



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS
DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ACADEMIA DE

METODOLOGÍA Y EDUCACIÓN

I	NOMBRE DE LA MATERIA	MULTIMEDIA INSTRUCCIONAL I				
	TIPO DE ASIGNATURA	CURSO-TALLER	CLAVE	IF201		
II	CARRERA	META				
	ÁREA DE FORMACIÓN	BÁSICA COMÚN OBLIGATORIA				
III	PRERREQUISITOS	NINGUNO				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80	TEORÍA	40	PRÁCTICA	40
V	VALOR EN CRÉDITOS	8				
FECHA DE CREACIÓN	01/02/2011	FECHA DE MODIFICACIÓN	15/02/2011	FECHA DE EVALUACIÓN	28/02/2011	

VI. OBJETIVO GENERAL

1. El estudiante del curso analiza y valora los elementos del diseño instruccional en conjunto con las bases de las principales teorías del aprendizaje aplicándolos a la construcción de un sistema y/o ambiente instruccional tipo multimedia que logre resolver una problemática actual en los contextos social, institucional o educativo.

OBJETIVOS PARTICULARES:

- 1) El estudiante del curso analiza los fundamentos teóricos, históricos y filosóficos de la tecnología instruccional, así como el análisis de la literatura y de la situación actual de esta disciplina.
- 2) El estudiante del curso analiza las características de las principales teorías del aprendizaje, determinando como los elementos de cada teoría pueden ser aplicadas en la construcción de un ambiente o sistema instruccional
- 3) El estudiante del curso valora los elementos relacionados con el diseño instruccional y los principales modelos aplicados a la creación de medios y ambientes instrucciones
- 4) El estudiante del curso analiza los campos de aplicación y usos de la multimedia instruccional en los diferentes contextos donde interviene.
- 5) El estudiante del curso planea y desarrolla un ambiente instruccional, aplicando las herramientas de valoración del diseño instruccional como estrategia de mejora para sistemas multimedia.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Presentación del Curso:

La tecnología empleada en los sistemas multimedia (audio, video, imagen, texto, etc.) apoya y refuerza la retención de información por parte de quien la recibe. El usuario a su vez, tienen más opciones de donde recibir información y tienen también la posibilidad de seleccionar aquellas opciones que mejor se adecúan a sus necesidades y a su forma de aprender. El grado de libertad en la interactividad y el orden de los temas serán definidos por el creador del contenido. El contenido de un multimedia instruccional puede fomentar el auto aprendizaje, o bien ser un método de aprendizaje guiado con secciones de autoevaluación cuyos resultados determinarán el grado de avance y niveles del usuario

Contenido Temático del Curso:



Unidad I. Tecnología Instruccional

Objetivo: El estudiante del curso analiza los fundamentos teóricos, históricos y filosóficos de la tecnología instruccional, así como el análisis de la literatura y de la situación actual de esta disciplina.

Contenido Temático:

- 1.1 Conceptos tecnología instruccional
- 1.2 Antecedentes y evolución histórica de la tecnología instruccional
- 1.3 Área de competencia de la tecnología instruccional
- 1.4 Tecnologías utilizadas en educación y su evaluación en la práctica de la enseñanza
 - 1.4.1. De los medios pregrabados hasta la instrucción online

Unidad II. Teorías del aprendizaje

Objetivo: El estudiante del curso analiza las características de las principales teorías del aprendizaje, determinando como los elementos de cada teoría pueden ser aplicadas en la construcción de un ambiente o sistema instruccional

Contenido Temático:

- 2.1 Conceptos de teorías del aprendizaje
- 2.2. Principales teorías del aprendizaje
 - 2.2.1. Enfoque Conductista
 - 2.2.2. Teoría Cognoscitiva
 - 2.2.3. Enfoque Constructivista
- 2.3 Teorías del aprendizaje y su relación con los ambientes instruccionales.
- 2.4 Modelo de Comunicación
 - 2.4.1 El cono de la experiencia de Dale
 - 2.4.2. La taxonomía de las tecnologías en educación

