



Nombre de la asignatura									Diseño y Producción de Materiales Digitales	Clave de la asignatura C0110099
Área de formación	Docencia frente a grupo según SATCA				Trabajo de Campo Supervisado según SATCA				Carácter de la asignatura	
	HCS	HPS	TH	C	HTCS	TH	C	TC	() Obligatoria	(X) Optativa
Integral Profesional	4	0	4	4	4	64	1	5	<input type="checkbox"/> Obligatoria	<input checked="" type="checkbox"/> Optativa

SERIACIÓN		
Explícita		Implícita
Asignaturas antecedentes	Asignaturas subsecuentes	Conocimientos previos
<ul style="list-style-type: none"> Tecnología del Aprendizaje y del Conocimiento La práctica docente en Nuevos Ambientes de Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Ninguna 	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos sobre teorías del aprendizaje Conocimientos sobre Educación a distancia Conocimiento de Diseño Instruccional Conocimiento sobre la función del tutor en la modalidad a distancia



<ul style="list-style-type: none"> • Competencias en Nuevos Ambientes de Aprendizaje 		
---	--	--

PROPÓSITO DE LA ASIGNATURA

Diseñar y producir materiales didácticos digitales considerando las distintas teorías pedagógicas, supeditando el uso de las TIC o TAC a las necesidades de aprendizaje presencial o virtual. La educación a distancia o en línea desde sus inicios hace cincuenta años, ha sido un área de desarrollo, un proceso innovador en el quehacer educativo. Es una nueva consideración, donde la enseñanza ya no es el centro del proceso de educación sino más bien como un proceso de acompañamiento. La asignatura de Diseño y producción de materiales digitales abordará las teorías, modelos de aprendizaje, de diseño instruccional y fases de desarrollo de materiales educativos considerando el uso de la tecnología con la finalidad que el estudiante sea capaz de generar sus propios recursos digitales en función de las necesidades de la audiencia.

COMPETENCIAS POR DESARROLLAR

Genéricas	Específicas
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación oral y escrita en la propia lengua • Valoración por la expresión artística • Pensamiento crítico y creativo • Trabajo en equipo • Capacidad de innovación planeación estratégica • Conocimiento de una segunda lengua 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los fundamentos teóricos, estrategias y herramientas de la tecnología educativa y de la comunicación para promover el aprendizaje, desde las diferentes modalidades y en nuevos escenarios desde una perspectiva crítica, objetiva e innovadora.



UNIDAD No. 1	Modelos de diseño instruccional y Teorías del aprendizaje	Horas estimadas para cada unidad
		15
CONTENIDOS		
Conceptuales	Aprendizaje esperado	Evidencias de aprendizaje
1.1. Modelos de diseño instruccionales 1.1.1. Modelo Dick y Carey 1.1.2. Modelo ADDIE 1.1.3. Modelo de Peter Cookson 1.2. Teorías del aprendizaje 1.2.1 Teoría conductista 1.2.2 Teoría cognitiva 1.2.3 Teoría constructivista 1.2.4 Teoría motivacional	<ul style="list-style-type: none"> • Compara conceptos de Diseño instruccional. • Analiza los modelos de diseño instruccional. • Hace la diferencia entre los modelos de aprendizaje que se aborden en el aula. • Recupera las distintas teorías del aprendizaje para generar una interrelación con el diseño de los contenidos educativos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuadro comparativo en el que distinga las diferencias entre modelos. • Cuadro comparativo que recabe los aspectos más importantes de cada una de las teorías abordadas en clase.



UNIDAD No. 2	Teorías y Modelos de aprendizaje		Horas estimadas para cada unidad
			25
CONTENIDOS			
Conceptuales	Aprendizaje esperado	Evidencias de aprendizaje	
2.1. Modelo basado en el lenguaje 2.1.1 Modelo de lenguaje comunicativo 2.1.2 Modelo de lenguaje basado en tareas 2.1.3 Modelo basado en proyectos 2.2 Modelo basado en Matemáticas 2.3 Modelo basado en las Ciencias Naturales 2.3.1 Nuevos roles, nuevas competencias 2.3.2 Competencias pedagógicas 2.3.3 Competencias comunicativas 2.3.4 Competencias tecnológicas 2.4 El material didáctico en la educación a Distancia	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce los diversos modelos de aprendizaje que le proporcionen directrices en el diseño, desarrollo e implementación de recursos educativos digitales. • Diferencia las diferentes competencias que el estudiante debe adquirir a través del recurso didáctico digital. • Reconoce los soportes de contenidos que se utilizan en la Educación a Distancia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación en PowerPoint que recabe el rol del estudiante y del profesor en cada uno de los modelos. • Participación en Debate entre los equipos para identificar qué modelo de aprendizaje sería el adecuado para su producto didáctico. • Cuadro comparativo con características de las competencias. • Esquema comparativo con los siguientes elementos: guía didáctica, unidad didáctica, foro, consigna. 	



