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

# 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.

El diseño instruccional se apoya 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, a demás 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

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

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

Permite evaluar la instrucción de forma certera, se debe realizar en todas las etapas del proceso. Puede ser sumativa o formativa.

# 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?

# 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. 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.

# 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.

# 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 Instruccional design?* [¿Qué es Diseño Intruccional?]. (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 de 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 de 2020 de <https://wiki.ead.pucv.cl/index.php?title=An%C3%A1lisis_de_Tareas&oldid=28918>

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