PROGRAMA EDUCATIVO:

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

EN COMPETENCIAS PROFESIONALES

PROGRAMA DE ASIGNATURA: DISEÑO INSTRUCCIONAL

CLAVE: E-DIIN-3

Propósito de aprendizaje de la Asignatura	El estudiante desarrollará estrategias instruccionales utilizando diversas metodologías, teorías del aprendizaje y normativas de diseño instruccional, para mejorar la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje y facilitar la transferencia de conocimientos en contextos educativos diversos.
Competencia a la que contribuye la asignatura	Administrar, gestionar, y desarrollar procesos educativos, institucionales y escolares, con base en las teorías pedagógicas y de la psicología de la educación, mediante metodologías y técnicas de evaluación y gestión educativa para atender las necesidades educativas actuales y contribuir al desarrollo de la organización y del entorno social.

Tipo de competencia	Cuatrimestre	Créditos	Modalidad	Horas por semana	Horas Totales
Específica	**Noveno**	**4.68**	**Escolarizada**	**5**	**75**

Unidades de Aprendizaje	Horas del Saber	Horas del Saber Hacer	Horas Totales
I. Fundamentos del Diseño Instruccional	5	10	15
II. Modelos del Diseño Instruccional	5	10	15
III. Necesidades y Objetivos de Aprendizaje	7	15	22

IV. Estrategias de Enseñanza Aprendizaje	8	15	23
Totales	**25**	**50**	**75**

Funciones	Capacidades	Criterios de Desempeño
Diseñar proyectos de innovación educativa con base en la evaluación de necesidades y las políticas institucionales, mediante metodologías de diseño curricular, tecnologías educativas, metodologías didácticas y de la psicología educativa, para atender las necesidades educativas e institucionales y contribuir al desarrollo de la organización y del entorno social.	Formular intervenciones educativas con base en la evaluación de las necesidades educativas mediante teorías y métodos pedagógicos y de la psicología educativa, para mejorar el desarrollo académico y contribuir al fortalecimiento de la Institución.	Elabora y presenta una propuesta de intervención educativa que incluye: 1. Justificación, especificando: -Ámbito de la intervención -Contexto educativo y sociocultural -Enfoque educativo y marco de referencia de la intervención. 2. Objetivos que se persiguen y contenidos que se tratarán. 3. Materiales e infraestructura física que se emplearán en la intervención. 4. Funciones de los recursos educativos que establezcan el entorno del aprendizaje previsto. 5. Estrategias didácticas que se utilizarán para el desarrollo del entorno del aprendizaje previsto. 6. Entorno espacio-temporal en el que se utilizarán. 7. Población a la que están destinadas y agrupamiento. 8. Actividades y metodología. 9. Roles en el desarrollo de las actividades. 10. Descripción de la dinámica e instrumentos que se utilizarán para evaluar. 11. Observaciones que detallen las dificultades que pueden darse y otros aspectos a destacar.
	Desarrollar diseños curriculares acorde a la intervención educativa y a través de metodologías pedagógicas y de la psicología educativa, para atender las	Elabora un programa curricular que incluya: 1.- Fundamentación del programa: - Necesidades que serán abordadas por el profesionista que incluya un diagnóstico situacional de los aspectos económico, social, político y educativo.

	necesidades educativas identificadas.	- Justificación de la perspectiva a seguir detallando fundamentos filosóficos, jurídico-político, psicobiológico, sociológicos, antropológicos y pedagógicos. - Descripción del mercado laboral - Instituciones nacionales que ofrecen programas afines a la propuesta, detallando componentes económicos, culturales, sociales y educativos. - Análisis de los principios y lineamientos institucionales, donde se describen los aspectos políticos, principios, fines y sus características. 2.- Perfil de egreso que incluya: - Conocimientos, técnicas y procedimientos de la disciplina aplicables a la solución de problemas. - Áreas en las que podrá laborar. - Tareas potenciales. - Poblaciones donde podrá laborar. - Programa de evaluación del perfil profesional. - Perfil de ingreso. 3.- Organización y estructuración curricular que contenga: - Conocimientos y habilidades requeridas para alcanzar los objetivos especificados en el perfil profesional. - Organización de áreas, tópicos y contenidos que contemplen los conocimientos y habilidades especificados anteriormente. - Integración del programa de estudios del plan curricular. 4.- Programa de evaluación continua del currículo que describa: - Programa de evaluación externa. - Programa de evaluación interna. - Programa de reestructuración curricular basado en los resultados de las evaluaciones anteriores.

