

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA TERRITORIAL DEL ESTADO PORTUGUESA J.J. MONTILLA
GUANARE-PORTUGUESA

DESARROLLO DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL

PROFESORA:

LYSMAR RANGEL

INTEGRANTES:

27.944.863 NEOMAR RODRIGUEZ

27.635.379 VÍCTOR GUDIÑO

27.216.702 ADRIAN MARQUEZ

29.610.604 JOSE SERENO

ÍNDICE

ÍNDICE	2
INTRODUCCIÓN	3
FASE DIAGNÓSTICO DE LA INSTRUCCIÓN	4
EL DISEÑO INTRUCCIONAL	4
FASES DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL	5
Análisis.....	5
Diseño	5
Desarrollo.....	5
Implementación e Implantación.....	5
Evaluación.....	5
ANÁLISIS DE TAREA.....	6
OBJETIVOS INSTRUCCIONALES	7
Definición.....	7
La Taxonomía de Bloom.....	7
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE.....	8
Clasificación.....	8
Ensayo	8
Elaboración	8
Organización	8
EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	9
Técnicas de Evaluación.....	9
Interrogatorio	9
Resolución de Problemas	9
Solicitud de Productos	9
Observación	9
CONCLUSIÓN.....	10
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	11

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje humano es un proceso de adquisición de conocimiento. Nuestro comportamiento, habilidades, valores y ética se adquieren cuando procesamos información a través de nuestras mentes y aprendemos.

El aprendizaje puede ocurrir como parte de la educación, el desarrollo personal o cualquier otro entrenamiento ya sea formal o informal. Los niños aprenden mientras juegan, experimentan e interactúan. Sin embargo, el proceso de aprendizaje es un proceso continuo. Constantemente aprendemos, olvidamos y reaprendemos a través de nuestras experiencias. Para expresar ideas, informar a las personas, comunicarnos, crear, etc. necesitamos aprender.

El diseño instruccional garantiza que los estudiantes aprendan eficientemente al crear materiales de aprendizaje de alta calidad que tengan en cuenta las fortalezas y debilidades de los estudiantes. Estos materiales también están enfocados y personalizados para abordar las necesidades específicas de los educadores.

FASE DIAGNÓSTICO DE LA INSTRUCCIÓN

EL DISEÑO INTRUCCIONAL

El diseño instruccional es la creación de experiencias y materiales de aprendizaje de una forma que resulte en la adquisición y aplicación del conocimiento y las habilidades. Esta disciplina sigue un sistema que toma en cuenta las necesidades, diseña procesos, desarrolla materiales y evalúa su efectividad apoyándose en cuatro bases fundamentales: la teoría general de los sistemas, la teoría de la comunicación, las teorías del aprendizaje y los modelos conceptuales de instrucción.

La **teoría general de sistemas** es el descubrimiento sistemático de las dinámicas, restricciones y condiciones de un sistema, así como de principios (propósitos, medidas, métodos, herramientas, etc.) que puedan ser discernidos y aplicados a los sistemas en cualquier nivel de anidación y en cualquier campo, con el objetivo de lograr una finalidad optimizada.

La **teoría de la comunicación** es un campo de la teoría de la información que estudia los procesos de la información y la comunicación humana.

Las **teorías del aprendizaje** pretenden describir los procesos que desencadenan el aprendizaje en las personas, además de ayudar a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, elaborando a su vez estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento.

Los **modelos conceptuales de instrucción** son guías que brindan al instructor una serie de estrategias basadas en un enfoque de aprendizaje y que ofrece los procedimientos para la realización de instrucciones, incorporando elementos fundamentales que se deben tener en cuenta en el proceso de diseño y de instrucción de un curso, estos son:

Conductismo: se basa en los cambios observables en la conducta del sujeto. Se enfoca hacia la repetición de patrones de conducta hasta que estos se realizan de manera automática

Cognositivismo: se basa en los procesos que tienen lugar atrás de los cambios de conducta. Estos cambios son observados para usarse como indicadores para entender lo que está pasando en la mente del que aprende.

Constructivismo: se sustenta en la premisa de que cada persona construye su propia perspectiva del mundo que le rodea a través de sus propias experiencias y esquemas mentales desarrollados. El constructivismo se enfoca en la preparación del que aprende para resolver problemas en condiciones ambiguas.

