



# Diseño instruccional para el aprendizaje en línea

## Integral

### Temario

#### 1. Diseño instruccional para el aprendizaje en línea

- 1 Diseño de sistemas instruccionales
- 2 Capacitación por computadora y capacitación en línea
- 3 Aprendizaje mixto
- 4 Ventajas y desventajas del aprendizaje en línea
- 5 Historia del diseño instruccional

#### 2. Modelos del diseño instruccional

- 1 El modelo ADDIE
- 2 Modelo ISD de Seels y Glasgow
- 3 Modelo de Dick y Carey
- 4 Modelo ASSURE
- 5 Modelo rápido de ISD
- 6 Modelo de aprendizaje en línea de las cuatro puertas (4D)
- 7 Modelo de aproximación sucesiva (SAM)

#### 3. Teorías de aprendizaje

- 1 Conductismo
- 2 Cognitivismo
- 3 Constructivismo
- 4 Teoría de aprendizaje de adultos

#### 4. Estilos de aprendizaje

- 1 Modelo VAK
- 2 Los cuatro estilos de aprendizaje de David Kolb
- 3 Las nueve inteligencias múltiples de Howard Gardner
- 4 Estilos generacionales de aprendizaje

#### 5. Motivación y memoria

- 1 Jerarquía de necesidades de Abraham Maslow
- 2 Modelo ARCS
- 3 Carga cognitiva
- 4 Memoria a largo plazo

#### 6. Principios del aprendizaje efectivo en línea

- 1 Principio multimedia
- 2 Principio de contigüidad
- 3 Principio de modalidad
- 4 Principio de redundancia
- 5 Principio de coherencia
- 6 Principio de personalización

#### 7. Métodos de análisis de necesidades y de recolección de datos

- 1 Análisis de audiencia

## Características

**Duración:** 20 horas

**Objetivo:**

Proporcionar los aspectos teóricos del diseño de sistemas educativos así como la información práctica de experiencia directa en el campo, para ayudar a los diseñadores instruccionales a crear cursos más convincentes y eficaces.

**Dirigido a:**

Instructores, capacitadores, pedagogos, diseñadores instruccionales y cualquier profesional que requiera planear, desarrollar o ejecutar cursos a distancia.

**Requisitos:**

Conocimientos básicos del uso de su computadora.

# Diseño instruccional para el aprendizaje en línea

- 2 Análisis de rendimiento
- 3 Análisis de tareas
- 4 Métodos de recolección de datos
- 5 Revisión de literatura y documentos
- 6 Observaciones
- 7 Entrevistas
- 8 Grupos focales
- 9 Encuestas
- 10 Escalas de Likert
- 11 Preguntas dicotómicas
- 12 Preguntas de opción múltiple
- 13 Diferencial semántico
- 14 Preguntas abiertas
- 15 Pasos para conducir el análisis de necesidades

## 8. Objetivos de aprendizaje

- 1 Audiencia
- 2 Comportamiento
- 3 Condición
- 4 Grado
- 5 Objetivos terminales y permisivos
- 6 Desarrollar objetivos SMART
- 7 Taxonomía de Bloom
- 8 Dominio cognitivo
- 9 Dominio afectivo
- 10 Dominio Psicomotor
- 11 Taxonomía SOLO
- 12 Remodelación de los objetivos de aprendizaje

## 9. Diseñar la experiencia del aprendizaje

- 1 Crear un documento de diseño
- 2 Crear guiones gráficos y prototipado rápido
- 3 Diseñar guiones gráficos (Storyboarding)
- 4 Prototipado
- 5 Guía de estilo
- 6 Garantía de calidad

## 10. Implementación

- 1 Sistema de gestión de aprendizaje (LMS)
- 2 Sistema de gestión de contenido (CMS)
- 3 SCORM
- 4 Objetos de aprendizaje reutilizables

## 11. Evaluación

- 1 Evaluación formativa y sumativa
- 2 Cuatro niveles de evaluación de Donald Kirkpatrick
- 3 El modelo ROI

- 4 Validez y fidelidad de los temas de evaluación
- 5 Producir evaluaciones efectivas
- 6 Preguntas de opción múltiple
- 7 Preguntas Verdadero/Falso
- 8 Preguntas de rellenar espacios en blanco
- 9 Preguntas y respuestas emparejadas
- 10 Preguntas de respuestas libres, cortas y ensayos
- 11 Calificar o no calificar
- 12 Retroalimentación correctiva
- 13 Retroalimentación intrínseca y extrínseca

## 12. Elementos interactivos en los cursos de aprendizaje

- 1 Interactividad en el aprendizaje en línea
- 2 Simulaciones y juegos
- 3 Tipos de juegos de aprendizaje
- 4 Estructura de los juegos
- 5 Mundos virtuales
- 6 Herramientas de aprendizaje en línea
- 7 Plugins de PowerPoint
- 8 Herramientas de diseño para uso en escritorio
- 9 Herramientas basadas en servidor
- 10 Otras herramientas a considerar
- 11 El video en el aprendizaje en línea
- 12 El audio en el aprendizaje en línea
- 13 Los gráficos en el aprendizaje en línea

## 13. Avanzar en tus habilidades

- 1 Trabajar con expertos en la materia (SMEs)
- 2 Gestión de proyectos de aprendizaje en línea
- 3 Fase de inicio
- 4 Fase de planeación
- 5 Fase de ejecución
- 6 Fase de control
- 7 Fase de cierre
- 8 Herramientas de gestión de proyectos
- 9 Ayudas de trabajo

## 14. Web 2.0 y el aprendizaje móvil

- 1 Web 2.0
- 2 Wikis y blogs
- 3 Aprendizaje móvil
- 4 Podcasting y Vodcasting
- 5 Diseñar para el aprendizaje social y móvil
- 5 Resumen
- 6 Conclusión