

PROGRAMA DE ASIGNATURA

I. DATOS GENERALES

Nombre del Programa: PROGRAMA: **ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN, MENCIÓN PROCESOS DE APRENDIZAJES y PROGRAMA DE ESTUDIOS AVANZADOS EN PROCESOS DE APRENDIZAJE**

Nombre de la Asignatura: **DISEÑO DE INSTRUCCIÓN**

Régimen: **Semestral**

Número de Unidades Crédito: **3 UC**

Nº mínimo de horas trabajo independiente semanales:

Fecha de aprobación por CU:

21-06-2022

II. JUSTIFICACIÓN

El diseño en cualquier disciplina, es un acto creativo. Tiene que ver con el desarrollo de algo que todavía no existe, pero que se requiere. Asume como finalidad, desarrollar una solución a un problema o a un requerimiento específico, para crear un nuevo producto.

Significa integrar al menos tres tipos de componentes. El conceptual, reflejando las nociones y acuerdos propios del campo o disciplina dentro de la cual se plantee el reto. El técnico, relacionado con el uso de las herramientas y recursos disponibles y apropiados, para desarrollar la solución. Finalmente, el estético, de naturaleza muy subjetiva, relacionado con la apariencia adecuada del producto concebido.

En el contexto de la instrucción el diseño se entiende como el proceso de concebir, planificar, desarrollar, revisar y poner a prueba un recurso de apoyo a la enseñanza para resolver un problema relacionado con el aprendizaje. Involucra el dominio de conceptos, principios, teorías de aprendizaje y de la instrucción que se evidencian en la aplicación de un modelo determinado de diseño de instrucción.

Lo importante de aplicar los principios básicos del diseño es que garantizan que el material resultante podrá utilizarse con toda confianza en una clase convencional y/o en otros contextos.

Bajo estas premisas, el curso de Diseño de Instrucción es una de las unidades curriculares que conforman el área de Formación Académico-Profesional del Programa de Especialización en Educación, mención Procesos de Aprendizaje y del Programa de Estudios Avanzados en Procesos de Aprendizaje. Área que involucra en los participantes el desarrollo de competencias para enseñar estratégicamente a sus estudiantes y asesorar pedagógicamente a terceros en situaciones problemáticas relacionadas con el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

En este sentido, la unidad curricular brinda a los estudiantes la oportunidad de revisar su fundamentación (en las teorías de aprendizaje) conceptos, características y modelos sobre el Diseño de Instrucción aplicados en diferentes niveles educativos y contextos educativos o en contextos no formales en los que laboran. Así mismo, les permitirá articular el uso de las TIC para planificar estrategias metodológicas en nuevos contextos de aprendizaje, como es el caso de la modalidad e-learning; aplicar metodologías de enseñanza innovadoras y elaborar materiales o recursos didácticos en línea. Todo esto con el fin último de potenciar sus conocimientos para lograr en sus estudiantes los cambios deseados en lo cognitivo, procedimental y actitudinal del contenido específico de la(s) asignatura(s) que enseña.

Este curso se ha concebido de carácter teórico-práctico, diseñado para desarrollar sus contenidos en 5 unidades. Se inicia con la definición de Diseño instruccional y su fundamentación basada en las teorías de aprendizaje que da lugar a 5 generaciones del mismo. Luego, se analizan las diferentes conceptualizaciones, enfoques, modelos, características, ventajas y aplicaciones del diseño de instrucción. Entre las que destacan las propuestas de: Gagné, Modelo ADDIE, Modelo de Jonassen y el Modelo ASSURE; todas estas propuestas bajo diferentes enfoques. Así mismo, se estudiará algunas metodologías innovadoras para la enseñanza. Se continúa con la elaboración de recursos didácticos en línea a través de diversas aplicaciones. Se finaliza con el diseño de un mini curso en línea o gestión a través de las redes sociales que les permitirá poner en práctica los temas estudiados en las unidades anteriores.

