



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Licenciatura en Educación

1. INFORMACIÓN DEL CURSO¹

Denominación: Tecnologías II	Tipo: Curso-taller	Nivel: Pregrado
Área de formación: Básica Común	Modalidad: (X) Escolarizada () No escolarizada () Mixta	Prerrequisitos: Ninguno
Horas totales: 80 Horas teoría: 20 Horas prácticas: 60	Créditos: 7	Clave: IJ131 CRN: 181872 & 199196
Elaboró: Centro Universitario de los Valles (Mtro. Marco Antonio Gómez Herrera y Mtro. Juan Alonso Estrada García) Revisó: Academia Informática Aplicada (Mtro. Carlos Eduardo Verdín Arreola y Mtra. Susana Vega Leal)		Fecha de elaboración: Junio de 2020 Fecha de revisión: Junio de 2023

Relación con el perfil de egreso

El estudiante egresado de la Lic. En educación sea capaz de desempeñarse en el ámbito de la docencia en el nivel de educación, y adquiera habilidades para hacer uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a entornos de aprendizaje. El egresado será capaz de conocer y manejar herramientas tecnológicas educativas para generar material audiovisual, objetos de aprendizaje y entornos virtuales con un diseño instruccional, desarrollar aprendizajes y las competencias para el siglo XXI, fomentar habilidades para el aprendizaje continuo, como son la autogestión, la motivación, volición y la meta cognición y finalmente desarrollar habilidades para optimizar el trabajo docente.

Relación con el plan de estudios

La materia de tecnologías II tiene una relación con otras materias previas del plan de estudios de la Lic. En Educación: Tecnologías I, Teorías del Aprendizaje, Lenguaje y Comunicación I y II, Psicología Educativa, Teorías Pedagógicas, Didáctica y Trabajo Docente, retomando conceptos claves para la incorporación de herramientas tecnológicas para su aplicación en medios audiovisuales, objetos de aprendizaje y la generación de ambientes de aprendizaje virtuales con diseño instruccional. De la misma forma apoyará en algunas materias posteriores al desarrollar las habilidades en las materias de: Contenidos de Aprendizaje, Planeación didáctica y práctica educativa.

Campo de aplicación profesional de los conocimientos que promueve el desarrollo de la unidad de Aprendizaje

Perfil de egreso:

Habilidad	Nivel de aportación		
	Introdutorio	Medio	Avanzado
a. Dominar contenidos disciplinares de las competencias claves del nivel básico (literacidad, numeralidad, mundo social y natural); y aplicarlos en procesos de enseñanza-aprendizaje	X		

¹ Este formato se trabajó con base en los términos de referencia del artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la Universidad de Guadalajara.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Licenciatura en Educación

b. Traducir contenidos disciplinares a contenidos de enseñanza-aprendizaje			x
c. Precisar los cambios específicos requeridos para integrar los aprendizajes y las competencias para el siglo XXI a los procesos de enseñanza y aprendizaje;		x	
d. Crear entornos de aprendizaje significativo que estimulan el aprendizaje continuo a partir de la autogestión, la motivación, volición y la meta cognición			x
e. Analizar los hechos de la realidad educativa aplicando la diversidad de aportes teóricos y metodológicos de las ciencias sociales y humanidades		x	
f. Detectar oportunamente problemas y oportunidades del entorno aprendizaje y plantear estrategias para su optimización			x
g. Fortalecer competencias sociales y vínculos con la comunidad para propiciar que los estudiantes concluyan con éxito su escolaridad	x		
h. Asumir las responsabilidades legales y éticas inherentes a su profesión	x		
i. Analizar e interpretar el currículm para propiciar la relevancia, la pertenencia, la inclusión, la equidad y la congruencia en su implementación	x		

2. DESCRIPCIÓN

Objetivo general del curso

Al finalizar el curso, el estudiante desarrollará habilidades para la creación de material educativo audiovisual, Objetos de Aprendizaje con herramientas en línea y recursos educativos abiertos aplicando diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje, así como fomentará el uso de las TIC y la innovación en el ámbito de la docencia creando ambientes de aprendizaje efectivos y las competencias para el siglo XX.