FASES DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL

El diseño instruccional se fundamenta en cinco fases:

Análisis

Por lo general, el análisis se refiere a definir el problema y determinar las necesidades de la instrucción y las posibles soluciones teniendo en cuenta las características de los alumnos. En esta etapa también se desarrollan las metas de la instrucción, incluyendo los objetivos del aprendizaje, y se determina la forma en que se impartirá la lección.

Diseño

Esta etapa se centra en la identificación de los objetivos de aprendizaje para el curso y cómo se crearán y diseñarán los materiales teniendo en cuenta los elementos del análisis, se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.

Desarrollo

Se construye cada una de las unidades o lecciones y los materiales que se van a utilizar. También se elabora la instrucción, los medios que se utilizarán en la instrucción y se determinarán los materiales tales como guías o talleres.

Implementación e Implantación

En esta fase del proceso se da a conocer la instrucción, la cual se puede mostrar a través del aula virtual o de cualquier otro medio. Esta fase facilita la comprensión del material, da a conocer los objetivos y permite la transferencia del conocimiento del ambiente instruccional al ambiente de trabajo.

Evaluación

En esta fase se mide la efectividad de la instrucción, se debe realizar en todas las etapas del proceso. La evaluación puede ser sumativa o formativa.

La **evaluación formativa** se realiza durante y entre las fases. El propósito de este tipo de evaluación es mejorar la instrucción antes de implementar la versión final.

La **evaluación sumativa** usualmente ocurre después de que la versión final es implementada. Este tipo de evaluación determina la eficacia total de la instrucción. La información de la evaluación sumativa es a menudo usada para tomar decisiones acerca de la instrucción (tales como comprar un paquete educativo o continuar con la instrucción).

ANÁLISIS DE TAREA

El análisis de tareas es una técnica de investigación del diseño de interacción. Consiste en un levantamiento de lo que un usuario está obligado a hacer en términos de acciones o procesos cognitivos para lograr una tarea. Un detallado análisis de tareas puede llevarse a cabo para entender el sistema actual y los flujos de información dentro de ella. Estos flujos de información son importantes para el mantenimiento del actual sistema y deben ser incorporados o sustituidos en cualquier nuevo sistema.

La conducción de un análisis de la tarea o descomponer la tarea es el proceso de partir en pedazos el objetivo, convertir el todo en partes, e identificar qué es lo que los estudiantes tienen que aprender para alcanzar el objetivo. En este proceso la pregunta que nos guía es ¿Cuales son aquellos pasos mentales o físicos que alguien debe realizar para poder completar la tarea instruccional?

Para analizar una tarea el primer paso es identificar la tarea que se va a analizar. Una vez que se haya identificado la tarea, se debe dividir en subtareas o «fragmentos» más pequeños de la tarea principal; estos deben ser breves y comenzar con un verbo de acción.

Finalmente, el último paso es identificar y enumerar los pasos para cada subtarea. Esto se realiza desglosando todas las subtareas en las acciones específicas que se llevan a cabo, paso a paso, en orden cronológico. En cuanto a los detalles se debe mantener el equilibrio: ni demasiados ni muy pocos, además se deben tener en cuenta el nivel y el conocimiento de los alumnos sobre el tema. La cantidad justa para que los alumnos puedan seguir las instrucciones fácilmente.

El siguiente esquema demuestra el desglose de una tarea en sus partes:

1. Tarea Principal
 - 1.1. Subtarea 1
 - 1.1.1. Paso 1
 - 1.1.2. Paso 2
 - 1.1.3. ⋮
 - 1.1.4. Paso n
 - 1.2. Subtarea 2
 - 1.2.1. Paso 1
 - 1.2.2. Paso 2
 - 1.2.3. ⋮
 - 1.2.4. Paso n

OBJETIVOS INSTRUCCIONALES

Definición

Los objetivos instruccionales son expresiones que indican los comportamientos, las características y las habilidades que se espera que los estudiantes alcancen por medio de la instrucción o la enseñanza. Estos permiten planificar la enseñanza dando dirección al proceso educativo, además de proveer una base para la evaluación del aprendizaje.

