

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE

DESARROLLO DE MATERIALES EDUCATIVOS

ÁREA BÁSICA

PED114

CICLO

CLAVE DE LA ASIGNATURA

FINES DE APRENDIZAJE O FORMACIÓN

Al finalizar el curso, el estudiante tendrá las habilidades para aplicar principios de diseño instruccional, asegurando claridad, accesibilidad y atractivo en los recursos educativos. Además, sabrá seleccionar y utilizar herramientas tecnológicas para la creación de contenidos interactivos y presentaciones multimedia. El curso fortalecerá su capacidad para adaptar materiales según los objetivos de aprendizaje y el perfil de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y autónomo. Finalmente, adquirirá criterios para evaluar la efectividad de los materiales y realizar ajustes que optimicen su uso en el aula.

CONTENIDO TEMÁTICO

- 1. Principios Básicos del Diseño de Materiales Didácticos**
 - 1.1 Concepto y características de los materiales educativos
 - 1.2 Principios pedagógicos aplicados al diseño de materiales
 - 1.3 Tipos de materiales educativos: impresos, digitales e interactivos
 - 1.4 Importancia de la accesibilidad y la inclusión en los materiales
 - 1.5 Normas éticas y legales en la creación de materiales educativos
- 2. Principios de Diseño Instruccional**
 - 2.1 Identificación de necesidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje
 - 2.2 Análisis del contexto educativo y del perfil del estudiante
 - 2.3 Uso de herramientas para el diagnóstico de necesidades
 - 2.4 Relación entre necesidades educativas y materiales diseñados
 - 2.5 Estrategias para ajustar los materiales según las necesidades detectadas

3. Desarrollo de Materiales Impresos

- 3.1 Características de los materiales impresos efectivos
- 3.2 Diseño gráfico y composición para el aprendizaje visual
- 3.3 Elaboración de guías, manuales y hojas de trabajo
- 3.4 Uso de imágenes y diagramas para facilitar la comprensión
- 3.5 Evaluación de la calidad pedagógica de los materiales impresos

4. Desarrollo de Materiales Audiovisuales

- 4.1 Uso de un lenguaje claro y preciso
- 4.2 Organización y diseño visual del contenido impreso
- 4.3 Diseño de presentaciones interactivas para el aula
- 4.4 Creación de videos desde diversas aplicaciones y podcasts educativos
- 4.5 Uso de herramientas en línea para la elaboración de materiales y juegos didácticos
- 4.6 Evaluación de la eficacia de los recursos digitales en el aprendizaje

5. Uso de Presentaciones Multimedia

- 5.1 Uso de realidad aumentada y virtual en materiales educativos
- 5.2 Herramientas para la creación de contenidos multimedia interactivos
- 5.3 Diseño de materiales accesibles para estudiantes con discapacidades
- 5.4 Plataformas para distribuir y compartir materiales educativos
- 5.5 Ejemplos de innovación tecnológica en materiales educativos

6. Desarrollo de Aplicaciones Educativas

- 6.1 Diseño de materiales para entornos multiculturales y multilingües
- 6.2 Creación de materiales para la educación inclusiva
- 6.3 Uso de materiales educativos en entornos virtuales y a distancia
- 6.4 Diseño de materiales para educación no formal y comunitaria
- 6.5 Adaptación de materiales educativos a diferentes niveles escolares

7. Materiales Educativos en Contextos Diversos

- 7.1 Diseño de materiales para entornos multiculturales y multilingües
- 7.2 Creación de materiales para la educación inclusiva
- 7.3 Uso de materiales educativos en entornos virtuales y a distancia
- 7.4 Diseño de materiales para educación no formal y comunitaria
- 7.5 Adaptación de materiales educativos a diferentes niveles escolares

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

BAJO CONDUCCIÓN DE UN ACADÉMICO

- **Conceptos Básicos de Materiales Educativos**
 Discusión guiada sobre la función de los materiales educativos
 El docente dirige una discusión sobre la importancia de los materiales educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando sus tipos y aplicaciones.
- **Diseño de Materiales Educativos**
 Taller práctico de diseño de materiales educativos
 Los estudiantes participan en un taller donde crean materiales educativos (folletos, guías de estudio, recursos digitales) para un tema específico.
- **Herramientas y Recursos Tecnológicos en el Diseño de Materiales**
 Exploración y análisis de herramientas tecnológicas
 Los estudiantes exploran diversas herramientas digitales, como Canva, PowerPoint o plataformas de creación de recursos educativos, y las utilizan para diseñar una actividad didáctica.
- **Evaluación de Materiales Educativos**
 Estudio de caso sobre la evaluación de materiales educativos
 Los estudiantes analizan casos de materiales educativos ya utilizados en aulas, discutiendo su efectividad y proponiendo ajustes para mejorar su calidad.
- **Integración de Materiales en el Currículo**
 Planificación de la integración de materiales en una unidad didáctica
 Los estudiantes diseñan una unidad didáctica para una materia específica, seleccionando los materiales educativos más adecuados.
- **Materiales para la Inclusión Educativa**
 Taller sobre diseño de materiales inclusivos
 Los estudiantes diseñan materiales educativos que sean accesibles y útiles para estudiantes con necesidades educativas especiales.
- **Impacto de los Materiales Educativos en el Aprendizaje**
 Reflexión grupal sobre el impacto de los materiales educativos
 Los estudiantes reflexionan en grupos sobre cómo los materiales educativos pueden influir en la motivación y el rendimiento de los estudiantes, proporcionando ejemplos prácticos.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

