forma general entendiendo su aplicación
--	--	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> Comprende los orígenes de la informática y el funcionamiento del computador, herramienta esencial en el área 			X	Utilizar el computador y usa las aplicaciones de forma general entendiendo su aplicación
--	--	--	---	--

TAXONOMÍA de BLOOM

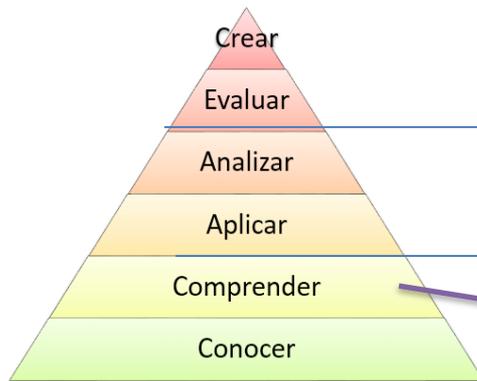
CONOCIMIENTO	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	ANÁLISIS	SINTESIS	EVALUACIÓN
Adquirir	Anular	Aplicar	Aclamar	Categorizar	Apreciar
Calcular	Cambiar	Clasificar	Analizar	Clasificar	Aprobar
Citar	Comentar	Comparar	Calcar	Coleccionar	Argumentar
Clasificar	Comparar	Demostrar	Comparar	Compilar	Asignar puntos
Conocer	Confeccionar	Desarrollar	Constatar	Componer	Asignar valor
Decir	Construir	Descubrir	Criticar	Concebir	Auscultar
Definir	Decir	Diseñar	Debatir	Concluir	Calcular
Describir	Describir	Dramatizar	Desarmar	Confeccionar	Calificar
Distinguir	Determinar	Efectuar	E	Constituir	
Enumerar	Dibujar	Ejemplificar	E		
Fijar	Diferenciar	Ejercitar	E		
Formular	Discutir	Ensayar	E		
Hacer listas	Distinguir	Esoger	E		
	Explicar		E		
	Expresar		E		



Verbos en los Resultados de Aprendizaje

Operación Cognitiva

Estrategia



- Planificación de acciones
- Corrección de errores

- Traducción
- Aplicación de conceptos, principios y procedimientos
- Inferencias
- Presuposiciones
- Aplicación de procedimientos

- Identificación
- Clasificación
- Ordenamiento

Question Information

Difficulty:	Alta
Reference:	Brookshear J. Glenn Pearson, 2013 Introducción a la computadora Educación S.A
Learning Objective:	Comprende los orígenes de la informática y el funcionamiento del computador, herramienta esencial en el área, Comprender y organizar lo aprendido.
National Standard:	
State Standard:	
Local Standard:	
Topic:	Informática Aplicada
Keywords:	

Multimedia link:

Points:

Always display this question in one-column format in two-column tests

Question Bank: None

Help OK Cancel

Estrategia

- Identificación
- Clasificación
- Ordenamiento

b) Clasificación. Demanda construir categorías que pongan de manifiesto la capacidad de trascender la información inicial a clases que no se encuentran presentes, gracias a la utilización de reglas de inclusión de clase (de tiempo, de función, de temática, etc.)

El ítem

Estructura: Opción Múltiple

Forma: Relación de Columnas

Multiple Choice - 1 of 1

File Edit View Insert Format Table Help

Times New Roman 11 B I U

question

Establezca la relación entre el dispositivo y su función en el computador.

Tipo de dispositivo	Función
1. Cable SATA	a. Es el cerebro del Computador
2. Procesador	b. En él se resuelve las operaciones matemáticas y lógicas.
3. Memoria de Acceso Aleatorio	c. Establece la conexión entre los dispositivos y la tarjeta madre.
4. Disco Duro	d. Almacena información
	e. Genera la alimentación para que el equipo funcione.
	f. Carga los programas.

<input checked="" type="radio"/> a. 1c-2b-3f-4d	<input type="radio"/> c. 1c-2e-3d-4c
<input type="radio"/> b. 1c-2a-3d-4f	<input type="radio"/> d. 1f-2c-3f-4e

Rationale

Cable SATA=Establece la conexión entre los dispositivos y la tarjeta madre.
Procesador= En él se resuelve las operaciones matemáticas y lógicas.
Memoria de Acceso Aleatorio = Conocida como RAM su función es la carga de programas
Disco Duro = Almacena información

Narrative... (None) Answer: a Choices: 4

Record Info... Close Scramble: All Columns: 2