

PROGRAMA DE ASIGNATURA: DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO I

CLAVE: E-DMD1-1

Propósito de aprendizaje de la Asignatura		El estudiante diseñará materiales didácticos multimedia y en entornos digitales, a través de los elementos de la comunicación y las técnicas pedagógicas, para fomentar estrategias de enseñanza aprendizaje innovadoras.			
Competencia a la que contribuye la asignatura		Desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje, considerando las necesidades de los estudiantes, promoviendo habilidades integrales y de aprender a aprender, así como el uso de las nuevas tecnologías, a través de la planeación, instrumentación didáctica y evaluación, para cumplir con los objetivos pedagógicos e institucionales.			
Tipo de competencia	Cuatrimestre	Créditos	Modalidad	Horas por semana	Horas Totales
Específica	Segundo	4.68	Escolarizada	5	75

Unidades de Aprendizaje	Horas del Saber	Horas del Saber Hacer	Horas Totales
	I. Conceptos Generales del Material Didáctico.	5	15
II. Material Didáctico en las TIC.	15	20	35
III. Evaluación y Selección del Software Educativo.	5	15	20

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Totales	25	50	75
----------------	-----------	-----------	-----------

Funciones	Capacidades	Criterios de Desempeño
Instrumentar las situaciones de aprendizaje y el proceso de evaluación considerando las necesidades de los estudiantes, promoviendo las habilidades integrales y de aprender a aprender, y usando nuevas tecnologías para cumplir con los objetivos pedagógicos e institucionales.	Desarrollar material didáctico considerando los contenidos temáticos y situación de aprendizaje, acordes a los elementos didácticos y utilizando nuevas tecnologías para apoyar al logro del aprendizaje.	Elabora y selecciona materiales didácticos: tarjetas visuales, juegos, materiales audiovisuales (videos, audio, presentaciones, web), software especializado, escenarios, materiales impresos.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	I. Conceptos generales del material didáctico.					
Propósito esperado	El estudiante clasificará los materiales didácticos de acuerdo con su tipo y componentes, para determinar el material que favorezca situaciones de aprendizaje.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	5	Horas del Saber Hacer	15	Horas Totales	20

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Conceptos básicos de material didáctico.	Describir y diferenciar los conceptos de material didáctico, medio didáctico y recurso educativo. Historia de los materiales didácticos.	Seleccionar el tipo de material didáctico adecuado al proceso de enseñanza aprendizaje según los objetivos y el contexto educativo.	Asumir organización, análisis y estrategias para que su labor sea eficiente, eficaz y pragmática en la organización de su planeación y actividades académicas, así como profesionales. Lograr comunicarse asertivamente y afianzar la empatía para con los estudiantes y compañeros de trabajo.
Clasificación del material didáctico.	Describir los tipos de materiales didácticos: materiales convencionales, audiovisuales y nuevas tecnologías. Identificar los componentes generales de los materiales didácticos: Sistema de símbolos(textuales, iconos y sonoros) Contenido (Semántica, estructuración, elementos didácticos, forma de presentación, estilo). Plataforma tecnológica (Soporte e instrumentos) Entornos de comunicación con el usuario(interacción, pragmática).	Clasificar el material didáctico de acuerdo con su tipo y componentes.	Reflexionar sobre su actuar de manera crítica para hacer los ajustes necesarios en favor de una mejora en su labor docente y desempeño personal. Lograr la autonomía, flexibilidad y adaptabilidad en sus

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

			procesos de aprendizaje personal y a nivel profesional para lograr un desarrollo de acuerdo con su potencial. Considerar la investigación, el trabajo en equipo, la colaboración y la conducta ética en su ámbito laboral y personal para tomar las mejores decisiones.
--	--	--	---

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Tareas de investigación Simulaciones Discusión en grupo	Catálogo de material didáctico Computadora Pintarrón Proyector Muestras de materiales didácticos	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes identifican, seleccionan y diseñan material didáctico multimedia y en entornos digitales.	A través de un mapa mental integrará los conceptos de material didáctico y su tipología con ejemplos en la enseñanza de inglés.	Lista de verificación
Los estudiantes identifican y clasifican el material didáctico de acuerdo con su tipo y componentes. mediante lenguaje de texto, imagen, sonido y animación.		Portafolio de evidencias