En cuanto al componente práctico de la unidad curricular del Diseño de Instrucción, se aborda con la aplicación de los aspectos teóricos citados anteriormente con el fin de dar respuestas a situaciones de aprendizajes. En un primer momento, los estudiantes detectarán situaciones relacionadas con el aprendizaje de hechos, conceptos y/o reglas de una disciplina, así como también con el desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas en un área del conocimiento; con el fin de partir de allí para planificar un programa o curso en línea. Un segundo momento, diseñando y creando recursos en línea como apoyo a sus clases y diseñando actividades didácticas a través de diferentes aplicaciones o las Redes Sociales.

Por último, este curso se apoyará en los conocimientos adquiridos por los estudiantes en las unidades curriculares: Teorías del Aprendizaje y la Instrucción, Estrategias Instruccionales y Evaluación del Aprendizaje, fortaleciendo de esta manera la aplicación, interrelación, interdependencia y complementariedad de contenidos abordados en esas asignaturas y los relacionados con el Diseño de Instrucción.

III. CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.

Enseñanza Estratégica. Implementa cursos en el área de procesos de aprendizaje mediante la aplicación consciente y deliberada de estrategias instruccionales que desarrollen en sus estudiantes procesos de aprendizaje de alto nivel cognoscitivo adecuados a cada contexto educativo y de aprendizaje

Asesoría Pedagógica. Orienta pedagógicamente a terceros para atender una situación problemática en el área de procesos de aprendizaje mediante el uso de diversos enfoques, metodologías y estrategias dirigidas a mejorar los procesos de aprendizaje, de enseñanza y de evaluación en contextos educativos formales y no formales.

Unidad de competencia

1. Implementa cursos en el área de Procesos de Aprendizaje.

Criterios de desempeño:

1.1 Aplica la definición y características del Diseño de Instrucción para planificar en contextos educativos o en contextos no formales.

	<p>1.2 Describe la evolución del Diseño Instruccional (Generaciones).</p> <p>1.3 Identifica los componentes involucrados en los EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje).</p> <p>1.4 Diseña ambientes virtuales con fines didácticos.</p> <p>1.5 Establece estrategias didácticas para trabajar en línea.</p>
<p>Unidad de Competencia</p> <p>2. Valora la enseñanza estratégica.</p>	<p>Criterios de desempeño:</p> <p>2.1. Describe los componentes del Diseño instruccional propuesta por diferentes autores.</p> <p>2.2. Argumenta las diferencias y semejanzas entre las diferentes propuestas de modelos de diseño de instrucción.</p> <p>2.3. Compara los modelos de diseño instruccional propuestos con su práctica docente.</p> <p>2.4. Valora las potencialidades y desventajas de los diferentes modelos de diseño instruccional propuestos.</p> <p>2.5. Incorpora metodologías innovadoras de enseñanza en su labor pedagógica.</p>
<p>Unidad de Competencia:</p> <p>3. Formula propuestas de cambio.</p>	<p>Criterios de Desempeño:</p> <p>3.1. Incorpora las TIC para diseñar y producir recursos didácticos en línea.</p>

IV. CONTENIDOS

<p>Unidad I:</p> <p>Fundamentos del Diseño</p>	<p>1. Diseño de Instrucción: Definición y características.</p> <p>2. Evolución del DI (Generaciones).</p>
---	---

Instruccional.	
Unidad II: Modelos del Diseño instruccional.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modelo de Gagné. 2. Modelo ADDIE. 3. Modelo Jonassen. 4. Modelo ASSURE. 5. Otros modelos referentes.
Unidad III: Metodologías de enseñanza innovadoras	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aula Invertida. 2. Aprendizaje Basado en Proyecto. 3. Desing Thinking. 4. Nuevas tendencias en metodologías de la enseñanza.
Unidad IV: Aplicaciones informáticas para la creación de materiales de aprendizaje.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicaciones para crear contenidos didácticos en línea.
Unidad V: Diseño de Cursos para ambientes virtuales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uso de Sistemas Administradores de instrucción (Learning Management System) como apoyo al proceso de enseñanza y de aprendizaje. 2. Redes sociales para crear comunidades de aprendizaje (Facebook, Twitter, Instagram).