Unidad III. Modelos de Diseño Instruccional

Objetivo: El estudiante del curso valora los elementos relacionados con el diseño instruccional y los principales modelos aplicados a la creación de medios y ambientes instrucciones. Realiza actividades prácticas y resuelve casos de estudio.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS
DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Contenido Temático:

- 3.1 Que es el díselo instruccional
- 3.2. Modelos de diseño instruccional
 - 3.2.1. Modelo ASSURE
 - 3.2.2. Modelo ADDIE
 - 3.2.3. Modelo de Kemp, Morrison y Ross
 - 3.2.4. Modelo de Dick, Carey y Carey
 - 3.2.5. Modelo de diseño instruccional del Medio de Elena Dorego
- 3.3. Elementos para la selección de un modelo de diseño instruccional

Unidad IV. Aplicaciones y usos de la Multimedia Instruccional

Objetivo: El estudiante del curso analiza los campos de aplicación y usos de la multimedia instruccional en los diferentes contextos donde interviene.

Contenido Temático:

- 4.1 Campos de aplicación de la multimedia instruccional
 - 4.1.1. Capacitación de empleados
 - 4.1.2. Material educativo escolar y/o universitario
 - 4.1.3. Material de apoyo para el aprendizaje
 - 4.1.4. Sistemas de referencia tipo multimedia
 - 4.1.5. Ambientes de aprendizaje
- 4.2. Usos de la multimedia instruccional
 - 4.2.1 Televisión instruccional
 - 4.2.2. Instrucción asistida y/o basada por computadora
 - 4.2.3. Sistemas interactivos multimedia
 - 4.2.4. Sistema inteligente de tutorías
 - 4.2.5. Software educativo y software social

Unidad V. Valoración de un multimedia instruccional

Objetivo: El estudiante del curso planea y desarrolla un ambiente instruccional, aplicando las herramientas
Av. Universidad de Guadalajara # 203. Delegación Ixtapa. Puerto Vallarta, Jalisco. México. C.P. 48280.
Tel. (322) 226 2201



de valoración del diseño instruccional como estrategia de mejora para sistemas multimedia.

Contenido Temático:

5.1. Aplicaciones y reglas esenciales para el copyright en tecnología instruccional

5.1.1 trampa y plagio

5.2. Problemas a tratar en la planeación y construcción de un multimedia instruccional

5.2.1. Los usuarios

5.2.2. Los contenidos

5.2.3. Estrategias de enseñanza (método instruccional)

5.2.4. Selección de medio instruccional

5.2.5. La distribución de los materiales

5.2.6. El ambiente de aprendizaje

5.2.7. Principios de diseño grafico

5.2.8. Los resultados del aprendizaje y su evaluación

5.3. La valoración del diseño instruccional

5.3.1 características de una buena valoración

5.3.2. Herramientas de valoración tradicional y alternativas

5.4. Evaluación de un ambiente instruccional

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Este programa se ofrece en la modalidad presencial y se apoyada en medios y tecnologías de aprendizaje. La convivencia y uso de tecnologías permite al estudiante adecuar el ritmo y profundizar de los estudios a sus necesidades. Se ha diseñado en el marco del programa una metodología heterogénea para la explotación de la formación, que permite estructurar e impartir de manera personalizada y eficaz contenidos muy diversos, la estructura es un curso- taller

La composición de las sesiones de formación se basa en el uso selectivo de los recursos para la información y la formación, apoyándose en la administración teniendo como elementos importantes los siguientes: a) Estudio profundo de cada unidad de aprendizaje; b) Reflexión sobre valores y conductas que te facilitarán el logro del objetivo de este curso; c) Trabajo individual y por equipo; d) Evaluaciones continuas reflejada en cada unidad de aprendizaje; y e) Se vinculara el trabajo del curso con las necesidades de empresas e instituciones en rubro de multimedia instruccional.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS
DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Las técnicas y actividades de aprendizaje a utilizar en el curso son las siguientes: a) Dinámicas de integración de equipos, de evaluación de productos, de trabajo individual, foros de discusión dirigida; b) Exposiciones y análisis de contenidos temáticos; c) Conferencia ó exposición de contenidos; y d) Lectura Comentada, Instrucción Programada de actividades, Estudio de Casos y experiencia Estructurada.

