

## SILABO

### I. GENERALIDADES

1.1. Curso	DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE PARA EL E-LEARNING
1.2. Pre-requisito	Ninguno
1.3. Código de Asignatura	CPDEA o CPLX
1.4. Duración en semanas	4
1.5. Total Horas	60
1.6. Docente Titular	Lorenzo Rojas, Adriana Caballero
1.7. Facilitador	Lorenzo Rojas, Adriana Caballero
1.8. Director Académico	Wendy Guzmán

### II. SUMILLA

El curso de Diseño de Experiencias de Aprendizaje es un curso de naturaleza teórica-práctica que se desarrolla bajo la modalidad blended learning y pretende que el participante adquiera habilidades para diseñar experiencias de aprendizaje considerando el actual contexto digital. Se ofrece un análisis de qué es el diseño de experiencias de aprendizaje reconociendo al estudiante como el actor principal del proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, se presenta la relación de tres conocimientos: el diseño, la tecnología y el aprendizaje, con la finalidad de crear experiencias de aprendizaje memorables. Finalmente, se espera que el participante aplique los conocimientos adquiridos a partir de la elaboración de un prototipo de una experiencia de aprendizaje, contemplando la caracterización de sus estudiantes y la naturaleza de la especialidad temática o área disciplinar.

### III. COMPETENCIA DEL CURSO

Al finalizar el curso el estudiante estará en condiciones de diseñar una experiencia de aprendizaje significativa reconociendo al estudiante como el actor principal en un proceso de aprendizaje articulado valorando la necesidad de aplicar estrategias innovadoras en el actual contexto de la sociedad digital.

### IV. MÓDULO

MÓDULO N° 1: “Fundamentos para el diseño de experiencias de aprendizaje”			
LOGRO DE APRENDIZAJE DEL MÓDULO			
Al finalizar el módulo el participante comprende los fundamentos para el diseño de experiencias de aprendizaje en el actual contexto educativo digital.			
APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS (Conceptuales, procedimentales y actitudinales)	ACTIVIDADES	RECURSOS
1. Identifica los desafíos para diseñar una	1. Contexto digital: La sociedad digital y el ciudadano competente.	1. Presentación de los estudiantes y del docente.	– Padlet – Genially – Mentimeter

<p>experiencia de aprendizaje memorable.</p> <p>2. Plantea ideas para diseñar una experiencia de aprendizaje.</p>	<p>2. Definiciones generales: experiencia, principios de diseño, aprendizaje centrado en el estudiante.</p> <p>3. Diseño de experiencias de aprendizaje: ¿Qué es? ¿Cuáles son los ingredientes para diseñar una experiencia de aprendizaje?</p> <p>4. <i>Design Thinking</i> como una de las metodologías activas para la educación.</p>	<p>2. Presentación del curso: logro, metodología, sistema de evaluación.</p> <p>3. Desarrollo participativo de los temas del módulo 1.</p> <p>4. Construcción de las conclusiones con los estudiantes.</p> <p>5. Evaluación de las emociones al cierre del módulo 1.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Youtube</li> <li>- LMS</li> <li>- Plataforma de videoconferencia</li> </ul>
Actividad de Evaluación del Módulo			
<p>1. El participante plantea el reto que servirá de guía para el diseño de la experiencia de aprendizaje</p> <p>2. El participante comenta el planteamiento de alguno de sus compañeros.</p>			

MÓDULO N° 2: “Métodos y herramientas para diseñar experiencias de aprendizaje”			
LOGRO DE APRENDIZAJE DEL MÓDULO			
Al finalizar el módulo el participante aplica métodos y herramientas para el diseño de experiencias de aprendizaje efectivas.			
APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS (Conceptuales, procedimentales y actitudinales)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>1. Analiza métodos y herramientas para el diseño de experiencias de aprendizaje efectivas.</p>	<p>1. <i>Learning centered design</i>: diseño instruccional, neurociencia.</p> <p>2. <i>Student centered design</i>: diseño de interacción, diseño de experiencia de usuario (UX)</p> <p>3. Dimensiones pedagógicas.</p> <p>4. App digitales para educación.</p>	<p>1. Retroalimentación de los temas tratados en el módulo 1.</p> <p>2. Introducción a los temas que se desarrollarán en el módulo</p> <p>3. Desarrollo participativo de los temas del módulo 2.</p> <p>4. Construcción de las conclusiones con los estudiantes.</p> <p>5. Evaluación de las emociones al cierre del módulo 2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Padlet.</li> <li>- Genially.</li> <li>- Miro.</li> <li>- Mentimeter.</li> <li>- LMS.</li> <li>- Plataforma de videoconferencia.</li> </ul>
Actividad de Evaluación del Módulo:			
<p>1. El participante desarrolla una investigación para el diseño de la experiencia de aprendizaje.</p> <p>2. El participante describe el por qué es importante esta experiencia de aprendizaje para sus estudiantes.</p>			