V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Las actividades didácticas serán variadas, desarrolladas bajo la modalidad virtual, a través de la plataforma LMS (Instructor CANVAS) de la UCAB. Allí estarán disponibles los recursos, lecturas y sucederán los intercambios de comunicación

(síncronas y asíncronas). Los participantes podrán: participar en foros, realizar estudio independiente con las lecturas asignadas a cada unidad temática, hacer ejercicios de aplicación, planificación y diseño de estrategias de enseñanza con el uso de las tecnologías, trabajo cooperativo.

VI.- ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN.

Foros para la reflexión de los conceptos.

Reuniones síncronas para reflexionar sobre el tema y aclarar dudas.

Ejercicios.

Trabajos prácticos.

VII. REFERENCIAS

- Ayala, Oziel. Espinosa, Lugo & Zarco, Alfonso. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos digitales. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*. N° 25. Vol. 9. pp: 73-89.
- Ayala, T. (2011). El aprendizaje en la era de la red. *Revista electrónica diálogos educativos*. N° 21.
- Belloch, C. (2012). Diseño instruccional. Disponible en <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Bergmann, J y Sams, A. (2012). *Flip your Classroom Reach Every Student in Every Class Every Day*. 1ra. Edic. Iste Eugene-Oregón.
- Bertazzi, G. Mallo, A. Rivarola, M y Domínguez, M. (s/f). Foros, blogs y chats: herramientas para la comunicación virtual. Disponible en el Portal Educativo de las Américas adscrito a la OEA <https://recursos.educoas.org/sites/default/files/2021.pdf>.
- Borroto, M. Balbé, A. Peralta, H & Albarrán, B. (2008). Diseño de material didáctico para elevar la calidad en la gestión del procesos de enseñanza aprendizaje. *Revista Pedagogía universitaria*. Vol. XIII. N° 5.
- Brioli, C, Amaro, R. García, I. (2011). Referente Teórico y Metodológico para el diseño Instruccional de Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje. *Docencia Universitaria*, Vol.XII,N° 2, Año 2011.SADPRO-UCV. Disponible en: http://www.ucv.ve/fileadmin/user_upload/sadpro/Documentos/docencia_Vol12n2

- Case, R. & Bereiter, C. (1984). From behaviourismo to cognitive development: steps in the evolution of instructional design. *Instructional Science*, 13. pp.141-158.
- Chávez, J. (2014). Las redes sociales en la educación superior. *Revista Educación y Desarrollo Social*. Vol. 8 N° 1. Pp: 102-117.
- Díaz Barriga, Frida. (2005). Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida. México: McGraw Hill.
- Estaban, M. (2000). El diseño de entornos de aprendizaje constructivista. Adaptación de D. Jonassen, en C.H.Reigeluth (2000):El diseño de la instrucción, Madrid Aula XXI Santillan.
<https://www.um.es/ead/red/6/documento6.pdf>.
- Good, L. & Brophy, J. (2001). *Psicología Cognitiva contemporánea* (5to.ed). Capítulo 9. Diseño instruccional. México: Mc Graw Hill.
- Graván, P & Martín, A. (2014). Las redes sociales como herramienta para a adquisición de competencias en la universidad: los códigos QRa través de Facebook. *Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento*. Vol 1. 1, 2014. pp 27-42.
- Gustafson, K.L, & branch, R.M. (2007). What is instructional design? In R.A, Reiser & J.V. Dempsey (Eds). *Trends and issues in instructional desing and technology* (pp. 10-16). Upper Addle River, NJ: Perason/Merril Prentice Hall.
https://www.researchgate.net/publication/327369872_Diseno_y_desarrollo_la_innovacion_responsable_mediante_el_Design_Thinking.
- PressBooks. (s/f). Modelo ADDIE. <https://cead.pressbooks.com/chapter/4-3-el-modelo-addie/>
- Steven J. McGriff. (2000). *Sistemas de Instrucción*, Facultad de Educación, Universidad Estatal de Pensilvania. Disponible en:
<https://www.lib.purdue.edu/sites/default/files/directory/butler38/ADDIE.pdf>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital* Traducción: Diego E. Leal Fonseca. 2007.
https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf
- Smith, P.L; & Ragan. T.J. (1999). *instructional design* (2da. Ed). Hoboken, NJ: Jhon W.
- Urroz- Osés, A. (2018). *Diseño y desarrollo: la innovación responsable mediante el Design Thinking*. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación.