

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseño instruccional

Ciclo: Cuatrimestre II	Clave: MDED205
------------------------	----------------

FINES DE APRENDIZAJE O FORMACIÓN

Al finalizar el curso, el alumno:

Analizará algunos modelos de diseño instruccional, identificando sus componentes principales, reconociendo las diferencias entre ellos y sus posibles ámbitos de aplicación. Reflexionará sobre las ventajas y limitaciones de los modelos de diseño instruccional.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. Concepto de Diseño Instruccional
 - 1.1. Definición conductista
 - 1.2. Definición constructivista
 - 1.3. Otras definiciones
2. Modelo ADDIE
 - 2.1. Análisis
 - 2.2. Diseño
 - 2.3. Desarrollo
 - 2.4. Implementación
 - 2.5. Evaluación
3. Propuesta de Robert Gagné (nueve pasos de instrucción)
 - 3.1. Ganar la atención y motivar
 - 3.2. Informar de los objetivos (resultados esperados)
 - 3.3. Estimular el recuerdo de conocimiento y habilidades relevantes previamente adquiridos
 - 3.4. Presentar el estímulo
 - 3.5. Guiar y estructurar la actividad del estudiante
 - 3.6. Producir la ejecución / respuesta, demostrando aprendizajes
 - 3.7. Dar retroalimentación sobre la ejecución
 - 3.8. Evaluar el desempeño
 - 3.9. Promover la retención y la transferencia de conocimiento
4. Otras perspectivas
 - 4.1. Enfoque de sistemas: Dick y Carey
 - 4.2. Modelo motivacional: ARCS de John Keller
 - 4.3. Diseño instruccional para educación virtual

**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
BAJO CONDUCCIÓN DE UN ACADÉMICO**

- ✓ Análisis grupal de lecturas y otros materiales multimedia previamente revisados.
- ✓ Revisión de casos y ejemplos, ejercicios de co-evaluación
- ✓ Debates grupales

**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
INDEPENDIENTE**

- ✓ Lectura y análisis de textos en la plataforma virtual.
- ✓ Creación de organizadores gráficos (mapas conceptuales, cuadros sinópticos, etc).Elaboración de propuestas de aplicación
- ✓ Elaboración de propuestas de aplicación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDADES O PRODUCTOS	PORCENTAJE
✓ Resúmenes, síntesis y organizadores gráficos del material de aprendizaje, entregados puntualmente.	30%
✓ Participación puntual y activa en las discusiones y debates (presenciales y en foros).	30%
✓ Propuestas propias de interpretación o aplicación de las teorías y conceptos.	<u>40%</u>
Total	=100%

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

Para comunicación docente-alumnos, se utilizará la plataforma tecnológica en los días en que no haya clases presenciales.

El principal recurso tecnológico es el aula virtual, medio por el que se compartirá material de consulta y de trabajo de la clase. Ocasionalmente servirá también para la discusión en foros y la entrega de evidencias por parte de los alumnos.