



I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Diseño Instruccional
Clave de la asignatura:	EDU-181
Pre-requisito:	EDU-091
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica – Créditos	2 – 0 – 3

II. PRESENTACIÓN:

La asignatura de Diseño Instruccional tiene por finalidad formar la capacidad pedagógica, comunicativa y tecnológica en el diseño de materiales desde diversas perspectivas didácticas instruccionales con la finalidad de adecuarse de manera efectiva y eficaz a los requerimientos actuales de la formación virtual. Pone acento en el manejo de conceptos teóricos y en las mejores prácticas en cuanto al diseño de cursos en línea de última generación, tanto de auto-formación como guiados por tutor.

III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Conocer los modelos actuales del diseño instruccional en entornos virtuales.
- Diseñar procesos formativos on-line.
- Diagnosticar necesidades formativas.
- Implementar y evaluar las necesidades formativas.
- Elaborar objetos de aprendizaje.
- Dominar la estructura textual, visual y comunicativa.
- Determinar la usabilidad del material centrándose en fundamentos cognitivos.
- Seleccionar, aplicar y utilizar herramientas y programas de autor.
- Justificar el uso de normas y estándares SCORM.
- Conocer, seleccionar y experimentar el uso de recursos de la web 2.0.

IV. GUIAS APRENDIZAJE:

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Diseño didáctico instruccional. En esta unidad el alumno diferenciará los tipos de diseño instruccional y analizará los propósitos y desafíos de los mismos.

- Lección 1.1. Definición de e-learning.
- Lección 1.2. E-learning 2.0.
- Lección 1.3. Live e-learning.
- Lección 1.4. Mobile learning.
- Lección 1.5. Blended learning.
- Lección 1.6. Ubiquitous learning.
- Lección 1.7. Aulas virtuales con recurso open source.



- Lección 1.8. Propósitos y desafíos del diseño instruccional.
- Lección 1.9. Rol del diseñador instruccional y del equipo de e-learning.
- Chat.-
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 1.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- Modelos de desarrollo del proyecto. Al finalizar esta unidad, el alumno dominara todo lo relacionado a los modelos de desarrollo utilizados en proyectos de enseñanza virtual.

- Lección 2.1. Modelos y enfoques del conductismo.
- Lección 2.2. Modelos y enfoques del cognitvismo.
- Lección 2.3. Modelos y enfoques del conectivismo.
- Lección 2.4. Modelo de aprendizaje situado.
- Lección 2.5. Modelo de comprensión.
- Lección 2.6. Modelo de resolución de casos y problemas en colaboración.
- Chat.-
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 2.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- Diagnósticos de necesidades formativas. Mediante esta unidad el alumno analizará los diagnósticos de las necesidades de los elementos de formación académica.

- Lección 3.1. Fase de análisis de necesidades de quienes encargan los cursos.
- Lección 3.2. Fase de análisis de necesidades de los alumnos.
- Lección 3.3. Fase de análisis de las tareas.
- Lección 3.4. Fase de análisis del entorno de aprendizaje.
- Lección 3.5. Fase de análisis de los recursos económicos y materiales disponibles.
- Lección 3.6. Revisión de instrumentos que permiten esclarecer necesidades.
- Lección 3.7. Definición de estrategias y objetivos.
- Lección 3.8. Construcción de micro diseños.
- Chat. -
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 3.



GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV.- Aspectos comunicativos. Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a los lenguajes textuales, sonoros y visuales, y lenguajes multimedia.

- Lección 4.1. Guión literario: texto e hipertextos.
- Lección 4.2. Cómo se escribe un texto instruccional para e-learning.
- Lección 4.3. Especificidad de los lenguajes textuales, sonoros y visuales.
- Lección 4.4. Noción de expresividad.
- Lección 4.5. Valor expresivo de cada código.
- Lección 4.6. Elementos de la narrativa según cada código.
- Lección 4.7. Características de lenguajes multimedia: coherencia, complementación, simultaneidad, redundancia.
- Chat.-
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 4.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD V.- Diseño cognitivo y usabilidad. Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado al desarrollo cognitivo y como utilizarlo.

- Lección 5.1. Concepto de usabilidad en el contexto de e-learning.
- Lección 5.2. Diseño centrado en el usuario.
- Lección 5.3. Donald Norman.
- Lección 5.4. Herramientas del diseñador.
- Lección 5.5. Simplicidad contra diseño emocional.
- Lección 5.6. Jakob Nielsen.
- Lección 5.7. Elección e integración de formato.
- Lección 5.8. Pantalla y navegación.
- Lección 5.9. Las reglas de Gestalt.
- Lección 5.10. Consejos para el diseño de la navegación.
- Lección 5.11. Métodos de evaluación de usabilidad.
- Lección 5.12. Evaluación heurística.
- Lección 5.13. Prueba con usuarios.
- Lección 5.14. Análisis de logfiles.
- Lección 5.15. Encuesta online.
- Chat.-
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 5.



GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VI.- Fase de producción. Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado al estilo de formatos, las herramientas utilizadas, la distribución y elaboración de un cronograma de producción de diseño instruccional.

- Lección 6.1. Selección de formatos y recursos.
- Lección 6.2. Distribución de tareas.
- Lección 6.3. Elaboración de un cronograma.
- Lección 6.4. Diseño de un prototipo.
- Lección 6.5. Montaje y distribución del programa, mantenimiento y seguimiento.
- Chat.-
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 6.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VII.- Fases de implementación y evaluación de un proyecto. En esta unidad el alumno identificará y evaluará las fases de implementación y evaluación de un proyecto.

- Lección 7.1. Procesos de validación.
- Lección 7.2. Evaluación del material.
- Lección 7.3. Aseguramiento de calidad: normas y estándares.
- Lección 7.4. Repositorios de objetos de aprendizaje.
- Lección 7.5. Normas SCORM.
- Chat.-
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 7.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VIII.- Herramienta para el desarrollo de materiales. Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá a utilizar las herramientas de desarrollo de materiales educativos, las ventajas e inconvenientes que presentan y algunas normas y herramientas comerciales.

- Lección 8.1. Concepto de herramientas de autor.
- Lección 8.2. Ventajas e inconvenientes de la utilización de las herramientas de autor frente al uso del material comercializado.
- Lección 8.3. Formatos de herramientas de autor.
- Lección 8.4. Aspectos didácticos y justificación pedagógica de su uso.
- Lección 8.5. Herramientas para la creación de evaluación online.
- Chat.-
- Tarea 1.- .
- Tarea 2.- .
- Foro.- .
- Prueba Guía # 8.
- Prueba Final.