Planear procesos educativos a través de la evaluación educativa y gestión escolar, herramientas de planeación y de gestión de calidad para generar las condiciones que favorezcan el aprendizaje y garantizar el logro de las metas y objetivos de la Institución.	Diseñar programas de gestión escolar estratégica en las dimensiones: Pedagógica-curricular, organizativa/institucional, administrativa, de participación social-comunitaria y sostenible con base en los requerimientos de intervención educativa, el modelo educativo y la política educativa mediante herramientas de planeación y de gestión de calidad para generar las condiciones que favorezcan el aprendizaje y la internacionalización y así garantizar el logro de las metas y objetivos de la Institución.	Elabora y presenta un programa de gestión escolar estratégica con base en el análisis diagnóstico que contenga propuestas de acción educativa, y que incluya: -Introducción -Marco de Referencia en donde se describa el entorno socioeconómico de la localidad en el que se enmarca la Institución y su desarrollo académico. -Gestión de Calidad, describiendo la política de calidad, misión, visión y valores institucionales, fundamentada en los principios de enfoque sobre los clientes, participación y trabajo en equipo y la mejora continua como estrategia general. -Diagnóstico de Necesidades, en donde se describen las fortalezas, y debilidades institucionales. -Marco Normativo con base en las políticas internacionales y nacionales, modelo educativo y el programa educativo. -Plan de acción, en donde se detallen las metas y objetivos, estrategias, líneas de acción e indicadores académicos para el desarrollo de la docencia, estudios y servicios tecnológicos, difusión, planeación, evaluación, vinculación, administración y finanzas, infraestructura física, recursos humanos. -Seguimiento y evaluación del Programa Institucional de Desarrollo. -Conclusiones.

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	I. Fundamentos del Diseño Instruccional					
Propósito esperado	El estudiante desarrollará materiales educativos innovadores y centrados en el aprendizaje en entornos digitales basados en principios teóricos y metodológicos del diseño instruccional para contribuir a un eficiente proceso de enseñanza aprendizaje.					
Tiempo Asignado	**Horas del Saber**	5	**Horas del Saber Hacer**	10	**Horas Totales**	15

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Definición y objetivos del diseño instruccional	Definir los objetivos y alcances del diseño instruccional.	Seleccionar los objetivos adecuados para un diseño instruccional.	Asumir la responsabilidad de comprender y aplicar los fundamentos del diseño instruccional en colaboración con el equipo, promoviendo un ambiente de trabajo colaborativo y respetuoso.
Diseño centrado en el aprendizaje	Identificar los principios del diseño centrado en el aprendizaje.	Diseñar actividades centradas en el aprendizaje del estudiante.	
Conductismo, Constructivismo y Cognitivismo en el diseño instruccional	Describir las principales corrientes del conductismo aplicadas al diseño instruccional. Explicar los fundamentos del constructivismo y su aplicación en el diseño instruccional. Diferenciar entre los enfoques cognitivistas en el diseño instruccional.	Implementar estrategias conductistas en el diseño instruccional. Construir entornos de aprendizaje basados en el constructivismo. Dirigir procesos de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva cognitivista.	
E-Learning	Describir las características y aplicaciones del E-Learning en el diseño instruccional.	Administrar plataformas y recursos tecnológicos en entornos de E-Learning.	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	
Aprendizaje basado en problemas Organizadores gráficos Aprendizaje colaborativo	Pintarrón Computadora Internet Proyector Videos y material multimedia Plataformas de aprendizaje en línea Recursos de lectura Estudios de caso	**Laboratorio / Taller**	X
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes analizan críticamente los fundamentos del diseño instruccional, incluyendo el enfoque centrado en el aprendizaje y las perspectivas conductista, constructivista y cognitivista, así como su aplicación en entornos de aprendizaje en línea (E-Learning).	A partir de un caso práctico, desarrollar un proyecto de e-learning donde se evidencie la aplicación de los conceptos de diseño instruccional, el enfoque centrado en el aprendizaje, las perspectivas conductista, constructivista y cognitivista. Y lo documenta en un informe técnico que detalle el proceso de diseño y la justificación teórica.	Lista de verificación Proyectos grupales y/o individuales