Los recursos didácticos que utiliza el curso para su óptima impartición son: a) Aula de clases con capacidad para 40 alumnos; b) Pintaron, plumones para pintaron; c) laptop y un cañón proyector o televisión; d) Uso de correo electrónico y plataforma MLS (Edmodo o Moodle) para apoyo en la distribución de materiales y recursos, así mismo para la entrega de trabajos de los estudiantes. El curso de Multimedia Instruccional exige la participación de sus estudiantes en actividades extracurriculares como son la participación en conferencias (sábados de la ciencia), y talleres de índole cultural, deportiva, social y educativa relacionado con su campo de formación.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- 1) Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R., y Molenda, M. (2006). *Instructional technology and media for learning*. Editorial Prentice Hall.
- 2) Saettler, P. (2004). *The evolution of American educational technology*. Greenwich, CT: Information Age.
- 3) Gutiérrez Marín, Alfonso. (2002). *Educación Multimedia y nuevas tecnologías*. Editorial de la Torre. España.
- 4) Arredondo, Víctor; Pérez Rivera, Graciela & Aguirre, María (2000) *Didáctica general; manual introductorio*. Editorial LIMUSA. ANUIES México.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- 5) Simonson, M., Smaldino, S., Albright, M., & Zvacek, S. (2006). *Teaching and learning at a distance: Foundations of distance education (3rd ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

Aptitud: Capacidad y disposición para el buen manejo de la comunicación y tecnología con habilidad de ejercer tareas y crear condiciones idóneas para realizar actividades dependiendo el área laboral.

Actitud: Se pretende que el alumno, cuente con una conducta positiva hacia el manejo de los medios



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

instruccionales necesarios para el conocimiento de la información, comunicación y las tecnologías en la actualidad.

Conocimiento: Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de elaboración de ambientes instruccionales, así como de retroalimentación de información necesaria a través la dinámica de evaluación para reafirmar y estimular las distintas fases del diseño instruccional.

Capacidades y habilidades: El alumno tendrá la capacidad de poder resolver un problema en el área de la instrucción, capacitación o formación de las empresas, organizaciones y personas.

Valores Éticos y Sociales: El estudiante debe trabajar individualmente (Responsabilidad y puntualidad); Valorar objetivamente el trabajo y opiniones de sus compañeros (Respeto); actuar con honestidad; Valorar la verdad; Auto motivarse para administrar su propio tiempo y cumplir con las tareas que se le asignen en el curso (Entusiasmo y responsabilidad); Apreciar la cultura; Criticar y ser criticado en forma constructiva; y Valorar el trabajo en equipo para su fortalecimiento profesional.

Competencias Transversales: El curso desarrolla de manera explícita las competencias instrumentales de organización, administración, planificación y gestión, así como el trabajo en equipo interdisciplinario como la competencia interpersonal favoreciendo la iniciativa y el espíritu emprendedor a modo de competencia sistémica.

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

El curso de Multimedia Instruccional tiene como finalidad introducir al estudiante en el ámbito del desarrollo de ambientes instruccionales, representado por el estudio de los modelos de diseño instruccional, vinculados con la incorporación de teorías del aprendizaje a dichas aplicaciones tipo multimedia.

El curso se propone formar profesionales competentes para proponer, implementar y evaluar, soluciones integrales y eficientes a los problemas de capacitación, instrucción y formación de las organizaciones, empresas y personas mediante el manejo los procesos y elementos de la tecnología instruccional en diversos contextos.