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Unidad de Aprendizaje	II. Material didáctico en las TIC.					
Propósito esperado	El estudiante elaborará material didáctico mediante recursos multimedia y entornos digitales, para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	15	Horas del Saber Hacer	20	Horas Totales	35

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Aprendizaje multimedia	Explicar el concepto y principios del aprendizaje multimedia: Multimedia, contigüidad espacial y temporal, coherencia, modalidad y redundancia.		Asumir organización, análisis y estrategias para que su labor sea eficiente, eficaz y pragmática en la organización de su planeación y actividades académicas, así como profesionales. Lograr comunicarse asertivamente y afianzar la empatía para con los estudiantes y compañeros de trabajo.
Elementos de comunicación en multimedia.	Explicar los elementos, características y funciones de comunicación en la elaboración de contenidos multimedia: Lenguaje de texto, imagen, sonido y animación).	Comunicar intencionalidad mediante lenguaje de texto, imagen, sonido y animación.	Reflexionar sobre su actuar de manera crítica para hacer los ajustes necesarios en favor de una mejora en su labor docente y desempeño personal. Lograr la autonomía, flexibilidad y adaptabilidad en sus procesos de aprendizaje personal y a nivel profesional para lograr un
Desarrollo de materiales didácticos multimedia y en entornos digitales	Describir las etapas y características del proceso de elaboración de materiales didácticos multimedia y en entornos digitales: Planeación, análisis, desarrollo, implementación y evaluación.	Elaborar materiales didácticos multimedia y en entornos digitales acordes a los objetivos y la audiencia.	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

			desarrollo de acuerdo con su potencial. Considerar la investigación, el trabajo en equipo, la colaboración y la conducta ética en su ámbito laboral y personal para tomar las mejores decisiones.
--	--	--	---

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	
Aprendizaje basado en tecnologías de la información y la comunicación. Ejercicios prácticos. Análisis de casos.	Equipo multimedia Entornos digitales Internet Aplicaciones web	Laboratorio / Taller	X
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes diseñan y elaboran materiales didácticos multimedia y en entornos digitales acordes a los objetivos y la audiencia, considerando la intencionalidad mediante lenguaje de texto, imagen, sonido y animación.	A partir de un caso práctico elaborar material didáctico multimedia y en entornos digitales que contenga: elementos de comunicación en interacción, intencionalidad pedagógica, justificación de acuerdo con el objetivo de aprendizaje y el contexto.	Estudio de casos
		Portafolio de evidencias

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Unidad de Aprendizaje	III. Evaluación y Selección del Software Educativo.					
Propósito esperado	El estudiante valorará softwares educativos, para apoyar el proceso de aprendizaje.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	5	Horas del Saber Hacer	15	Horas Totales	20

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Aspectos pedagógicos del software educativo.	Identificar las características pedagógicas del software educativo: Versatilidad didáctica, fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje, calidad y estructura de los contenidos.	Seleccionar el software educativo considerando los aspectos pedagógicos.	Asumir organización, análisis y estrategias para que su labor sea eficiente, eficaz y pragmática en la organización de su planeación y actividades académicas, así como profesionales. Lograr comunicarse asertivamente y afianzar la empatía para con los estudiantes y compañeros de trabajo.
Aspectos técnicos del software educativo.	Identificar las características técnicas del software especializado: Facilidad de instalación, estructura, navegación en la interfase, calidad y cantidad de elementos multimedia.	Seleccionar el software educativo considerando los aspectos técnicos.	Reflexionar sobre su actuar de manera crítica para hacer los ajustes necesarios en favor de una mejora en su labor docente y desempeño personal. Lograr la autonomía, flexibilidad y adaptabilidad en sus procesos de aprendizaje personal y a nivel profesional para lograr un

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

			desarrollo de acuerdo a su potencial. Considerar la investigación, el trabajo en equipo, la colaboración y la conducta ética en su ámbito laboral y personal para tomar las mejores decisiones.
--	--	--	---