Objetivos específicos

1. El estudiante analizará las características para crear material audiovisual en el proceso de enseñanza aprendizaje
2. El estudiante analizará las herramientas que se utilizan para generar material audiovisual para su implementación en los procesos de enseñanza aprendizaje.
3. El estudiante creará Objetos de Aprendizaje reutilizables en los procesos de enseñanza – aprendizaje como herramientas para la adquisición de conocimiento.
4. El estudiante reconocerá y aplicará los pasos de un diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje

Contenido temático

- I. Aprendizaje audiovisual
- II. Herramientas de generación de material audiovisual
- III. Objetos de Aprendizaje
- IV. Concepto de diseño Instruccional
- V. Desarrollo de un curso con Diseño Instruccional



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Licenciatura en Educación

Nombre de la Unidad I: Aprendizaje Audiovisual

Objetivo: Analizar las características para crear material audiovisual en el proceso de enseñanza aprendizaje

Carga horaria teórica: 6 **Carga horaria practica: 6**

1. Aprendizaje audiovisual
 - 1.1. Sistemas de enseñanza y aprendizaje audiovisual
 - 1.2. Técnicas de Aprendizaje Audiovisual
 - 1.3. Alfabetización Audiovisual

Nombre de la Unidad II: Herramientas para la generación de material audiovisual

Objetivo: Analizar las herramientas que se utilizan para generar material audiovisual para su implementación en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Carga horaria teórica: 6 **Carga horaria práctica: 6**

2. Herramientas para la generación de material audiovisual
 - 2.1. Principales materiales usados en el aprendizaje
 - 2.2. Pedagogía de la imagen
 - 2.3. Estructuración y presentación de información por medio de la imagen.
 - 2.4. uso de herramientas para estructurar información y presentarla visualmente
 - 2.5. Importancia del video en la Educación
 - 2.6. Herramientas para generar videos y su uso en la educación
 - 2.7. Herramientas para generación de material de audio y su uso en la educación

Nombre de la Unidad III: Objetos de Aprendizaje (OA)

Objetivo: Crear Objetos de Aprendizaje reutilizables en los procesos de enseñanza – aprendizaje como herramientas para la adquisición de conocimiento.

Carga horaria teórica: 4 **Carga horaria práctica: 10**

3. Concepto y clasificación de OA
 - 3.1. Elementos estructurales de un OA
 - 3.2. Funciones de un OA
 - 3.3. Metodología para diseño de OA
 - 3.4. Herramientas para la creación de OA
 - 3.5. Uso de OA
 - 3.6. Integración de OA a las plataformas educativas

Nombre de la unidad IV: Concepto de diseño Instruccional

Objetivo: Reconocer los pasos de un diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje.

Carga horaria teórica: 4 **Carga horaria práctica: 10**

4. Concepto de DI
 - 4.1. Objetivo del DI
 - 4.2. Características del DI
 - 4.3. Modelos de DI
 - 4.4. Importancia del DI en el E-Learning
 - 4.5. El DI y las teorías del aprendizaje.

Nombre de la unidad V: Desarrollo de un curso con Diseño Instruccional

Objetivo: Reconocer los pasos de un diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Licenciatura en Educación

Carga horaria teórica: 14

Carga horaria práctica: 14

5. Desarrollo de un curso con Diseño Instruccional

- 5.1. Fases del DI
- 5.2. Análisis
- 5.3. Diseño
- 5.4. Desarrollo
- 5.5. Implementación
- 5.6. Evaluación
- 5.7. Análisis de formatos a completar para el diseño del curso con DI
- 5.8. Desarrollo de un curso con DI

Estructura conceptual del curso



Modalidades de evaluación

Instrumento de evaluación	Factor de ponderación
Exámenes: Parciales Globales	40%
Producto integrador:	25%
Participación en clase:	



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Licenciatura en Educación

Individual Grupal Exposiciones	10%
Actividades extra áulicas: Estudios de caso Ensayos Trabajos de investigación Cuestionarios Informes	25%
Total	100%

Elementos del desarrollo de la unidad de aprendizaje (asignatura)

Conocimientos	El material audiovisual y sus efectos en la educación, la creación de materiales audiovisuales, los objetos de aprendizaje y el diseño instruccional.
Habilidades y Destrezas	Habilidades para utilizar los medios y herramientas de Internet para a través de los mismos y los dispositivos enfocarse en la generación de material audiovisual, utilizar herramientas tecnológicas para generar material audiovisual y Objetos de Aprendizaje, así como aplicar el diseño instruccional para entornos virtuales de aprendizaje mejorando y optimizando los procesos de enseñanza aprendizaje utilizando las TIC.
Actitudes	Respeto Tolerancia Compromiso Trabajo colaborativo Proactivo Interés Autoaprendizaje
Valores	Honestidad, puntualidad, responsabilidad, ética, veracidad, servicio, equidad, disposición.

3. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autor(es)	Título	Editorial	Año *	URL o biblioteca digital donde está disponible (en su caso)
Gutiérrez Rico, Dolores; Gándara Puentes, Albino.	Diseño instruccional. Un punto de partida estratégico	Universidad Pedagógica de Durango.	2020	http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Instruccional.pdf ISBN: 978-607-8730-05-6
Luna Rizo, Marisol; Ayala Ramírez, Suhey; Rosas Chávez, Patricia.	El Diseño Instruccional Elemento clave para la Innovación en el Aprendizaje: Modelos y Enfoques	Astra Ediciones S. A. de C. V	2021	https://mta.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/el_diseno_instruccional_interactivo.pdf ISBN: 978-84-18471-62-9
Ruiz Aguirre, Edith; Ramírez Anaya, Luis Fernando.	Mediaciones en entornos virtuales	Universidad de Guadalajara	2021	http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/js/pui/bitstream/123456789/3865/3/Mediaciones-en-entornos-virtuales.pdf ISBN 978-607-571-124-9



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Licenciatura en Educación

González, José Ismael; Granera, Julia.	Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para la enseñanza-aprendizaje de la Matemática	Revista Científica de FAREM-Esteli.	2021	https://rcientificaesteli.unan.edu.ni/index.php/RCientifica/article/view/1080/1142
Camacho, M., Rivas, V., Gaspar, C. y Quiñonez, M	Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano	Revista de Ciencias Sociales	2020	https://www.redalyc.org/journal/280/28064146030/28064146030.pdf

4. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autor(es)	Título	Editorial	Año *	URL o biblioteca digital donde está disponible (en su caso)
Van Merriënboer J. J. G	El Modelo de los Cuatro Componentes de Diseño Instruccional Una Revisión de sus Principios Fundamentales Lugar Países Bajos	Universidad de Maastricht	2019	https://www.4cid.org/wp-content/uploads/2021/04/vanmerriboer_4cid_el_modelo_de_los_cuatro_componentes_de_diseno_instruccional.pdf
Buitrago-Bohórquez, B. & Sánchez, H.	Competencias pedagógicas y tecnológicas del docente para el diseño instruccional en educación virtual universitaria	Revista Razón y Palabra	2021	https://latinjournal.org/index.php/ipsa/article/view/1054/864
Quintana Thea, A. y Lanfranco, M.	Explorando metodologías de trabajo hacia la horizontalidad en los procesos formativos	IV Jornadas sobre las Prácticas Docentes en la Universidad Pública	2022	http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/144869
Tena, É., & Couso, D	¿Cómo sé que mi secuencia didáctica es de calidad? Propuesta de un marco de evaluación desde la perspectiva de Investigación Basada en Diseño	Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias	2023	https://revistas.uca.es/index.php/eureka/article/view/8977
Fernández-Huerta, L., Córdova-León, K., & Pérez-Galdavini, V	Aprendizaje basado en equipos en una asignatura profesionalizante de una escuela de kinesiología	Revista de la Fundación Educación Médica	2020	https://www.educacionmedica.net/sec/verRevista.php?id=4447a1399a54257361134

Enlaces Web:

Sánchez, J. (2021). *La alfabetización audiovisual es un proceso de aprendizaje*. Disponible en <https://lapazcomovamos.org/la-alfabetizacion-audiovisual-es-un-proceso-de-aprendizaje/#:~:text=Tal%20como%20lo%20reiteraba%20el,como%20de%20establecer%20formas%20de>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Licenciatura en Educación