UNIDAD No. 3	Metodología de Producción de Recursos Educativos Digitales		Horas estimadas para cada unidad
			40
CONTENIDOS			
Conceptuales	Aprendizaje esperado	Evidencias de aprendizaje	
3.1 Estructura del objeto de aprendizaje 3.1.1 Fase de análisis 3.1.1.1 Análisis curricular 3.1.1.2 Unidad de aprendizaje 3.1.1.3 Objeto de aprendizaje 3.1.1.4 Objeto de contenido compartido 3.1.1.5 Conocimientos y habilidades 3.1.1.6 Análisis de necesidades 3.1.1.7 Análisis del estudiante 3.1.1.8 Estructura del courseware 3.1.1.9 Lista de chequeo del análisis curricular 3.2 Fase de diseño 3.3. Fase de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los elementos de un objeto de aprendizaje: preclase, la clase y posclase. Establece las metas educativas de un courseware e identifica las habilidades y expectativas de la unidad de aprendizaje y los objetivos de cada objeto de aprendizaje. Define y valida los objetivos curriculares que se implementarán como objetivos de aprendizaje específicos en consideración con los estándares básicos de competencias. Planifica y esquematiza de los contenidos a desarrollar, prestando especial atención 	<ul style="list-style-type: none"> Estructura del objeto de aprendizaje - preclase y posclase. Bosquejo general del recurso educativo digital. Producción de audio y video. Diseño de actividades de aprendizaje. Integración de los elementos desarrollados a una aplicación interactiva. Instrumento de evaluación. Lista de cotejo. 	



<p>3.4. Implementación</p> <p>3.5. Evaluación</p>	<p>al enfoque pedagógico y al modo de secuenciar y organizar el contenido.</p> <ul style="list-style-type: none">• Revisa cada tipo de recurso digital incluyendo texto, imagen, audio, video y animación, considerando su efecto educativo, las consideraciones hacia el desarrollo de los contenidos y las directrices sobre el uso de herramientas de desarrollo.• Selecciona una aplicación para implementar el curso interactivo digital.• Elabora una lista de cotejo para darle seguimiento a la implementación del curso interactivo digital.	
---	---	--



Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • Que utilice la información, técnicas y métodos en el desarrollo de recursos digitales. • Que desarrolle la capacidad de integrar diversos elementos impresos y digitales para el desarrollo de recursos digitales. • Que sea capaz de usar las fuentes bibliohemerográficas con que cuenta la Institución para el desarrollo de propuestas didácticas. • Que sea capaz de relacionar la asignatura con las asignaturas antecedentes del mismo campo disciplinar para adquirir una formación integral en la modalidad. 	<p>Para cursar la asignatura de la mejor manera, sin contratiempos, es de suma importancia que el estudiante tenga presente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad • Puntualidad • Disciplina • Honradez • Espíritu colaborativo
Metodología para la construcción del conocimiento	
Actividades de aprendizaje con el docente	Actividades de aprendizaje autónomo
<ul style="list-style-type: none"> • Lecturas relacionadas con la producción de recursos digitales. • Debate grupal. • Elaboración de mapas conceptuales. • Elaboración de cuadros comparativos de teorías de aprendizaje, modelos de diseño instruccional. • Interrelaciona las teorías de aprendizaje, modelo de diseño instruccional y el recurso educativo digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación documental. • Análisis de planes de recursos educativos digitales. • Elaboración de mapas conceptuales. • Elaboración de guías didácticas.



Evidencias de desempeño												
Acreditación	Evaluación	Calificación										
<ul style="list-style-type: none"> Conforme al reglamento escolar vigente. 	<ul style="list-style-type: none"> Después de cada tema y unidad se revisará el avance del curso y las competencias logradas. 	<table> <tr> <td>Reportes de lecturas</td> <td>30 %</td> </tr> <tr> <td>Avances</td> <td>30 %</td> </tr> <tr> <td>Exposición</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Trabajo final</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>100%</td> </tr> </table>	Reportes de lecturas	30 %	Avances	30 %	Exposición	10%	Trabajo final	30%	Total	100%
Reportes de lecturas	30 %											
Avances	30 %											
Exposición	10%											
Trabajo final	30%											
Total	100%											

FUENTES DE APOYO Y CONSULTA
BÁSICA
<p>Asinsten, J C. (s/F) Producción de contenidos para Educación Virtual: guía de trabajo del docente-contenidista. Virtual Educa.Chile</p> <p>Camus, J C (2009) Gestión de contenidos digitales. Common Creatives. Chile.</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2014). Manual de producción y gestión de contenidos educativos digitales para profesionales. Bogotá D.C., Cundinamarca, Colombia.</p>
COMPLEMENTARIA
<p>Ministerio de Educación Nacional (s/F). Producción multimedia (videos y animaciones). Educar, Argentina.</p>



RESPONSABLE DEL DISEÑO	
Elaborado por	Dra. Gladys del Carmen Medina Morales
Fecha actualización	Septiembre 2017