UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad académica: Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali.

2. Programa educativo: Licenciado en Diseño Gráfico.

3. Plan de Estudios: 2022-2

4. Nombre de la unidad de aprendizaje: Diseño de Material Didáctico

5. Clave: 50684

6. HC: 02 **HT:** 01 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 05

7. Etapa de formación a la que pertenece: Disciplinaria

8. Carácter de la unidad de aprendizaje: Optativa

9. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: Ninguno

10. Modalidad de impartición: Presencial

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
REGISTRADO
17 JUN 2025
REGISTRADO
DEPARTAMENTO DE APOYO A LA DOCENCIA Y LA INVESTIGACIÓN

Equipo de diseño de PUA
Susana Guadalupe Torres Delgado.
Jorge Alberto Cid Cruz
Gloria Gabriela Alcaraz Adame

Fecha: 06 de junio de 2025

Aprobado por la Subdirección de las unidades académicas
Paloma Rodríguez Valenzuela

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad brindar al estudiante una aproximación teórico-práctica a la creación de materiales didácticos como una aplicación del diseño gráfico en contextos educativos, considerando su valor pedagógico, comunicacional y funcional, será capaz de identificar el potencial del diseño, como herramienta para apoyar el aprendizaje y explorar esta área como una oportunidad laboral interdisciplinaria. Desarrollará habilidades para planificar, conceptualizar y producir materiales con sentido educativo, integrando nociones básicas de teorías del aprendizaje y diseño instruccional. Esta unidad de aprendizaje pertenece a la etapa disciplinaria, es de carácter optativo y pertenece al área de Gestión y Humanidades.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar material didáctico a partir del análisis de contextos educativos, para aplicar los principios del diseño gráfico, fundamentos pedagógicos y criterios de comunicación visual con actitud crítica, colaborativa y responsable.

IV. EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

- Resolución de problemas
- Proyecto final de material didáctico

V. COMPETENCIA PROFESIONAL DEL PERFIL DE EGRESO A LA QUE CONTRIBUYE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar proyectos visuales, mediante los fundamentos del diseño gráfico, la aplicación de una metodología y el uso herramientas análogas y digitales, para dar solución a las necesidades de comunicación visual, con una postura analítica, crítica y de responsabilidad social.

VI. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción al Diseño Didáctico

Competencia:
Definir el papel del diseño gráfico en contextos educativos, mediante la investigación de casos, para establecer la relación e integración de los principios del diseño, fundamentos pedagógicos y criterios de comunicación visual que dan soluciones a problemas reales, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 8 horas

1.1. Concepto y función del material didáctico
  1.1.1. ¿Qué es un material didáctico?
  1.1.2. Funciones pedagógicas y comunicacionales
1.2. Clasificación de materiales didácticos
  1.2.1. Materiales impresos, manipulativos, digitales, visuales
  1.2.2. Usos en contextos educativos formales y no formales
1.3. Oportunidades laborales del diseño aplicado a la educación
  1.3.1. Diseño gráfico en la educación formal, cultural, social
  1.3.2. Casos reales y áreas emergentes

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
REGISTRADO
17 JUN 2025
REGISTRADO
DEPARTAMENTO DE APOYO A LA DOCENCIA Y LA INVESTIGACIÓN

UNIDAD II. Diseño y planeación de materiales didácticos

Competencia:
Resolver problemas de diseño y comunicación en la enseñanza a través del análisis de las necesidades del usuario y su contexto, para implementar estrategias de diseño en la creación de material didáctico, con enfoque creativo y bases pedagógicas, con actitud proactiva e innovadora.