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	
Estudio de casos Aprendizaje basado en las tecnologías de la información y comunicación Tareas de investigación	Internet Equipo multimedia Software educativo Entornos digitales Aplicaciones web	Laboratorio / Taller	X
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes seleccionan software educativo considerando los aspectos pedagógicos y técnicos.	A partir de un caso, elaborar una propuesta de software educativo para la enseñanza de inglés que contenga: infraestructura, costos, capacitación, facilidad de instalación, navegación en la interfase, calidad y cantidad de elementos multimedia y en entornos digitales, versatilidad didáctica, fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje, calidad y estructura de los contenidos, justificación de acuerdo al objetivo de aprendizaje y el contexto.	Estudio de caso
		Portafolio de evidencias

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Perfil idóneo del docente		
Formación académica	Formación Pedagógica	Experiencia Profesional
Licenciatura en Lengua Inglesa. Licenciatura en enseñanza del Inglés. Licenciatura en Ciencias de la Educación. Licenciatura en Lenguas Modernas. Licenciatura en Educación. Licenciatura en Gestión Institucional Educativa y Curricular.	Manejo de las TIC como apoyo a la docencia. Dominio de herramientas didácticas para la enseñanza-aprendizaje de manera presencial y en línea. Técnicas de manejo de grupos. Liderazgo y resolución de conflictos. Manejo de softwares educativos en inglés.	Experiencia en el diseño de materiales didácticos multimedia y en entornos digitales para la enseñanza de inglés. Docente a nivel universitario, mínima de un año.

Referencias bibliográficas					
Autor	Año	Título del documento	Lugar de publicación	Editorial	ISBN
Calderón, S. S.	2020	Learning English through ICT tools.	Spain	Wanceulen Education	978-84-18262-36-4
Carneiro, R., Toscano, J. C., & Díaz, T.	2019	Los desafíos de las TIC para el cambio educativo.	Spain	Dialnet	978-84-7666-197-0
Mangal, S. K., & Mangal, U	2019	Essentials of educational technology.	New Delhi	PHI Learning Pvt.	978-81-203-3723-7.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Mayer, Richard & Fiorella, Logan.	2022	The Cambridge Handbook of Multimedia Learning	Cambridge, UK.	Cambridge University Press.	9781108894333
Morel, G. M., & Spector, J. M.	2022	Foundations of educational technology: Integrative approaches and interdisciplinary perspectives.	United Kingdom	Routledge, Chapman & Hall, Incorporated	9781003268406

Referencias digitales

Autor	Fecha de recuperación	Título del documento	Vínculo
Huertas Abril, C. A., & Palacios Hidalgo, F. J.	26 junio 2024	Learning English with Technology: eTwinning for Future Teachers para la formación de docentes de inglés como lengua extranjera y educación bilingüe. Avances y desafíos para la transformación educativa.	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8582760
Mayer, R. E.	26 junio 2024	Multimedia learning. In Psychology of learning and motivation	https://www.jstage.jst.go.jp/article/arepj1962/41/0/41_27/_pdf
Mutlu-Bayraktar, D., Cosgun, V., & Altan, T.	26 junio 2024	Cognitive load in multimedia learning environments: A systematic review.	https://www.newtech4stem.com/pdf/Cognitive%20load%20in%20multimedia%20learning%20environments.pdf
Strutynska, O. V., Torbin, G. M., Umryk, M. A., & Vernydub, R. M.	26 junio 2024	Digitalization of the educational process for the training of the pre-service teachers.	https://elibrary.kdpu.edu.ua/bitstream/123456789/4437/1/paper07.pdf

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Tuhuteru, L., Misnawati, D., Aslan, A., Taufiqoh, Z., & Imelda, I.	26 junio 2024	The Effectiveness of Multimedia-Based Learning To Accelerate Learning After The Pandemic At The Basic Education Level.	https://doi.org/10.31538/tijie.v4i1.311
Um, E. "R.", Plass, J. L., Hayward, E. O., & Homer, B. D.	26 junio 2024	Emotional design in multimedia learning. Journal of Educational Psychology	https://doi.org/10.1037/a0026609

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	