



UNIVERSIDAD LIBRE

SECCIONAL CALI

PROGRAMA ANALÍTICO

SECCIONAL: CALI

FACULTAD: EDUCACIÓN

PROGRAMA ACADÉMICO: MAESTRÍA EN INFORMATICA EDUCATIVA

MÓDULO: DISEÑO DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

1. INFORMACIÓN DE LA ASIGNATURA:

Asignatura:	DISEÑO DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE		
Código	24027		
Intensidad Horaria	72	Nº Créditos	3
Prerrequisitos	II Semestre		
Régimen	Presencial		
Semestre	III		

2. INTRODUCCIÓN AL CURSO.

PRESENTACIÓN y JUSTIFICACIÓN

En el momento en el que una institución educativa quiere poner en marcha una acción de carácter formativo, estará sujeta a una serie de condiciones iniciales que determinarán la naturaleza propia de dicha acción, la cual deberá tenerse en cuenta en el momento de diseñar sus componentes y las relaciones que se establezcan entre ellos. Así, pues, antes de empezar a elaborar cualquier tipo de material didáctico o recurso de aprendizaje para la formación con TIC, se deben analizar una serie de elementos del sistema que son fundamentales y decisivos para el éxito del proyecto.¹

¹ Fundamentos del diseño técnico-pedagógico en e-learning. Modelos de diseño

En el curso daremos una visión introductoria y abierta sobre el concepto de diseño instruccional, sobre los posibles modelos y tendencias, así como las fases a desarrollar para su elaboración y correcta aplicación, teniendo en cuenta el impacto en la consecución de los objetivos académicos de los estudiantes.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un diseño instruccional, según los modelos y tendencias que sirva de insumo para la elaboración de entorno virtual de aprendizaje

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Conocer las diferentes teorías y modelos de los diseños instruccionales.

Profundizar el modelo genérico ADDIE

Elaborar un ejemplo de modelo instruccional

Analizar los indicadores de calidad de un curso en línea según su diseño instruccional.

OBJETIVO DE DESEMPEÑO

Los docentes al final del curso deberán ser capaces de:

Analizar las necesidades de aprendizaje y el entorno donde se aplicarán.

Definir los objetivos de formación.

Seleccionar los recursos adecuados, según los procesos de aprendizaje.

Desarrollar contenidos y actividades.

Diseñar evaluaciones.

Se apropiará de las seis etapas para un buen desarrollo de un diseño de formación, estas son:

- Análisis y definición
- Diseño y concreción
- Desarrollo de la propuesta
- Prototipo/test
- Implementación
- Evaluación

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO

Para la evaluación de este módulo se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Asistencia a clase: **20%** (Se recuerda que dos **(2) inasistencias** injustificadas a clase, se da como reprobación del módulo).
- Autoevaluación: **10%**. (Al final del Curso)
- Coevaluación: **10%**. (Al final del Curso)
- Trabajo en clase **20%**.
- Trabajo Final **40%**. (Avance del trabajo 20% y entrega Final 20%).

4. BIBLIOGRAFIA. TEXTOS O TEXTOS BÁSICOS SUGERIDOS:

Guàrdia, L. (2000). El diseño formativo: un nuevo enfoque de diseño pedagógico de los materiales didácticos en soporte digital. En Sangrà A., Duart, J.M. (Comp.) Aprender en la virtualidad. Barcelona: EDIUOC/Gedisa (págs.171-187)

Sangrà, A. (2000).Materiales en la web. Un proceso de conceptualización global. En Sangrà A., Duart, J.M. (Comp.) Aprender en la virtualidad. Barcelona: EDIUOC/Gedisa (págs. 189-202)

Mendoza B. Patricia - Galvis P. Alvaro. Ambientes virtuales de aprendizaje: una metodología para su creación. Vol 12, No. 2, 1999 pp. 295-317. Uniandes LIDIE

Duarte D. Jakeline. Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Una Aproximación Conceptual. Universidad de Antioquía.

Peter Williams, Lynne Schrum, Albert Sangrà, Lourdes Guàrdia. Fundamentos del diseño técnico-pedagógico en e-learning. Modelos de diseño instruccional.. UOC