INDEPENDIENTES

- **Conceptos Básicos de Materiales Educativos**
Elaboración de un resumen sobre los tipos de materiales educativos
Los estudiantes investigan y elaboran un resumen sobre los diferentes tipos de materiales educativos, destacando sus características y funciones.
- **Diseño de Materiales Educativos**
Diseño individual de un material educativo para un tema específico
Los estudiantes diseñan un material educativo individual, como una infografía, guía o actividad interactiva, para enseñar un tema de su elección.
- **Herramientas y Recursos Tecnológicos en el Diseño de Materiales**
Creación de un recurso educativo utilizando una herramienta digital
Los estudiantes utilizan herramientas como Canva o Google Slides para crear un recurso educativo visual y lo presentan a la clase.
- **Evaluación de Materiales Educativos**
Evaluación crítica de un recurso educativo disponible en línea
Los estudiantes eligen un recurso educativo en línea (como una plataforma o aplicación educativa) y escriben una evaluación crítica sobre su usabilidad, accesibilidad y efectividad.
- **Integración de Materiales en el Currículo**
Diseño de un plan de integración de materiales en el currículo
Los estudiantes diseñan un plan de integración de materiales educativos para una unidad de aprendizaje en un currículo específico.
- **Materiales para la Inclusión Educativa**
Desarrollo de un material inclusivo para estudiantes con discapacidades
Los estudiantes diseñan un recurso educativo accesible para estudiantes con discapacidades, como una herramienta digital adaptada.
- **Impacto de los Materiales Educativos en el Aprendizaje**
Elaboración de un informe sobre el impacto de los materiales educativos en el rendimiento académico
Los estudiantes investigan y escriben un informe sobre cómo los materiales educativos pueden mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, proporcionando ejemplos prácticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Resúmenes, síntesis y organizadores gráficos del material de aprendizaje, entregados puntualmente por medio de la plataforma. **50%**
 - Reportes y reflexiones derivados de debates y discusiones grupales, tanto en presencialmente como en los foros de discusión del aula virtual. **30%**
 - Examen final (en plataforma educativa de manera virtual). **20 %**
- Total: **100%**

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

Para el desarrollo de esta asignatura se utilizarán diversas plataformas tecnológicas y recursos digitales que facilitarán el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- **Plataforma de gestión educativa (LMS):** Se empleará una plataforma para centralizar los materiales del curso, foros de discusión, tareas y evaluaciones. Esta plataforma también facilitará la comunicación entre estudiantes y docentes.
- **Herramientas de colaboración en la nube:** Se fomentará el uso para almacenar y compartir documentos de manera colaborativa. Estas plataformas permitirán a los estudiantes trabajar en proyectos en tiempo real desde cualquier ubicación.
- **Software de productividad:** Las actividades prácticas se realizarán principalmente con Microsoft Office 365 (Word, Excel, PowerPoint), pero también se incentivará el uso de otras herramientas en línea y software libre que puedan cumplir con las mismas funciones.
- **Aplicaciones móviles:** Los estudiantes podrán emplear aplicaciones complementarias en sus dispositivos móviles, como Google Docs, Microsoft Excel y PowerPoint, para acceder a los contenidos del curso, realizar actividades y colaborar con sus compañeros de manera flexible.
- **Recursos audiovisuales y tutoriales en línea:** El curso contará con el apoyo de videos tutoriales, webinars y recursos interactivos para facilitar la comprensión de los temas más técnicos y ofrecer apoyo visual a las actividades prácticas.
- **Plataformas de comunicación síncrona:** Se emplearán herramientas como Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, para la realización de clases en vivo, asesorías personalizadas y retroalimentación grupal, ofreciendo interacción en tiempo real entre estudiantes y docentes.

- **Recursos en línea:** Acceso a bases de datos académicas para la consulta de fuentes y material documental necesario para las investigaciones.