



I. DATOS DE LA ASIGNATURA

| | |
|--|---|
| Nombre de la asignatura: | Diseño y Desarrollo del Material Educativo II |
| Clave de la asignatura: | EDU-015 |
| Pre-requisito: | EDU-014 |
| Co-requisito: | |
| Horas teóricas – Horas práctica – Créditos | 2 – 3 – 3 |

II. PRESENTACIÓN:

La asignatura Iniciación Diseño y Desarrollo del Material Educativo II está diseñada para ofrecer como referente materiales educativos digitales (MEDs) y la Tecnología de la información y la comunicación (TIC) como recursos facilitadores del proceso de enseñanza-aprendizaje en soporte digital, siguiendo criterios pedagógicos y tecnológicos, que integran diversos medios incorporados en un diseño de instrucción. Todos los materiales digitales pueden ser desarrollados con software de acceso libre, ya que permiten diseñar actividades acorde al nivel y contexto. El uso de MEDs y TIC permitiría a los docentes explorar el potencial educativo de los mismos y a los estudiantes, una nueva posibilidad de aprendizaje con recursos instruccionales que se distribuyen como Recursos Educativos Abiertos (REA) que aumenten su motivación y rendimiento académico.

III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Analizar las políticas y líneas de actuación para el diseño de materiales educativos en la sociedad del conocimiento.
- Determinar la TIC más conveniente para la realización de los trabajos relacionados a la pedagogía digital y la herramienta Web 2.0 como herramienta base.
- Diseñar cursos en entornos virtuales de formación.
- Analizar las necesidades educativas.
- Establecer las metodologías para el desarrollo de materiales educativos computarizados.
- Fomentar el desarrollo de los materiales educativos en entornos virtuales para una mejor comprensión entre el profesorado y el estudiantado.
- Establecer metodologías para la concesión e implementación de materiales educativos basados en tecnología.



IV. GUIAS APRENDIZAJE:

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Materiales educativos basado en Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). En esta unidad el alumno podrá identificar las políticas que regulan los espacios virtuales para la enseñanza; diseñará su propio espacio para la realización de cursos en entornos virtuales.

- Lección 1.1. Políticas oficiales y líneas de actuación para el diseño de materiales educativos en la Sociedad del Conocimiento.
 - Lección 1.2. Análisis, evaluación y selección de TIC y herramientas de la Web 2.0 en el ámbito socio comunitario, ocupacional y empresarial.
 - Lección 1.3. Diseño y creación de cursos virtuales en entornos virtuales de formación.
 - Lección 1.4. Innovación con software social y aplicaciones online en diverso ámbitos de actuación profesional del pedagogo.
- Chat.-
Tarea 1.-
Tarea 2.-
Foro.-
Prueba Guía # 1.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- Metodología para el desarrollo de materiales educativos computarizados (MECs). A través de esta unidad el estudiante analizará las necesidades educativas para la selección y diseño de las MECs, sus entornos para el diseño y las pruebas que conllevan la puesta en marcha.

- Lección 2.1. Análisis de necesidades educativas
 - Lección 2.2. Selección o planeación del desarrollo de MEC.
 - Lección 2.3. Ciclos para la selección o desarrollo de MECs.
 - Lección 2.4. Diseño de MECs.
 - Lección 2.5. Entorno para el diseño de MECs.
 - Lección 2.6. Entorno del diseño.
 - Lección 2.7. Diseño educativo del MEC.
 - Lección 2.8. Desarrollo de MECs.
 - Lección 2.9. Prueba piloto de MECs.
 - Lección 2.10. Prueba de campo de MECs.
- Chat.-
Tarea 1.-
Tarea 2.-
Foro.-
Prueba Guía # 2.



GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- Metodología sobre la concesión e implementación de materiales educativos basado en Tecnología. Se analizará los aspectos conceptuales para el diseño y desarrollo de una aplicación basado en tecnología y su posterior uso en técnicas de enseñanza computarizada.

- Lección 3.1. La génesis de la idea-semilla.
- Lección 3.2. Pre-diseño o diseño funcional.
- Lección 3.3. Estudio de viabilidad o marco del proyecto.
- Lección 3.4. Dossier completo de diseño o diseño orgánico.
- Lección 3.5. Programación y elaboración del prototipo *alfa-test*.
- Lección 3.6. Redacción de la documentación del programa.
- Lección 3.7. Evaluación interna.
- Lección 3.8. Ajustes y elaboración del prototipo *beta-test*.
- Lección 3.9. Evaluación externa.
- Lección 3.10. Ajustes y elaboración de la versión 1.0.
- Lección 3.11. Publicación y mantenimiento del producto.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 3.