

PRONTUARIO

I. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Curso	:	Diseño Didáctico para el Aprendizaje Móvil
Código y Número	:	EDUC-8000
Créditos	:	Tres (3)
Término Académico	:	Trimestre III, Agosto - Octubre 2018 (2019-13)
Profesor	:	Edgar Lopategui Corsino
Horas de Oficina	:	Periodos Virtuales: M-F, 5:30 PM - 9:00 PM
Teléfono de la Oficina	:	787-250-1912, X2286, 2245
Correo Electrónico	:	elopategui@intermetro.edu elop1242@interponce.edu

II. DESCRIPCIÓN

Fundamentos para la instauración de diseños sistemáticos de la instrucción en el contexto de la ubicuidad pedagógica, encausada mediante la tecnología móvil. Se discuten los esquemas didácticos, objetos de aprendizaje para dispositivos móviles, pautas y evaluación necesarios para la confección de asignaturas virtuales irradiadas mediante arquitecturas inalámbricas y portátiles. El curso posee laboratorios prácticos bajo el formato de simulaciones en tres dimensiones, junto al uso de aplicaciones de realidad aumentada, las cuales deberán ser instaladas en un celular inteligente o tableta digital, sea Android (Google) o iOS (Apple).

III. OBJETIVOS

A finalizar el curso de diseño móvil, se espera que los estudiantes encuentren capacitados para:

Conocimientos:

1. Ordenar los elementos, y objetivos de aprendizaje para dispositivos móviles, que integran el esquema didáctico de un curso bajo la tecnología móvil, sin equivocarse.
2. Describir los modelos encauzados hacia el desarrollo sistemático de cursos bajo la modalidad del aprendizaje móvil, con efectividad.
3. Inspeccionar los diversos medios para crear grupos de trabajo para la edificación de ideas y conocimientos, con un margen estrecho de error.
4. Escoger los instrumentos de evaluación para ser incorporados en el diseño de la enseñanza y aprendizaje ubicua, como mínimo de dos a tres recursos de evaluación.

Destrezas:

1. Ubicar la estructura de un diseño móvil en el andamiaje de la programación de cursos a distancia, con excelencia.
2. Adoptar un paradigma para la edificación de diseños pedagógicos en los escenarios móviles, con una elevada exactitud.
3. Descubrir las estrategias de colaboración que propicien las comunidades virtuales de aprendizaje, por lo menos dos enfoques para equipos de trabajos.
4. Observar los métodos para la evaluación formativa y sumativas para los esquemas instructivos para la ubicuidad, con irrefutable precisión.

Actitudes:

1. Calificar los designios que integran la arquitectura de un diseño móvil, de manera correcta.
2. Armar aquellos esquemas viables para asistir en la institución de diseños didácticos designados en el aprendizaje móvil, con elevada eficacia.
3. Operar un evento conducente hacia la creación de documentos Wikis en el web ubicuo, satisfactoriamente.
4. Construir instrumentos de assessment, de naturaleza formativos, por lo menos de dos a tres metodologías de assessment.

IV. CONTENIDO**A. Fundamentos del Diseño Sistemático para la Instrucción Virtual-Móvil**

1. Consideraciones preliminares y conceptos básicos para el diseño instructivo.
2. Elementos esenciales para el desarrollo des esquema didáctico en contextos ubicuos

B. Modelos para el Desarrollo de Esquemas Didácticos en la Tecnología Móvil

1. Fundamentos para el diseño sistemático de la instrucción
2. Modelos sistemáticos encausados hacia el diseño didáctico de asignaturas irradiadas mediante el formato del aprendizaje móvil.

C. Objetos de Aprendizaje

1. Conceptos básicos
2. Origen, evolución y futuro
3. Metadatos
4. Desarrollo de repositorios digitales reutilizables
5. Objetos de aprendizaje para dispositivos móviles

6. Integración de los objetos de aprendizaje en el diseño pedagógico de los cursos en línea, estructurados para el aprendizaje móvil
- D. Estrategias de Colaboración para Cursos Virtuales-Portátiles
1. Gerencia de Redes Socioculturales
 2. Contribución Compartida de Literatura Educativa
- E. Actividades Evaluativas y Assessment para los Entornos de Ubicuidad
1. Medición, evaluación, assessment e investigación
 2. Desarrollo de instrumentos de evaluación y assessment

V. ACTIVIDADES

1. Estudios de caso
2. Trabajos en colaboración
3. Foros de discusión
4. Blogs
5. Aplicaciones móviles de realidad aumentada
6. Aplicaciones móviles de simulaciones
7. Estrategias de pedagógicas de “flipping” para escenarios virtuales

VI. EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación del curso se exponen en la próxima tabla:

Actividades Evaluativas	Puntuación	% de la Nota Final
5 Foros de Discusión	150	20
1 Blog	15	5
3 Videoconferencias	45	15
7 Tareas	280	20
Participación y Asistencia	55	10
1 Proyecto Final	155	30
Total:	700	100%

El establecimiento de la nota final seguirá la escala estándar graduada.

VII. NOTAS ESPECIALES

A. Servicios Auxiliares o Necesidades Especiales

Cualquier alumno que impere por servicios particulares, debe de realizar las peticiones correspondientes al comenzar el curso, o cuando posea la certeza que así los demande

B. Honradez, Fraude y Plagio

La falta de honradez, el fraude, el plagio u otra conducta inaceptable conexas a los trabajos escolásticos, implican infracciones de envergadura, conforme estipula el reglamento.