XII. EVALUACIÓN

La evaluación del curso se realizara con fundamento en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara.

1) ASPECTOS A EVALUAR

Para que un estudiante tenga derecho a una calificación aprobatoria en periodo ordinaria necesita cubrir el
Av. Universidad de Guadalajara # 203. Delegación Ixtapa. Puerto Vallarta, Jalisco. México. C.P. 48280.
Tel. (322) 226 2201



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS
DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

80% de las asistencias del curso, y para el periodo extraordinario deberá cubrir el 60%.

- a) **Participación;** en este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo, las asistencias a las sesiones presenciales, la puntualidad en la entrega de los actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso
- b) **Trabajos de aprendizaje:** a este rubro pertenecen la recepción, revisión y evaluación de los trabajos y actividades de aprendizaje que se desarrollaran en el curso, tales como las act. Preliminares, las de contenidos, las integradores, los avances de investigación y la entrega de los productos finales (se pretenden 3 actividades por unidad)
- c) **Productos de aprendizaje;** aquí se manejaran las evaluación periódicas, para las cuales se propone 1 evaluación por cada unidad de aprendizaje (en total 5 del curso), contabilizando también el resultados de las evaluaciones de los expertos y el resultado del producto final del curso.
- d) **Presentación del sistema instruccional.** Aquí los estudiantes presentan en una fecha determinada al final de semestre sus productos llamados sistemas instruccionales.

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

- a) Tablas de seguimiento y evaluación individual de estudiantes
- b) Resolución de casos de estudio y ejercicios prácticos
- c) Actividades o trabajos en cada unidad de aprendizaje (formatos de entrega)
- d) Trabajos de investigación (escritos y documentos)
- e) Elaboración de un multimedia instruccional (guías de evaluación)
- f) Evaluaciones escritas tipo examen de opción múltiple.

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

Los momentos de la evaluación será continua y cada elemento suma cierto porcentaje a la calificación final del curso. Cada unidad de aprendizaje presenta una evaluación diagnostica al principio de su abordaje, así mismo contiene una actividad preliminar, también se programan actividades de aprendizaje relacionadas con la información de la unidad, al final de cada unidad temática se desarrolla una actividad final o evaluación parcial. Al finalizar el curso el estudiante presenta un ambiente instruccional tipo multimedia. La retroalimentación de información y conocimientos se realizara en todo momento de la evaluación.

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

- a) Participación.....10%
- b) Trabajos de aprendizaje.....30%
- c) Productos de aprendizaje.....50%
- d) Presentación del sistema multimedia.....10%



XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas que el curso exige son: a) vinculación con empresas e instituciones que requieran de la intervención profesional mediante un análisis situacional; b) elaboración de un producto multimedia basado en los procesos del diseño instruccional y teorías del aprendizaje a partir de las necesidades de personas, empresas o instituciones, c) avances de trabajos de producción multimedia y de investigación, y d) participación de los estudiantes en actividades de investigación y difusión de conocimientos relacionados con el campo de la multimedia.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

ZEPEDA PEÑA, HECTOR HUGO (2129647)

E-Mail: hzepeda79@gmail.com

Ubicación: Edificio de Investigación y Posgrado. Segundo piso, ultima oficina de la izquierda al fondo.

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

PROFESORES PARTICIPANTES EN:

CREACIÓN DEL CURSO:

MODIFICACIÓN DEL CURSO: Mtro. Héctor Hugo Zepeda Peña

EVALUACIÓN DEL CURSO:

<hr/> <p>DRA. ANA OLIVERA BONILLA PRESIDENTE DE ACADEMIA</p>	<hr/> <p>DRA. GABRIELA SCARTASCINI SPADARO JEFE DEL DEPARTAMENTO DE ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES</p>
--	--



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS
DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

DR. CARLOS GAUNA RUIZ DE LEÓN
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE ESTUDIOS
SOCIALES Y ECONÓMICOS