

	Proceso: Formulación del Currículo y Plan de Estudios Guía de Cátedra	Código:	DOC11-FO-01
		Versión:	3
		Fecha:	23/05/2019
		Hoja:	Página 1 de 4

1. Identificación del Curso/ Módulo			
Nombre del Curso/ Módulo: <b>DISEÑO DE RECURSOS Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN LÍNEA</b>	Línea de conocimiento: <b>DIIN</b>	Código de materia: <b>DIIN 13006</b>	Número de créditos: <b>4</b>
Facultad/ Departamento	<b>FAC DE EDUCACION</b>		
Programa que Administra el curso o módulo	<b>MAE EN E-LEARNING</b>		
Niveles de Formación	Técnico Profesional		Especialización
	Tecnológico Profesional		Maestría
	Profesional		Doctorado
Modalidad	Presencial	Dual	Virtual
			X
Número de horas con acompañamiento del profesor: 192	Número de horas de trabajo independiente: 192		
Fecha de actualización de la guía: 21/04/2021			

2. Conocimientos previos requeridos para el curso
Perspectivas teóricas sobre el aprendizaje

3. Justificación
<p>El diseño de experiencias de aprendizaje implica la consideración de una serie de elementos que configuran la infraestructura de apoyo proporcionada por cada situación de aprendizaje. Estos componentes que definen la situación de aprendizaje y que determinan el tipo de procesos que se desarrollarán, se organizan a partir de una estrategia metodológica que se materializa en una actividad o una secuencia de actividades. La actividad o la secuencia de actividades de aprendizaje es lo que determina el conjunto de tareas que tendrá que desarrollar el estudiante, el tipo de interacciones que establecerá y los recursos de apoyo que empleará, así como los mecanismos de apoyo docente que se pondrán en juego para acompañar la experiencia de aprendizaje deseada. El campo del diseño tecno-pedagógico ha sido muy prolífico en los últimos años en el desarrollo de modelos, criterios, herramientas y sistemas para facilitar la tarea de creación de situaciones de aprendizaje reutilizables, es decir, que puedan ser aprovechadas en diferentes contextos educativos. En este contexto, el llamado Learning Design ha emergido como uno de los campos de crecimiento más significativos en el ámbito del e-learning. La presente asignatura pretende facilitar la adquisición de las competencias necesarias para conceptualizar, analizar, diseñar y evaluar actividades y recursos de aprendizaje desde diferentes perspectivas y modelos pedagógicos. En esta asignatura se trabajará, por lo tanto, con especial énfasis, el rol del diseñador instruccional, pero contemplando su función de manera fuertemente interrelacionada con la de docentes y aprendices. En este sentido, habrá que trabajar los conceptos y principios clave del diseño tecno-pedagógico en relación con las diferentes perspectivas teóricas sobre el aprendizaje, prestando especial atención a los enfoques derivados del constructivismo sociocultural. También será imprescindible abordar las diferentes etapas de un proceso de diseño tecno-pedagógico, contemplando la fase de implementación y de evaluación del mismo, para valorar la eficacia del funcionamiento de las actividades y recursos desarrollados. De forma transversal se trabajará la articulación y la gestión docente de elementos como la interacción, la colaboración, la auto-regulación en el marco de las actividades de aprendizaje en línea o desarrolladas con apoyo tecnológico. Para favorecer este planteamiento, la asignatura se dota de un conjunto de actividades de diferente tipología (estudio de casos, procesos de indagación, resolución de problemas, trabajo colaborativo, diseño participativo) que permiten experimentar a partir de la propia práctica y reflexionar sobre las dificultades encontradas, activando el trabajo de competencias y la aplicación de conocimientos adquiridos con anterioridad en un contexto relevante y significativo para los estudiantes.</p>

4. Competencias de formación		
Id	Competencia	Resultado de aprendizaje esperado
1	Diseñar, seleccionar y adaptar intervenciones de aprendizaje en línea eficaces.	1 - Intercambio de conocimiento con la comunidad de aprendizaje, aportando elementos de discusión constructiva y socio-crítica 2 - 3 -

<b>Id</b>	<b>Competencia</b>	<b>Resultado de aprendizaje esperado</b>
2	Utilizar la tecnología y el método apropiados para el diseño de actividades de aprendizaje en línea	1 - Colabora con compañeros y profesores en la resolución de casos 2 - 3 -
3	Modelar la estrategia pedagógica de aprendizaje en línea. Evaluar la eficacia de la solución de aprendizaje en línea	1 - Argumentación de la toma de decisiones. 2 - Planificación y organización de procesos y equipos interdisciplinarios 3 - Evalúa el proceso de diseño de la propuesta de aprendizaje en línea.

## 5. Contenidos

<b>Id</b>	<b>Unidad de aprendizaje</b>	<b>Temáticas</b>
1	El campo del "learning design" o diseño para el aprendizaje: terminología, modelos, herramientas, sistemas.	Conceptos clave en el campo del diseño
2	Conceptos clave en el campo del diseño	Selección, análisis y evaluación de recursos de aprendizaje digitales
3	Los recursos digitales de aprendizaje: concepción, tipología, calidad, tendencias.	Análisis de modelos pedagógicos
4	Enfoques teóricos, modelos pedagógicos y diseño de actividades de aprendizaje.	Diseño conceptual y desarrollo de un objeto digital de aprendizaje
5	Herramientas para el diseño de escenarios y situaciones de aprendizaje: plataformas, patrones, scripts, estándares. Procedimientos	Proyecto de diseño de una secuencia de aprendizaje y desarrollo con herramienta de LD