C. Uso de Dispositivos Electrónicos

No aplica para los cursos a distancia, con excepción durante la toma de exámenes en línea, en cuyo caso, estarán prohibidos.

VIII. RECURSOS EDUCATIVOS

A. Libros de Texto

Arshavskiy, M. (2014). *Diseño instruccional para aprendizaje en línea: Guía esencial para la creación de cursos exitosos de educación en línea*. Middletown, DE: YourELearningWorld.

Hodell, C. (2016). *ISD from the ground up: A no-nonsense approach to instructional design* (4ta ed.). Alexandria, VA: Association for Talent Development (ATD) Press.

Quinn, C. N. (2011). *Designing mlearning: Tapping into the mobile revolution for organizational performance*. San Francisco, CA: Pfeiffer.

Udell, C. & Woodill, G. (Eds.) (2015). *Mastering mobile learning: Tips and technologies for success*. Greensboro, US: Center for Creative Leadership.

B. Lecturas Suplementarias

Bradley, C., Haynes, R., Cook, J., Boyle, T., & Smith, C. (2009). Design and development of multimedia learning objects for mobile phones. In M. Ally (Ed.), *Mobile learning: Transforming the delivery of education and training* (pp. 157-182). Edmonton, AB: Athabasca University (AU) Press. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/241384025_Design_and_Development_of_Multimedia_Learning_Objects_for_Mobile_Phones

Ebner, M. Schon, S. Khalil, H., & Zuliani, B. (2016). Cooperative face-to-face learning with connected mobile devices: The future of classroom learning? En A. Peña-Ayala (Ed.), *Mobile, ubiquitous, and pervasive learning: Fundamentals, applications, and trends* (pp. 121-138). Cham: Springer.

- Elias, T. (2011). 71. Universal instructional design principles for mobile learning. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(2), 143-156. Recuperado de la base de datos de ERC. (EJ920738).
- Hashim, U. R., & Kadir, A. F. A., Alias, A., & Hassan, E. E. (2009). Development of learning object for engineering courses in UTeM. *2009 International Conference on Engineering Education (ICEED)* (pp. 191-195). Kuala Lumpur, Malaysia. doi:10.1109/ICEED.2009.5490585. Recuperado de http://eprints.utm.edu.my/85/1/05490585_published.pdf
- Herrington, A., Herrington, J., & Mantei, J. (2009). Design principles for mobile learning. In A. Herrington, J. Herrington, J., Mantei, I. Olney, & B. Ferry (Eds), *New technologies, new pedagogies: Mobile learning in higher education* (pp. 129-138). Wollongong: University of Wollongong. Retrieved from <http://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1089&context=edupapers>
- Lundin, L. L. (2013). Mobile learning. *Salem Press Encyclopedia*. Recuperado de <http://search.ebscohost.com.sirsi.aut.inter.edu:8008/login.aspx?direct=true&db=ers&AN=89677593&lang=es&site=eds-live>
- Rish, R. M., Cun, A., Gloss, A., & Pamuk, M. (2018). Community inquiry with mobile asset mapping. En D. Herro, S. Arafah, R. Ling, & C. Holden (Eds.), *Mobile learning: Perspectives on practice and policy* (pp. 119-141). Charlotte, NC: Information Age Publishing (IAP), Inc.
- Saldaña Hernández, K. A., Hernández Velázquez, Y., López Domínguez, E., Excelente Toledo, C. B., & Medina Nieto, M. A. (2018). MOAM: A methodology for developing mobile learning objects (MLOs). *Computer Applications in Engineering Education*, 26(1), 17-28. <https://doi.org/10.1002/cae.21857>

IX. BIBLIOGRAFÍA

A. Libros

- Barritt, C., & Alderman Jr., F. L. (2004). *Creating a reusable learning objects strategy: Leveraging information and learning in a knowledge economy*. San Francisco, CA: Pfeiffer, an imprint of John Wiley & Sons, Inc.
- Frantiska, J. Jr. (2016). *Creating reusable learning objects*. AG Switzerland: Springer International Publishing Switzerland.
- Davis, T. (2015). *Visual design for online learning*. San Francisco, CA: Jossey-Bass. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>
- Handal, B. (2016). *Mobile makes learning free: Building conceptual, professional and school capacity*. Charlotte, NC: Information Age Publishing (IAP), Inc.

Herro, D., Arafeh, S., Ling, R., & Holden, C. (Eds.) (2018). *Mobile learning: Perspectives on practice and policy*. Charlotte, NC: Information Age Publishing (IAP), Inc.

Lockyer, L., Bennett, S., Agostinho, S., & Harper, B. (Eds.). (2009). *Handbook of research on learning design and learning objects: Issues, applications, and technologies* (Vols. 1-2). Hershey, PA: IGI Global.

Northrup, P. T. (2007). *Learning objects for instruction: Design and evaluation*. Hershey, PA: IGI Global.

René, D., & Aubin, C. (Eds.) (2017). *Mobile learning: Students' perspectives, applications & challenges*. New York: Nova Science Publishers, Inc.

PREPARADO: *por el:* Profesor Edgar Lopategui Corsino: *19 de mayo de 2018*

REVISADO: *por el:* Profesor Edgar Lopategui Corsino: *13 de febrero de 2023*