Oposinet. (s.f.). <i>La influencia de la imagen en el niño. La lectura e interpretación de imágenes. El cine, la televisión y la publicidad. Criterios de selección y...</i> Recuperado de: https://www.oposinet.com/temario-educacion-infantil/temario-1-educacion-infantil/tema-24c-la-influencia-de-la-imagen-en-el-nio-la-lectura-e-interpretacin-de-imgenes-el-cine-la-televisin-y-la-publicidad-criterios-de-seleccin-y-utilizaci-2/
SID. (2015). <i>El audiovisual: recurso educativo facilitador de aprendizaje significativo</i> . Disponible en https://sid.uncu.edu.ar/sid/cda/noticias-sobre-documentacion-audiovisual/7029-2/
Odon, R. (). 2015. Recursos educativos digitales (audiovisuales en educación) [video]. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=i_NIVCSUkKU&feature=youtu.be
Solano Fernández, I., y Sánchez Vera, M. (2010). <i>Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo</i> . Disponible en https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128010.pdf
Qualitas Red Tecnológica. (s.f.). <i>Objetos de aprendizaje, introducción y características</i> . Disponible en https://qualitaslearning.com/wc/t/3Z608PP_/version_imprimible_objetos_aprendizaje_introduccion_caracteristicas.pdf
Ossandón Núñez, Y., y Castillo Ochoa, P. (2005). <i>Propuesta para el diseño de objetos de aprendizaje</i> . Disponible en https://scielo.conicyt.cl/pdf/rfacing/v14n1/ART05.pdf
Mortis Lozoya, S. v., Rosas Jiménez, R. J., y Chairez Flores, E. K. (s.f.). <i>Modelos de diseño instruccional</i> . Disponible en http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa32/moldelos_diseno_instruccional/index.htm
Universidad de Valencia. (2013). <i>Diseño Instruccional</i> . Disponible en https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.pdf
De león, I., y Suárez, J. (2008). <i>El Diseño Instruccional y Tecnologías de la Información y la Comunicación. Posibilidades y Limitaciones</i> . Disponible en https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140380003.pdf
Báez Lorenzo, M. (s.f.). <i>¿Qué aportan las teorías del aprendizaje al diseño instruccional?</i> Disponible en https://aprendiendoenlanube.com/que-aportan-las-teorias-del-aprendizaje-al-diseno-instruccional/
González Morales, L. (2017). <i>Metodología para el diseño instruccional en la modalidad b-learning desde la Comunicación Educativa</i> . Disponible en https://www.redalyc.org/pdf/1995/199553113004.pdf
Informática Educativa. (2008). <i>Diseño instruccional: oficio, fase y proceso</i> . Disponible en http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v11n2/v11n2a14.pdf
MindMup2. (2021). <i>Mapas mentales en línea gratuitos</i> . Disponible en https://www.mindmup.com/
Genially. (2021). <i>Genially, la herramienta que da vida a los contenidos</i> . Disponible en https://www.genial.ly/es
Audacity. (2021). <i>Software de audio multiplataforma, de código abierto y gratuito</i> . Disponible en https://www.audacityteam.org/
Podomatic. (2021). <i>GRABAR TU PROPIO PODCAST. Nada que descargar, nada que comprar, nada que aprender</i> . Disponible en https://www.podomatic.com/
Loom. (2021). <i>Extensión para Google Chrome que nos permite grabar y compartir la pantalla de nuestro ordenador y la webcam de forma sencilla</i> . Disponible en https://www.loom.com/
IFP. (s.f.). <i>Tu proyecto audiovisual en 5 pasos</i> . Recuperado de: https://www.ifp.es/blog/tu-proyecto-audiovisual-en-5-pasos

Perfil del profesor:

Lic. en Informática, Lic. en Tecnologías de la Información, y otras carreras afines, preferentemente contar experiencia en la producción audiovisual, la elaboración de objetos de aprendizaje y el diseño instruccional. El profesor deberá de contar con experiencia en el manejo de herramientas de edición y producción Audiovisual. Debe de identificar y dominar el uso de herramientas de la web 3.0, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación y su incorporación en ambientes virtuales de aprendizaje.

Creativo en el proceso de aprendizaje, responsable, íntegro, organizado y coherente. Estar a la vanguardia con las tecnologías emergentes en el ámbito de la enseñanza – aprendizaje y la producción Audiovisual.

Ameca, Jal., a 17 de julio del 2023