Los objetivos se pueden utilizar para evaluar el éxito de los alumnos, tal vez para el proceso de calificación; estos deben ser claros, su enunciado no debe prestarse a errores o equivocaciones. Además, pueden usarse para que los alumnos sepan lo que lograrán a través de la clase.

Los objetivos se pueden clasificar en:

- **Objetivos Generales:** determinan las metas generales de todo un curso.
- **Objetivos Específicos:** describen lo que se espera obtener de la instrucción, estos objetivos deben ser un desglose de los objetivos generales.
- **Objetivos de Conducta:** Indican detalladamente lo que se espera que los alumnos aprendan.

La Taxonomía de Bloom

La Taxonomía de Bloom fue creada en 1956, bajo el liderazgo del psicólogo educativo Dr. Benjamin Bloom con el fin de promover formas superiores de pensamiento en la educación, tales como analizar y evaluar conceptos, procesos, procedimientos y principios, en lugar de solo recordar hechos (aprendizaje de memoria). Se usa con mayor frecuencia al diseñar procesos educativos, de capacitación y de aprendizaje.

Se identifican tres dominios de aprendizaje:

- **Cognitivo:** Implica conocimiento y el desarrollo de habilidades intelectuales.
- **Psicomotor:** Se refiere al movimiento físico, la coordinación y el uso de las habilidades motoras.
- **Afectivo:** Describe la forma en que las personas reaccionan emocionalmente, la conciencia y el crecimiento de actitudes, emociones y sentimientos.

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

Las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje.

Son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Clasificación

Ensayo

La estrategia del ensayo se basa en actividades que involucran la repetición constante de los contenidos, ya sea en forma verbal o escrita, entre las técnicas que podemos encontrar tenemos: El subrayado, la extracción del texto de las ideas principales y palabras claves, el copiado o reescritura de la información, la lectura y repetición en voz alta, entre otros.

Elaboración

Esta estrategia se basa en diferentes métodos para establecer una conexión entre lo cotidiano y la información que necesitamos aprender, esto se logra vinculando o estableciendo relaciones entre nuestro conocimientos y la nueva información, creando analogías, explicando con nuestras propias palabras la información de modo tal que facilitemos su entendimiento, respondiendo las dudas o preguntas que pudiesen surgir durante el proceso de aprendizaje.

Organización

Como su nombre lo dice se basa en identificar y/o agrupar la información, dándole una estructura a la misma, clasificándola según su importancia, identificando como se relacionan las ideas, facilitando de esta forma su aprendizaje. Entre las técnicas empleadas podemos mencionar los mapas conceptuales, los cuadros sinópticos, el árbol ordenado, los esquemas y la red semántica entre otros.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

La evaluación de los aprendizajes es un proceso permanente de información y reflexión sobre el proceso de producción de los aprendizajes y requiere para su ejecución de la realización de los siguientes procesos:

- Recolección y selección de información sobre los aprendizajes de los alumnos, a través de la interacción con ellos, la aplicación de instrumentos, las situaciones de evaluación, etcétera.
- Interpretación y valoración de los aprendizajes en términos del grado de desarrollo de los criterios de evaluación establecidos en cada área y, por ende, el grado de desarrollo de la competencia. La valoración debe darse en términos cualitativos.
- Toma de decisión, que involucra el establecimiento de un plan de acción que permita al alumno conocer, reforzar y estimular los aprendizajes que debe desarrollar con la ayuda del docente, quien deberá planificar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje, según las conclusiones a las que se llegue en la evaluación.

Técnicas de Evaluación

Interrogatorio

Esta técnica agrupa a todos los procedimientos que se solicita información al alumno, de manera escrita u oral, para evaluar el área cognitiva. Estas preguntas requerirán su opinión, valoración personal o interpretación de la realidad, basándose en los contenidos del programa de estudio. Los instrumentos de la evaluación interrogatoria incluyen la entrevista y el cuestionario.

Resolución de Problemas

Esta técnica evalúa los conocimientos y habilidades mediante. Los problemas que se presenten al alumno pueden ser de orden conceptual, para valorar el dominio del estudiante a nivel declarativo o bien pueden implicar el reconocimiento de la secuencia de un procedimiento. Los instrumentos empleados por esta técnica incluyen las pruebas objetivas y pruebas estandarizadas.

