

NOMBRE DE LA MATERIA

Diseño Instruccional (Modelos)

Nivel de formación	Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje		
Área de formación	Básica común	Carga horaria	96 hrs.
Seriación	N/A	Créditos	6

SENTIDO DE LA MATERIA EN EL PLAN DE ESTUDIOS

Reconocer, comprender, analizar y aplicar los conocimientos básicos del Diseño Instruccional, para un curso en línea con los elementos indispensables, considerando además la ética y la inclusión social.

INTENCIONES DE LA MATERIA Y COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Competencia a desarrollar

Instrumentar el diseño instruccional como eje rector en su proceso de adaptabilidad de los modelos educativo y pedagógico para el logro de los aprendizajes.

Competencia general del perfil de egreso con que se vincula o a la que apoya

Hacer diseño educativo de programas, cursos y/o asignatura. Elaborar "demos", manuales, y formar y asesorar en el uso operacional de la tecnología.

Producto integrador

El diseño y desarrollo de materiales de capacitación cómo: la guía del instructor, los materiales del estudiante, e instrumentos de evaluación aplicados a un modelo de diseño sistemático.

Campo de aplicación profesional

Toda entidad educativa, formativa, de capacitación y actualización requiere de profesionales capacitados para el diseño adecuado y eficaz de sus programas. Así, el campo de aplicación se puede encontrar en las instituciones de educación superior y básica, así como en programas de posgrado y educación continua que deseen implementar instrucción apoyada en ambientes virtuales de trabajo y redes de cómputo.

Logros esperados	
Conocimientos	- El diseño y desarrollo de materiales de capacitación cómo: la guía del instructor, los materiales del estudiante, e instrumentos de evaluación aplicados a un modelo de diseño sistemático.

Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Autoevaluara el conocimiento previo de diseño sistemático. - Analizara una situación instruccional. - Diseñara sistemáticamente una unidad de instrucción. - Desarrollara y evaluara formativamente una unidad instruccional.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Apertura a nuevos paradigmas de comunicación - Disposición para trabajo en equipo. - Para la construcción de conocimiento a través de la socialización.
Valores	<ul style="list-style-type: none"> - Ética profesional. - Respeto a los derechos de autor de la información que se gestione en Internet - Respeto a la opinión de los demás.

CONTENIDOS

Unidad	Finalidad	Contenido	Producto de la unidad
1. Diseño Instruccional: aplicaciones en la educación en línea	Fundamentar los diseños para alcanzar los objetivos de aprendizaje y mostrar los últimos avances, que guarda la literatura en torno a dicho tema, que de luz a la simbiosis teorías del aprendizaje/diseño instruccional.	1.1 ¿Qué es un modelo Instruccional? 1.2 Teorías del Aprendizaje 1.3 Teorías del Diseño Instruccional 1.4 El DI en la Educación a Distancia y su importancia en la Enseñanza-Aprendizaje 1.5 Investigación en torno al DI	Documento con la fundamentación del DI.
2. Elementos para determinar el Modelo de Diseño Instruccional desde una visión innovadora	Analizar los elementos y las fases que se deben considerar para la elección del Modelo de Diseño Instruccional (MDI); es decir, las estrategias, instrucciones y actividades de aprendizaje, basadas en el currículo, el enfoque del modelo instruccional y los recursos, dentro de una contextualización del sistema educativo en el que se desea implantar.	2.1 Tendencia para la innovación en el Diseño Instruccional 2.2 Diseño Instruccional y Aprendizaje Adaptativo 2.3 Diseño Instruccional y Aprendizaje, basado en juegos y Gamificación. 2.4 Diseño Instruccional y Aprendizaje Activo 2.5 Diseño Instruccional y Aprendizaje Invertido 2.6 Elementos del Diseño Instruccional	Documento con el análisis del modelos de diseño instruccional.
3. Modelos de DI – con un enfoque Socioemocional	Identificar las características que cumplen los modelos de DI con un enfoque socioemocional.	3.1 Diseño Instruccional Empático: un modelos de encuentro entre personas. 3.1.1 La empatía 3.1.2 La fenomenología 3.1.3 La etnografía digital 3.2 El modelo cognitivo BSCS 5E 3.2.1 La neurociencia 3.2.2 La emoción	Elaborar una propuesta de diseño de actividades bajo el modelos 5E+E Elaborar una propuesta de diseño de actividad bajo el modelo Empático.

4. Modelos de DI con un enfoque sistemático y sistémico	Comprender las características que cumplen los modelos de DI con un enfoque sistemático y sistémico	4.1 Modelo Mediacional para el Diseño Educativo 4.1.1 Operación del Diseño Mediacional 4.1.2 Uso del modelo mediacional para la producción del curso 4.2 Modelo ADDIE 4.2.1 Bases teóricas 4.2.2 Fases del Modelos ADDIE 4.3 Modelo de Diseño Sistemático 4.3.1 Fundamentos teóricos 4.3.2 Modelo de Dick, Carey y Carey 4.3.3 Balance del Modelos Sistemático	Redactar instrucciones claras y recomendaciones en el desarrollo de una Unidad Instruccional del curso cuidando la claridad y congruencia entre todos los elementos que la conforman. Determinar el cronograma y puntaje congruentes y pertinentes.
5. Enfoques Instruccionales	Analizar la importancia de la definición de un enfoque instruccional, características y su integración en propuesta de diseño de cursos.	5.1 Los 9 Eventos Instruccionales de Gagné 5.1.1 Precedentes instruccionales que influyeron en la propuesta de Gagné 5.1.2 Propuesta original de Gagné: 9 Eventos Instruccionales 5.1.3 Implementación del modelo 5.2 Modelos híbridos de Diseño Instruccionales: experiencias de enseñanza en DI 5.2.1 Modelos de primera generación 5.2.2 Modelos de segunda y tercera generación 5.2.3 Modelos de cuarta generación 5.2.4 Modelo híbrido de 4.a generación	

