

| |
|--|
| DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE |
|--|

| |
|-----------------------------|
| DISEÑO INSTRUCCIONAL |
|-----------------------------|

| |
|-----------|
| NO APLICA |
|-----------|

| |
|----------------------|
| CICLO ESCOLAR |
|----------------------|

| |
|--------|
| LCE626 |
|--------|

| |
|-------------------------------|
| CLAVE DE LA ASIGNATURA |
|-------------------------------|

| |
|---|
| FINES DE APRENDIZAJE O FORMACIÓN |
|---|

| |
|--|
| Profundizar en el conocimiento de las teorías que sustentan el diseño instruccional, explorando cómo estas teorías informan la práctica del diseño de programas educativos y cómo pueden ser aplicadas para mejorar la efectividad de la enseñanza y el aprendizaje. |
|--|

| |
|---------------------------|
| CONTENIDO TEMÁTICO |
|---------------------------|

| |
|---|
| 1. TEORÍAS FUNDAMENTALES EN DISEÑO INSTRUCCIONAL |
|---|

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">1.1. Teoría del Procesamiento de la Información1.2. Teoría del Aprendizaje Cognitivo1.3. Constructivismo en diseño instruccional1.4. Teorías de aprendizaje experiencial1.5. Influencia de las teorías de la motivación en el diseño instruccional |
|--|

| |
|---|
| 2. MODELOS DE DISEÑO INSTRUCCIONAL |
|---|

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">2.1. Modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación)2.2. Modelo SAM (Modelo de Desarrollo Ágil de Aprendizaje)2.3. Modelo de Dick y Carey2.4. Modelo de Kemp2.5. Modelos de diseño instruccional basados en competencias |
|--|

| |
|--|
| 3. TEORÍAS DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO INSTRUCCIONAL |
|--|

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">3.1. Teorías de comunicación en la educación3.2. El uso de medios y tecnologías en diseño instruccional3.3. Principios de diseño multimedia de Mayer3.4. Teoría de la carga cognitiva3.5. Diseño de instrucción para entornos virtuales y en línea |
|--|

| |
|---|
| 4. APLICACIÓN DE TEORÍAS DE APRENDIZAJE EN EL DISEÑO INSTRUCCIONAL |
|---|

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">4.1. Aplicación de la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia4.2. Uso del constructivismo para crear experiencias de aprendizaje activas4.3. Integración de la gamificación basada en teorías motivacionales4.4. Diseño de aprendizaje adaptativo y personalizado4.5. Implementación de aprendizaje colaborativo y cooperativo |
|--|

5. EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN BASADA EN TEORÍA

- 5.1. Teorías y métodos de evaluación en diseño instruccional
- 5.2. Reflexión crítica sobre la práctica de diseño instruccional
- 5.3. Estudios de caso: Análisis de proyectos de diseño instruccional exitosos
- 5.4. Mejora continua basada en feedback teórico y práctico
- 5.5. Futuras direcciones y teorías emergentes en diseño instruccional

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE BAJO CONDUCCIÓN DE UN ACADÉMICO

Las evidencias de las actividades de aprendizaje bajo conducción de un docente deben ser subidas a la plataforma para ser oficialmente consideradas como entregadas y estar sujetas a evaluación. La interacción con el docente se facilitará a través de sesiones de sincrónicas, las cuales serán programadas y anunciadas mediante la plataforma educativa y otros medios de comunicación. Para aquellos estudiantes que no puedan participar en las sesiones sincrónicas, se ofrecerá la posibilidad de acceder a las grabaciones de estas sesiones, que estarán disponibles en la plataforma para su consulta en cualquier momento.

- Realizar y presentar exposición acerca de las teorías fundamentales en diseño instruccional.
- Participar en análisis de casos reales de la influencia de las teorías motivacionales en el diseño instruccional.
- Participar en simposio de modelos de diseño instruccional.
- Realizar proyecto final de un catálogo de las diferentes teorías de diseño instruccional.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE INDEPENDIENTES

Las evidencias de las actividades de aprendizaje realizadas de manera autónoma deben cargarse en la plataforma para que sean consideradas entregadas y estén sujetas a evaluación.

- Realizar investigación documental acerca de las teorías de diseño instruccional.
- Realizar un cuadro comparativo de los modelos de diseño instruccional.
- Realizar una bibliografía anotada acerca de la aplicación de las teorías del aprendizaje en el diseño instruccional.
- Participar en foro de discusión acerca de la evaluación en diseño instruccional.
- Realizar un video sobre las futuras direcciones y teorías emergentes del diseño instruccional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- | | |
|----------------------------|-----|
| ● Exposición | 5% |
| ● Análisis de casos reales | 5% |
| ● Simposio | 10% |

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Proyecto final ● Investigación documental ● Cuadro comparativo ● Bibliografía anotada ● Foro de discusión ● Video | 30% 10% 10% 10% 10% 10% |
| TOTAL | 100% |

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

La propuesta de modalidades tecnológicas e informáticas para la modalidad no ofrece una opción de aprendizaje en línea o virtual, facilitando una sólida formación académica a través del acceso a nuestra plataforma tecnológica institucional. Esta plataforma está equipada con todas las herramientas esenciales para lograr los objetivos educativos establecidos en el plan y programas de estudios. Entre sus características se incluyen un tablero de control para los cursos, reproducción de vídeos, opciones de accesibilidad, un calendario integrado, recursos de consulta, entre otros, todo diseñado para fomentar un entorno de aprendizaje virtual efectivo y adaptado a las diversas necesidades de nuestros estudiantes.

Para complementar el aprendizaje autónomo, se organizan sesiones sincrónicas y presenciales a través de plataformas de videoconferencia, dirigidas por docentes especializados que ofrecen asesoramiento en tiempo real. Estas sesiones están cuidadosamente integradas con la plataforma educativa, promoviendo actividades interactivas que empoderan a los estudiantes a tomar un papel activo en su proceso educativo. Además, las sesiones grabadas se transforman en recursos valiosos para el estudio, disponibles para su visualización en cualquier momento, asegurando así que todos los estudiantes tengan la oportunidad de acceder al contenido didáctico según su conveniencia. Dentro de la plataforma, se realizan diversas actividades orientadas a maximizar la experiencia de aprendizaje en este entorno virtual enriquecido, a continuación se describen sus peculiaridades:

| Categoría | Actividades |
|-----------------------------------|--|
| <i>Organización</i> | Duración para realizar y entregar actividades de aprendizaje. |
| <i>Comunicación e interacción</i> | <ul style="list-style-type: none"> ● Chat. ● Foros de discusión. Comunicación mediante mensajería. |
| <i>Actividades de aprendizaje</i> | <ul style="list-style-type: none"> ● Realizar Actividades de aprendizaje diversas bajo la conducción y/o mediación de un académico. ● Realizar entrega de tareas en la plataforma de forma independiente. ● Manipulación de archivos en diversos formatos (PDF, DOCX, PPTX, XLSX). ● Test, cuestionarios y exámenes. |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">● Evaluación del aprendizaje sumativa y formativa.● Manipular hipervínculos de sitios de acceso libre y con licencia como YouTube, plataformas de videoconferencia, G Suite, redes sociales, información en la nube, bases de datos, entre otros.● Añadir ligas de acceso a sesiones sincrónicas y asincrónicas de videoconferencia.● Interoperabilidad con plataformas externas para creación de recursos educativos digitales y contenido educativo. |
|--|---|