Solicitud de Productos

Se refiere a la solicitud de productos que reflejen los cambios producidos en el campo cognitivo y que demuestren las habilidades que el alumno ha desarrollado o adquirido, así como la información que ha integrado. Estos productos pueden ser ensayos, reportes o proyectos.

Observación

Esta técnica permite evaluar aspectos como el afectivo y el psicomotor, los cuales difícilmente se evaluarían con otro tipo de técnica, ya que de manera inmediata se identifican los recursos con que cuenta el alumno y la forma en que los utiliza, tales como la identificación, la selección, la

ejecución o integración, en función del producto que genere en una situación real o simulada. Asimismo esta técnica resulta importante ya que con ella se puede conocer, en algunos casos, el origen de sus aciertos y errores. Entre los instrumentos se encuentran la exposición oral, demostraciones, participación, etc.

CONCLUSIÓN

El diseño instruccional es el desarrollo sistemático de la instrucción mediante el uso del aprendizaje, la investigación y las teorías de la enseñanza, así como las mejores prácticas establecidas, para garantizar la calidad de los materiales de la lección. Todo el proceso de analizar lo que necesita un grupo de alumnos y el desarrollo de objetivos de aprendizaje constituye el diseño instruccional.

Para desarrollar un buen diseño de instrucción, se necesita identificar a las personas para las que se está desarrollando la instrucción. Esto proporciona un punto de partida. De esta manera, se puede crear un perfil de los alumnos y, a partir de la elaboración de perfiles, se puede tener una idea aproximada para el diseño de la instrucción.

Las características del alumno son uno de los factores a tener en cuenta antes de diseñar una instrucción. Es importante saber el nivel de conocimiento que el alumno tiene sobre el tema, las calificaciones del alumno y también el rendimiento académico que el alumno ha tenido en el pasado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Desarrollo del Diseño Instruccional. (12 de abril de 2011). Recuperado de <http://232diseno.blogspot.com/2011/04/redaccion-desarrollo-del-diseno.html>

Suárez, Jorge. (2012). *Generalidades del diseño instruccional*. Revista Inventum. 7. 37. 10.26620/uniminuto.inventum.7.12.2012.37-41.

What is Instructional Design? [¿Qué es Diseño Instruccional?]. (s.f.). Recuperado de <https://www.td.org/talent-development-glossary-terms/what-is-instructional-design>

Comunicación. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 28 de marzo, 2020 de <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Comunicaci%C3%B3n&oldid=124566037>

Análisis de Tarea. (s.f.). En *Casiopea*. Recuperado el 28 de marzo, 2020 de https://wiki.ead.pucv.cl/index.php?title=An%C3%A1lisis_de_Tareas&oldid=28918

Cortés, A. F. (2001). *Manual de Técnicas para el Diseño Participativo de Interfaces de Usuario de Sistemas basados en Software y Hardware*. (pp. 73-75). Recuperado el 31 de marzo, 2020 de https://www.disenomovil.mobi/multimedia_un/01_intro_ux/Manual_de_Tecnicas_para_el_Dise%C3%B1o_Participativo-usabilidad_corregido.pdf

Legault, N. (s.f.). *How to Do Task Analysis Like a Pro* [Cómo hacer un análisis de tareas como un profesional]. Recuperado el 31 de marzo, 2020 de <https://community.articulate.com/articles/how-to-do-a-task-analysis-like-a-pro>

Clase N°2: Objetivos Instruccionales. (21 de agosto de 2014). Recupera de <http://planificar-educar.blogspot.com/2014/08/clase-n2-objetivos-instruccionales.html>

Clark, D.R. (2015). *Bloom's Taxonomy of Learning Domains* [Taxonomía de los dominios de aprendizaje de Bloom]. Recuperado el 31 de marzo, 2020 de <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/bloom.html>

Riquelme, M. (25 de junio de 2019). *Estrategias De Aprendizaje (Definición Y Clasificación)*. Recuperado el 31 de marzo, 2020 de <https://www.webyempresas.com/estrategias-de-aprendizaje/>

Evaluación de los Aprendizajes. (s.f.) En *Monografías*. Recuperado el 31 de marzo, 2020, de <https://www.monografias.com/trabajos64/evaluacion-aprendizaje/evaluacion-aprendizaje2.shtml>