



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño
Departamento de Proyectos de Diseño



PROGRAMA DE ASIGNATURA

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.			
1.1. Nombre de la materia:	Tecnologías del aprendizaje		1.2. Código de la materia: IA389
1.3. Departamento:	PRODUCCIÓN Y DESARROLLO		1.4. Código de Departamento: A-2510
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:
50 hrs.	50 hrs.	0 hrs.	50 hrs.
1.6 Créditos:	1.8. Nivel de formación Profesional:		1.7. Tipo de curso (modalidad):
4	Maestría		Curso

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:	
AREA DE FORMACIÓN	Básica obligatoria
CARRERA:	Maestría en Ergonomía

MISIÓN:	FILOSOFÍA:
Promover la investigación científica y	Desenvolvimiento pleno de las capacidades y personalidad de los

VISIÓN:
Es un programa de posgrado con un diseño altamente especializado a fin de subsanar la demanda requerida de

PERFIL DEL EGRESADO

Conocimientos.

- Comprensión amplia y profunda de la ergonomía como campo del saber inter y multidisciplinario.
- Identificación de las diversas corrientes filosóficas, metodológicas y técnicas de la ergonomía en el mundo.
- Comprensión detallada de los campos de conocimiento nucleares de la ergonomía: Antropometría, Fisiología del trabajo, Biomecánica Ocupacional, Ergonomía Cognitiva y Ergonomía Organizacional.
- Dominio de los diversos métodos y procedimientos en el terreno de la terminal o eje curricular seleccionado ya sea la Ergonomía Ocupacional o la Ergonomía para el Diseño.
- Dominio de metodologías y técnicas de investigación científica apropiadas para el campo de la ergonomía, ya sea de diseño u ocupacional.
- Comprensión y dominio de los conocimientos básicos y aplicados de la estadística descriptiva e inferencial.
- Comprensión y aplicación de técnicas didácticas para el nivel educativo básico, medio superior y superior.

Capacidades.

- Identificación de problemas de carácter ergonómico tales como posturas corporales inadecuadas, sobreesfuerzos musculoesqueléticos, perceptuales y cognitivos, alteraciones fisiológicas en relación con el uso de objetos-artefactos y espacios habitables.

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso

3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar)

- identifica diferentes tipos de fuentes de información y servicios de documentación e información existentes
- Comunica resultados de su trabajo de acuerdo a convenciones establecidas
- Desarrolla proyectos basados en el uso de las tic para promover el aprendizaje en temas de su interés

tolerancia; PROFESIONAL: formación integral.)

Reconoce necesidades de información

Construye estrategias de búsqueda de información

Utiliza de manera crítica y creativa herramientas tecnológicas para obtener información, proponer comunicación educativa y colaboración con propósitos de apoyar el aprendizaje

4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL. (Agrupando de preferencia en tres o cuatro unidades)

Módulo 1: GESTION DE LA INFORMACIÓN

Necesidades informativas

Fuentes de información

Búsqueda de información

Biblioteca e internet para obtener información

Valoración y referencias de información

Módulo 2: ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Características de los Entornos virtuales de aprendizaje

Ventajas y desventajas

Web 2.0 Uso de Plataformas virtuales

Módulo 3: PLANEACIÓN DE PROPUESTA INFORMATIVA: DISEÑO INSTRUCCIONAL

Modelos de diseño instruccional

Modelo ADDIE

Estrategias instruccionales en línea

Módulo 4: IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA FORMATIVA

Herramientas de Moodle:

- Información
- Interacción
- Producción

Publicación y usuarios

5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.

Uso de un entorno virtual de aprendizaje, Moodle.

Sesiones de apoyo

Aprendizaje basado en proyectos

6.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Especificar los criterios y mecanismos. (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

Reporte de gestión de la información. Bibliografía razonada. 15 %

Realización del MOOC: Competencias genéricas en información. Universidad Nacional de Educación a Distancia (España). 10 %

Actividades de análisis y reflexión de artículos 15 %

Elaboración de guía instruccional básica. 30 %

Implementación de propuesta formativa en línea (Sitio o espacio en un Sistema de Administración de Aprendizaje-LMS). 30 %

7.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída

CABERO, Julio (2006). «Bases pedagógicas del e-learning». Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)

[artículo en línea]. Vol. 3, n.º 1. UOC. [Fecha de consulta: 10/08/2016].

<<http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf>>

ISSN 1698-580X.

□ Bartolomé, A., Salinas, J., Grané, M., Pernias, P., ESteve-González, V. y Cela-Ranilla, J. (2016). Nuevos

escenarios de aprendizaje. En M. Gisbert y J. González (Eds.) New learning environments from a transformative

perspective, pp. 131-164. Madrid: Wolters Kluwer España.

□ Posada, F. (2012) `Diseño de recursos digitales interactivos [blog],CanalTIC.com.

□ Universidad Nacional de Educación a Distancia. Curso: Competencias en información. Disponible en línea http://ocw.innova.uned.es/competencias_BCA/curso/index.htm.