MÓDULO N° 3: “Diseño de la experiencia de aprendizaje”			
LOGRO DE APRENDIZAJE DEL MÓDULO			
Al finalizar el módulo el participante elabora una propuesta de solución para diseñar una experiencia de aprendizaje en entornos digitales.			
APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS (Conceptuales, procedimentales y actitudinales)	ACTIVIDADES	RECURSOS
1. Elabora prototipos para diseñar una experiencia de aprendizaje.	1. Framework para el diseño de experiencias de aprendizaje. 2. Experimenta una experiencia de aprendizaje en entornos digitales. 3. Prototipo de una experiencia de aprendizaje.	1. Retroalimentación de los temas tratados en el módulo 2. 2. Introducción a los temas que se desarrollarán en el módulo 3. 3. Desarrollo participativo de los temas del módulo 3. 4. Construcción de las conclusiones con los estudiantes. 5. Evaluación de las emociones al cierre del módulo 3.	– Padlet. – Genially. – Miro. – Mentimeter. – LMS. – Plataforma de videoconferencia.
Actividad de Evaluación del Módulo:			
1. El participante propone las evidencias que deben presentar sus estudiantes. 2. El participante desarrolla una propuesta de solución para el diseño de la experiencia de aprendizaje.			

MÓDULO N° 4: “Implementación de la experiencia de aprendizaje aplicado al e-learning”			
LOGRO DE APRENDIZAJE DEL MÓDULO			
Al finalizar el módulo, el participante implementa una experiencia de aprendizaje considerando las variables que intervienen con el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.			
APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS (Conceptuales, procedimentales y actitudinales)	ACTIVIDADES	RECURSOS
1. Identifica aspectos clave que enriquecen la experiencia de aprendizaje en el contexto digital. 2. Aplica estrategias efectivas para una experiencia sin fricciones. 3. Plantea métricas y KPI 's para la mejora continua del proceso formativo.	1. Introducción al Modelo EXD. 2. El viaje del estudiante en línea: en qué poner atención. 3. Estrategias de lanzamiento y facilitación online. 4. Métricas y KPI 's para cursos virtuales.	1. Recapitulación participativa de los temas tratados en el módulo 3. 2. Introducción a los temas que se desarrollarán en el módulo 4. 3. Desarrollo participativo de los temas del módulo 4. 4. Construcción de las conclusiones con los estudiantes. 5. Evaluación de las emociones al cierre del módulo.	- LMS. - Plataforma de videoconferencia. - Workbook digital con Yeira.
Actividad de Evaluación del Módulo (Entregable parcial):			
1. Creación de un Learner Journey Map. 2. Documentación de la estrategia en el E-learning Experience Canvas.			

<b>PROYECTO FINAL</b>
Actividad de Evaluación Final:
Prototipa y testea tu experiencia de aprendizaje

## V. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

*El curso se desarrolla bajo la modalidad e-learning situando al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje. a partir del cual el estudiante construye conocimiento teniendo a los docentes como guía y facilitadores y tutor, Todos nuestros estudiantes tienen la libertad de poder estudiar a su propio ritmo y horario los procesos asincrónicos, y se consideran talleres sincrónicos en fechas establecidas los días sábados..*

*Desde el inicio del programa, el estudiante tendrá acceso al Aula Virtual las 24 horas del día. En ella podrá encontrar los recursos y orientaciones necesarias para el desarrollo de las actividades propuestas. Asimismo, las herramientas que le permitirán mantener una comunicación constante con los docentes y compañeros del curso.*

## VI. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Conforme a los lineamientos de evaluación de Magio Academy, la evaluación es permanente y contemplará los criterios de desempeño, asistencia a las actividades sincrónicas y participación activa.

Las evaluaciones de cierre serán aplicadas de la siguiente manera:

<b>EVALUACIONES</b>	<b>COMPRENDE:</b>
Evaluación Parcial 1	Presentación de documento y participación virtual.
Evaluación Parcial 2	Presentación de documento
Evaluación Parcial 3	Presentación de documento
Evaluación Parcial 4	Presentación de documento
Proyecto Final	Presentación de prototipo y exposición virtual

El promedio final del curso es producto de una media ponderada y considera los siguientes pesos:

<b>EVALUACIONES</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>Evaluación Parcial 1</b>	<b>15%</b>
<b>Evaluación Parcial 2</b>	<b>15%</b>
<b>Evaluación Parcial 3</b>	<b>15%</b>
<b>Evaluación Parcial 4</b>	<b>15%</b>
<b>Proyecto Final</b>	<b>40%</b>

## VII. BIBLIOGRAFÍA

- Dirksen, J. (2016). *Design for How People Learn*. Pearson Education.
- Caballero, A. (2021). *Modelo EXD. Guía para diseñar experiencias e-learning. Desde la planificación hasta la mejora continua*. Yeira. Disponible en: <https://ebookexd.yeira.training/>
- Caballero, A. (2019). *Business Model Canvas para e-learning*. Yeira. Disponible en: <https://www.yeira.io/blog-detalle/business-model-canvas-para-e-learning>
- Caballero, A. (2019). *Crea un Learner Journey Map para mejorar tu oferta de e-learning*. Yeira. Disponible en: <https://www.yeira.io/blog-detalle/crea-un-learner-journey-map-para-mejorar-tu-oferta-de-e-learning>