## 6. Evaluación y calificación

<b>Actividades o tipos de actividades</b>	<b>Porcentaje</b>
REA 2.1, 2.2 Conocimiento de los recursos disponibles en línea, así como capacidad de selección, análisis y evaluación de estos recursos, para su aplicación en un contexto formativo determinado.	15
REA 3.1 A partir de las lecturas proporcionadas escoge un modelo y elabora una propuesta formativa para aplicarlo a un contexto educativo conocido. Analiza en qué acciones educativas, estrategias, con qué tipo de materiales, actividades, etc., se reflejaría la aplicación de este modelo pedagógico específico. Posteriormente representa visualmente esta propuesta formativa, basada en uno de los modelos, de forma esquematizada empleando recursos gráficos, en forma de presentación dinámica, infografía o póster digital. Finalmente, comparte la representación visual elaborada en el espacio indicado por el consultor (foro o blog), comentarla y discutirla con otros participantes del curso. Se trata de una actividad individual con discusión final en gran grupo. A partir del guion proporcionado y con el apoyo de las lecturas, elaborar el diseño de un objeto de aprendizaje a nivel conceptual de un área de interés personal	20
REA 5.1 Elabora diseños de calidad para promover el aprendizaje de acuerdo con nuestros objetivos no es una tarea sencilla	35

Actividades o tipos de actividades	Porcentaje
REA 1.1 A partir de las lecturas sugeridas, se espera que cada estudiante contribuya a la construcción de un glosario de la asignatura con la aportación, tanto de definiciones como de ejemplos de aplicación, sobre conceptos claves del campo del diseño tecno-pedagógico	10
REA 4.1 A partir del guion proporcionado y con el apoyo de las lecturas, elabora el diseño de un objeto de aprendizaje a nivel conceptual de un área de interés personal	20

## 7. Bibliografía

- Adame, S.I. (2015) "Instrumento para evaluar Recursos Educativos Digitales, LORI – AD". ResearchGate, septiembre [en línea] <[https://www.researchgate.net/publication/281670043\\_Instrumento\\_para\\_evaluar\\_Recursos\\_Educativos\\_Digitales\\_LORI\\_-\\_AD](https://www.researchgate.net/publication/281670043_Instrumento_para_evaluar_Recursos_Educativos_Digitales_LORI_-_AD)>
- Anderson T.; Elloumi F. (Eds.). (2004). Theory and Practice of Online Learning. Athabasca, Alberta: Athabasca University.
- Beetham, H.; Sharpe, R. (2013). Rethinking pedagogy for a Digital Age: Designing for 21st Century Learning. New York: Routledge.
- Conole, G.; Oliver, M. (2007) Contemporary perspectives in e-learning research. Themes, methods and impact on practice. London and New York: Routledge (accesible en googlebooks).
- Conole, G.; Koskinen, T. (Eds) (2012) Monográfico Diseñar para el aprendizaje. E-Learning Papers, 27. <http://www.elearningpapers.eu/es/paper/dise-ar-para-elaprendizaje>
- Butcher, N (2015) Guía Básica de Recursos Educativos Abiertos (REA). Paris: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. [en línea]. <<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232986s.pdf>>
- Cabero, J.; Gisbert, M. (Dir.) (2002) Materials formatius multimèdia a la xarxa. Guia pràctica per al seu disseny. Sevilla: Secretariat de Recursos Audiovisuals, Universitat de Sevilla.
- Colvin, R.; Mayer, R. (2008) E- Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning (2nd. edition). USA: Pfeiffer.
- Dalziel, J. (ed.) (2016). Learning Design: Conceptualizing a Framework for Teaching and Learning Online. New York: Routledge.
- Gros, B. (2011) Evolución y retos de la educación virtual: construyendo el e-learning del siglo XXI. Barcelona: Editorial UOC. Pág. 91 - 138. ISBN: 978-84-9788-407-5. <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/9781>
- Guàrdia, L. (2000) El disseny formatiu: un nou enfocament de disseny pedagògic dels materials didàctics en suport digital. A Sangrà A.;
- Duart, J. M. (Cia.) Aprender en la virtualitat. Barcelona: EDIUOC/Gedisa (Pàg. 171-187)
- Hannafin, L. (2012) Learning theory and online technologies. New York and London: Routledge.
- Haythornthwaite, C; Andrews, R. (2011). E-learnin - 13 - Koper, R.; Tattersall (Eds.) (2005). Learning design. A handbook on Modelling and Delivering Networked Education and Training.

Heidelberg: Springer. Laurillard, D. (2012) Teaching as a Design Science. Building pedagogical patterns for learning and technology. New York and London: Routledge.

Luckin, R., Puntambekar, S., Goodyear, P., Grabowski, B. L., Underwood, J., & Winters, N. (Eds.). (2013). Handbook of Design in Educational Technology. Routledge.

Mishra, S.; Sharma, R. (2004) Interactive Multimedia in Education and Training. London: Idea Group Publishing

Moreno, F.; Bailly-Baillière, M. (2002). Disseny instructiu de la formació online. Aproximació metodològica a l'elaboració de continguts. Barcelona: Ariel Educació. Olofsson, A. D.;

Lindberg, J. O. (2012). Informed design of educational technologies in higher education: Enhanced learning and teaching. Information Science Reference.

Salmon, G. (2002). E-tivities: the key to active online elearning. Londres: Kogan Page. Wiley, D. A. (2002). Learning objects. In A. Kovalchick; K. Dawson (Eds.) Educational Technology: An Encyclopedia. Santa Barbara: ABC-CLIO.

## 8. Observaciones