

## Producción de recursos educativos virtuales

<b>Área de Formación: Básica Común</b>		<b>Créditos: 10</b>
<b>Competencias Generales:</b> El estudiante diseña recursos educativos virtuales, con fundamento teórico del aprendizaje, como apoyo para la práctica educativa.		
Objetivos		Contenido
<b>Unidad 1. Teorías, conceptos y estilos de aprendizaje que fundamentan el uso de la multimedia en la educación</b>	El estudiante analizará las teorías que fundamentan el uso de la multimedia así como los diversos estilos de aprendizaje a fin de diseñar materiales que provoquen aprendizaje significativo	1.1 Teorías constructivas y cognitivas 1. 2 Conectivismo 1.3 Estilos de aprendizaje
<b>Unidad 2. Principios rectores del diseño de la multimedia</b>	El estudiante integrará los principios a tomar en cuenta para el diseño de la multimedia educativa.	2.1. Teoría cognitiva de la multimedia 2.2. Principios rectores del diseño de la multimedia 2.2 Criterios de usabilidad
<b>Unidad 3. Herramientas básicas para el diseño de materiales multimedia</b>	El estudiante utilizará algunas TIC para elaborar material multimedia a aplicarse en la educación.	3.1 Esquemas virtuales 3.2 Presentaciones animadas 3.3 Tutoriales



<b>Unidad 4. Diseño y fundamentación de material multimedia susceptible a aplicarse en la virtualidad</b>	El estudiante diseñará un material multimedia a aplicarse en un grupo previamente elegido, relacionado con su proyecto de intervención.	4.1 Elección de herramienta multimedia 4.2 Guión del material multimedia
<b>Producto Integrador. Material multimedia e informe de elaboración y fundamentación</b>	El estudiante presentará el material multimedia y elaborará un informe de la elaboración y fundamentación en las teorías de la educación aplicadas a la misma, con el fin de aglomerar todo el contenido del curso de manera práctica y razonada.	