Contenido: **Duración:** 12 horas

2.1. Bases pedagógicas para el diseño
  2.1.1. Tipos de aprendizaje: conductista, cognitivo, constructivista
  2.1.2. Implicaciones didácticas del diseño centrado en el aprendizaje
2.2. Diseño instruccional básico
  2.2.1. Elementos: objetivos, estrategias, evaluación
  2.2.2. Planeación de actividades didácticas
2.3. Diseño centrado en el usuario
  2.3.1. Características del destinatario
  2.3.2. Principios de accesibilidad, claridad y usabilidad
2.4. Herramientas gráficas para el diseño didáctico
  2.4.1. Bocetaje, wireframes y storyboards
  2.4.2. Elección de formato y soporte del material

UNIDAD III. Diseño y planeación de materiales didácticos

Competencia:
Diseñar material didáctico a partir de un procedimiento sistematizado y la aplicación de herramientas de diseño gráfico digital, para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje de objetivos específicos en contextos diversos, con pensamiento crítico, objetivo e innovador.

Contenido:

Duración: 12 horas

3.1. Desarrollo del material didáctico
  3.1.1. Proceso creativo, prototipado y pruebas
  3.1.2. Adaptaciones y ajustes según retroalimentación
3.2. Evaluación de la funcionalidad del material
  3.2.1. Pruebas de uso entre pares
  3.2.2. Registro de observaciones y revisión
3.3. Presentación del producto final
  3.3.1. Justificación de decisiones de diseño
  3.3.2. Comunicación visual del proceso y resultados
3.4. Reflexión sobre el proceso
  3.4.1. Fortalezas, dificultades y aprendizajes
  3.4.2. Potencial de mejora y aplicación futura

VII. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER				
No.	**Nombre de la práctica**	**Procedimiento**	**Recursos de apoyo**	**Duración**
UNIDAD II				
1	Planeación de material educativo	1. Atiende las Instrucciones del docente para elaborar material didáctico. 2. Selecciona un tema y público destinatario para su material didáctico. 3. Elabora una ficha técnica de planeación que incluya objetivo de aprendizaje, contexto, medio, formato y tipo de aprendizaje asociado. 4. Realiza una revisión en binas. 5. Ajusta el documento final. 6. Entrega trabajo y el docente retroalimenta.	• Computadora • Material bibliográfico	1 hora
2	Análisis del usuario destinatario	1. Atiende las Instrucciones del docente para realizar el análisis del usuario. 2. Elabora un perfil completo del usuario al que está dirigido su material (edad, nivel educativo, necesidades, estilo cognitivo). 3. Utiliza herramientas como 'personas' gráficas	• Hojas de personaje • Plantillas • Papel bond • Material de dibujo	1 hora

		y mapas de empatía para profundizar. 4. Analiza los perfiles en tríadas para asegurar la coherencia entre usuario y propuesta. 5. Utiliza herramientas de dibujo para sintetizar gráficamente la información. 6. Entrega trabajo y el docente retroalimenta.		
3	Wireframes y storyboard de material	1. Atiende las Instrucciones del docente para elaborar un storyboard. 2. Diseña un storyboard detallado que ilustre la estructura secuencial del material. 3. Elabora un wireframe visualizando el diseño gráfico del contenido principal. 4. Comparte los bocetos en pequeños grupos para validación y retroalimentación. 5. Entrega el trabajo y el docente retroalimenta	• Plantillas de storyboard y wireframe • Lápices • Papel • Reglas	2 horas

UNIDAD III				
4	Prototipado inicial del material	1. Atiende las Instrucciones del docente para elaborar realizar un primer prototipo. 2. Produce material didáctico utilizando bocetos y storyboard como guía. 3. Utiliza recursos físicos y digitales bajo supervisión docente. 4. Presenta un primer prototipo funcional o maqueta de su propuesta. 5. Entrega el trabajo y el docente retroalimenta	• Materiales de papelería • Computadora • Software de diseño • Impresora • Herramientas de corte	2 horas
5	Ajustes según retroalimentación	1. Atiende las Instrucciones del docente para realizar pruebas. 2. Intercambian prototipos para prueba rápida con observación estructurada. 3. Integran comentarios recibidos para realizar mejoras. 4. Recibe asesoría personalizada durante la sesión. 5. Entrega el trabajo y el docente retroalimenta	• Prototipo • Hoja de observación • Checklist	2 horas