6. Producto integrador			Diseñar Unidades instruccionales para favorecer un aprendizaje significativo, integral y eficaz.
-------------------------------	--	--	--

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Luna R. M., Ayala R.S., Rosas C. P. (2021) El Diseño Instruccional: Elemento clave para la Innovación en el Aprendizaje Modelos y Enfoques. Universidad de Guadalajara.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3, (1). UOC. [en línea] Disponible en: <http://mundoacademico.unb.br/users/ledafior/1111414851.pdf> (consultado 2 de febrero de 2021).
- Cabero, J. & Gisbert, M. (2005). *La formación en Internet. Guía para el diseño de materiales didácticos*. Sevilla: Eduforma.
- Centeno, P. (2017). Una experiencia de estandarización utilizando el modelo ADDIE en la elaboración de guías temáticas. *eCiencias de la Información*.vol.7.Num.1. Consultado 02 febrero 2021.Recuperado en <https://www.scielo.sa.cr/pdf/eci/v7n1/1659-4142-eci-7-01-00216.pdf>
- Chiappe, A. (2008). Diseño instruccional: oficio, fase y proceso.*Edu.edu*. Vol. 11. Num.2. pp. 229-239. Consultado 01 febrero de 2021. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v11n2/v11n2a14.pdf>
- De Chaquín, A. (2011). La planificación didáctica y el diseño instruccional en ambientes virtuales. *Investigación y Postgrado*, vol. 26, núm. 2, pp. 129-160 Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela. Consultado 01 febrero 2021. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/658/65830335002.pdf>
- Dick, W., y Carey, L. (2004). *Systematic Design of Instruction*. State University. Dick, W., y Carey, L., & Carey, J. (2001). *The systematic design of instruction* (5th ed.). New York: Longman. Domínguez Pérez, Claudia, Organista Sandoval, Javier, & López Ornelas,
- Maricela. (2018). Diseño instruccional para el desarrollo de contenidos educativos digitales para teléfonos inteligentes. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 10(2), 80-93. <https://doi.org/10.32870/ap.v10n2.1346>

RÚBRICA

ASPECTOS A EVALUAR		
Unidad 1		
	Actividad preliminar 1	3 puntos
	Actividad de aprendizaje 1	3 puntos
	Actividad de aprendizaje 2	4 puntos
	Actividad de aprendizaje 3	3 puntos
	Producto final de la Unidad	2 puntos
Unidad 2		
	Actividad preliminar 2	2 puntos

Actividad de aprendizaje 1	5 puntos
Actividad de aprendizaje 2	5 puntos
Actividad de aprendizaje 3	4 puntos
Producto final de la Unidad	4 puntos
Unidad 3	
Actividad de aprendizaje 1	5 puntos
Actividad de aprendizaje 2	6 puntos
Actividad de aprendizaje 3	5 puntos
Producto final de la Unidad	4 puntos
Unidad 4	
Actividad preliminar 2 puntos	2 puntos
Actividad de aprendizaje 1	5 puntos
Actividad de aprendizaje 2	5 puntos
Producto final de la Unidad	8 puntos
Unidad 5	
Actividad de aprendizaje 1	5 puntos
Actividad de aprendizaje 2	6 puntos
Actividad de aprendizaje 3	5 puntos
Producto final de la Unidad	4 puntos
Producto Final del Curso	25 puntos

DOCUMENTO FINAL DE EVALUACIÓN

Diseño de una Unidad Instruccional considerando las características y lineamientos de los distintos modelos de diseño instruccional.	
La Unidad diseñada es factible de implementarse de acuerdo al programa de la Unidad elegida. Cuenta con el 100% de los elementos desarrollados. Elementos: <ul style="list-style-type: none"> • Diagnóstico. • Competencia, subcompetencia y competencias específicas. • Contenidos. • Estrategias Instruccionales. • Actividades de aprendizaje. • Evaluación. (Herramientas y responsable) • Instrucciones y recomendaciones. • Cronograma y Puntaje. 	Excelente (90-100)
Los elementos del diseño son desarrollados de manera adecuada y eficiente, sin embargo existen algunas inconsistencias o debilidades en el desarrollo de la Unidad. Desarrollo de los elementos al 80%	Bueno (71-90)
El diseño cumple con los elementos, desarrolla por lo menos el 70% de la metodología propuesta.	Suficiente (60-70)
El diseño de la Unidad se presenta incompleto. Algunos elementos de la metodología propuesta no fueron considerados o se desarrollaron pobremente. Desarrollo del 50% de los elementos.	Insuficiente (0-59)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Puntualidad de entrega de actividades.
Coherencia interna del trabajo.
Argumentación con sustento teórico y datos contextuales.
Participación que avale su constancia.