



Diseño instruccional para el aprendizaje en línea

Temario

EDUCACIÓN Y TIC

1. Aprendizaje

- 1 ¿Qué es aprender?
- 2 Criterios del aprendizaje
- 3 Estilos generacionales de aprendizaje
- 4 Principios del aprendizaje para los adultos

2. Aprendizaje en línea

- 1 Modelos y Modalidades apoyadas de las TIC
- 2 Aula virtual
- 3 Aula invertida
- 4 E-Learning
- 5 B-Learning
- 6 M-Learning
- 7 MOOCs
- 8 Ventajas y Beneficios
- 9 Desventajas

3. Evolución tecno-pedagógica del e-Learning

- 1 Recorrido generacional

DISEÑO INSTRUCCIONAL

4. DI y teorías del aprendizaje

- 1 ¿Qué es? ¿Qué relación guardan?
- 2 Conductismo
- 3 Cognitivismo
- 4 Constructivismo
- 5 Paradigma Global

5. Modelos de DI

- 1 Dick y Carey
- 2 Kemp
- 3 Prototipado rápido
- 4 ASSURE
- 5 PDPIE
- 6 ADDIE
- 7 SAM

6. Equipo de trabajo

- 1 Coordinador o Líder
- 2 Expertos en el contenido
- 3 Corrector de estilo

Características

Duración: 20 horas

Objetivo:

Identificar las bases teóricas del diseño de sistemas instruccionales, a fin de aplicarlas en guiones o storyboards para la creación de recursos educativos digitales 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 de computadora y paquetería office.

Diseño instruccional para el aprendizaje en línea

- 4 Diseñador gráfico o Multimedia
- 5 Informático o Programador
- 6 Diseñador Instruccional o Asesor Pedagógico
- 7 Otros (locutor, traductor, animador digital)

7. Guion instruccional / storyboard

- 1 ¿Qué es?
- 2 Ejemplos

DISEÑO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

8. Experiencia de Usuario (UX)

- 1 Niveles y pilares de UX
- 2 Motivación y memoria
- 3 Principios del aprendizaje efectivo en línea

9. Interfaz de Usuario (UI)

- 1 Aspectos a considerar
- 2 Usabilidad
- 3 Interactividad

10. Estrategias y técnicas

- 1 Lecturas (narración)
- 2 Gráficos
- 3 Interactivos
- 4 Audio y video
- 5 Juegos
- 6 Simulaciones
- 7 Casos prácticos
- 8 Debates y foros de discusión
- 9 Videoconferencias

DISEÑO CON BASE EN ADDIE

11. Análisis

- 1 Análisis de audiencia, rendimiento y tareas
- 2 Métodos de recolección de datos
- 3 Pasos para conducir el análisis de necesidades

12. Diseño

- 1 Objetivos de aprendizaje
- 2 Tipos de objetivos
- 3 Desarrollar objetivos SMART
- 4 Taxonomía de Bloom
- 5 Enfoque didáctico
- 6 Curación de contenido
- 7 Tipos de evaluación y reactivos
- 8 Tipos de retroalimentación

13. Desarrollo

- 1 Creación de guiones
- 2 Look and feel
- 3 Herramientas de autoría

14. Implementación

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

15. Evaluación

- 1 Cuatro niveles de evaluación de Donald Kirkpatrick
- 2 El modelo ROI
- 3 Cierre del curso

Ventajas competitivas

- Nuestros cursos están diseñados para empezar a utilizar los programas desde la primera clase y lograr proyectos reales.
- En los cursos personalizados, nos ajustamos a los horarios y agenda del cliente. Las sesiones pueden impartirse en las instalaciones del cliente o en modo virtual para evitarle el traslado y poder atender sus necesidades específicas.
- Nuestros cursos están impartidos por instructores certificados o expertos en su área tecnológica.