6	Prueba de usabilidad entre pares	1. Atiende las Instrucciones del docente para elaborar realizar pruebas. 2. Simula una aplicación real del material con compañeros que actúan como usuarios. 3. El profesor y compañeros evalúan el grado de comprensión, motivación y claridad de instrucciones. 4. Se registrarán los hallazgos en un reporte individual que servirá como insumo para la mejora final. 5. Recibe asesoría personalizada durante la sesión. 6. Entrega el trabajo y el docente retroalimenta	• Material final • Cámara o celular Formatos de registro	2 horas
7	Reflexión guiada del proceso de diseño	1. Atiende las Instrucciones del docente para realizar un trabajo escrito. 2. Realiza una guía de reflexión, individual, sobre su proceso de diseño desde la investigación hasta el prototipado. 3. Expone ante el grupo las decisiones, dificultades,	• Guía de reflexión impresa o digital • Computadora	2 horas

		aprendizajes y visión futura. 4. El grupo discute y reflexiona en una mesa redonda como cierre del proceso. 5. Recibe asesoría personalizada durante la sesión. 6. Entrega el trabajo y el docente retroalimenta		
8	Presentación del producto final (Parte 1)	1. Atiende las Instrucciones del docente para elaborar realizar demostración. 2. Exposición del producto final en formato oral y visual. 3. Justifica decisiones gráficas y pedagógicas, explica su aplicación y responde preguntas del docente y compañeros. 4. Recibe asesoría personalizada durante la sesión. 5. Entrega el trabajo y el docente retroalimenta	• Material final • Proyector • Rúbricas • Computadora	4 horas

VIII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase cada docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-estudiante.

Estrategia de enseñanza:

- Estudio de casos
- Investigación
- Método de proyectos
- Ejercicios prácticos
- Simulaciones
- Técnica expositiva
- Debates

Estrategia de aprendizaje:

- Investigación
- Estudio de casos
- trabajo en equipo
- Entrevistas
- Simulaciones
- Exposiciones
- Reflexiones
- Debates

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA
REGISTRADO
17 JUN 2025
REGISTRADO
DEPARTAMENTO DE APOYO A
LA DOCENCIA Y LA INVESTIGACIÓN

IX. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario cada estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Resolución de problemas.....30%
- Proyecto final.....50%
- Participación activa en clase y trabajo colaborativo 20%

Total.....**100%**

X. REFERENCIAS

Recursos de la biblioteca física y digital de la UABC	Recursos de acceso libre o complementarios externos
Camilloni, A. R. (2007). *El saber didáctico.* Paidós. [clásica] Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista.* McGraw-Hill. Frascara, J. (1998). *Diseño gráfico y comunicación*. Ediciones Infinito. [clásica] Mayer, R. E. (2001). *E-Learning and the science of instruction : proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning.* Jossey-Bass/Pfeiffer. [clásica] Norman, D. A. (2002). *The design of everyday things*. Basic Books. [clásica] Zabalza, M. A. (2007). *La enseñanza universitaria: el escenario y sus protagonistas*. Narcea Ediciones. [clásica]	Frascara, J. (2006). *Diseño gráfico y comunicación: Cómo funciona el diseño en la educación, la ciencia y la tecnología*. Ediciones Infinito. [clásica] González, M. (2019). *Diseño de materiales educativos.* Universidad de Guadalajara. [clásica] Morales, P. (2013). *Materiales didácticos: Diseño y elaboración.* UNED. https://libros.uned.es/ [referencia electrónica] Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal design for learning.* Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD). [clásica]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
REGISTRADO
17 JUN 2025
REGISTRADO
DEPARTAMENTO DE APOYO A LA DOCENCIA Y LA INVESTIGACIÓN

XI. PERFIL DOCENTE
Con estudios en Licenciatura en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos en metodología del diseño y pedagogía, preferentemente con estudios de posgrado y mínimo 2 años de experiencia docente y profesional en el área. Ser una persona proactiva, analítica y que fomente el trabajo colaborativo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA
REGISTRADO
17 JUN 2025
REGISTRADO
DEPARTAMENTO DE APOYO A
LA DOCENCIA Y LA INVESTIGACIÓN