Unidad de Aprendizaje	II. Modelos del Diseño Instruccional					
Propósito esperado	El estudiante determinará los diferentes modelos del diseño instruccional, para seleccionar y aplicar el más adecuado en el diseño y desarrollo de experiencias de aprendizaje innovadoras y efectivas en el ámbito educativo.					
Tiempo Asignado	**Horas del Saber**	5	**Horas del Saber Hacer**	10	**Horas Totales**	15

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Modelo ADDIE	Identificar los componentes del Modelo ADDIE.	Gestionar el modelo ADDIE para un proyecto de diseño instruccional.	Seleccionar de manera responsable y puntual el modelo de diseño instruccional más adecuado para un proyecto específico, contribuyendo al éxito del equipo y al logro de los objetivos establecidos.
Principios de Merril	Describir los principios de Merril en el diseño instruccional.	Demostrar la aplicación de los Principios de Merril en el diseño de materiales educativos.	
Principios de Gagné	Explicar los principios de Gagné y su aplicación en el diseño instruccional.	Establecer estrategias basadas en los Principios de Gagné para la secuenciación de contenidos.	
Modelo ASSURE	Relacionar los pasos del Modelo ASSURE con las etapas del diseño instruccional.	Programar actividades de enseñanza utilizando el Modelo ASSURE.	
Modelo de Dick y Carey	Describir el modelo de Dick y Carey en el diseño instruccional.	Administrar el proceso de diseño instruccional siguiendo los lineamientos del Modelo de Dick y Carey.	
Modelo Kirkpatrick	Diferenciar entre los enfoques del Modelo de Dick y Carey y el Modelo Kirkpatrick en la evaluación del diseño instruccional.	Evaluar la efectividad de un programa educativo aplicando el Modelo Kirkpatrick.	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Análisis de casos Organizadores gráficos Aprendizaje colaborativo	Pintarrón Computadora Internet Proyector Videos y material multimedia Plataformas de aprendizaje en línea Recursos de lectura Estudios de caso Herramientas y software de diseño instruccional	**Laboratorio / Taller**	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes analizan y comparan críticamente los modelos de diseño instruccional, incluyendo el Modelo ADDIE, los Principios de Merrill y Gagné, el Modelo ASSURE, el Modelo de Dick y Carey, y el Modelo Kirkpatrick, con el fin de comprender sus características, aplicaciones y contribuciones al proceso de enseñanza y aprendizaje.	A partir de un análisis comparativo crítico de los modelos de diseño instruccional, elaborar un informe detallado que presente las características, aplicaciones y contribuciones de cada modelo al proceso de enseñanza y aprendizaje. Incluir una evaluación crítica de cada modelo, destacando sus fortalezas y limitaciones en relación con el proceso de enseñanza y aprendizaje.	Estudio de casos Proyectos grupales y/o individuales

Unidad de Aprendizaje	III. Necesidades y Objetivos de Aprendizaje					
Propósito esperado	El estudiante formulará objetivos educativos claros y alcanzables, para diseñar experiencias de aprendizaje que respondan de manera efectiva a necesidades educativas en contextos educativos específicos.					
Tiempo Asignado	**Horas del Saber**	7	**Horas del Saber Hacer**	15	**Horas Totales**	22

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Tipos de objetivos (cognitivos, afectivos, psicomotores)	Identificar los tipos de objetivos (cognitivos, afectivos, psicomotores).	Seleccionar los tipos de objetivos adecuados para un plan de enseñanza.	Seleccionar y aplicar de manera responsable y puntual los tipos de objetivos, taxonomías y pautas de formulación de objetivos de aprendizaje, tanto de forma individual como en equipo, promoviendo un ambiente de trabajo colaborativo y respetuoso.
Taxonomía de Bloom	Describir los niveles de la Taxonomía de Bloom.	Demostrar la aplicación de la Taxonomía de Bloom en la formulación de objetivos de aprendizaje.	
Taxonomía de Marzano	Explicar los niveles de la Taxonomía de Marzano y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Elaborar objetivos de aprendizaje efectivos basados en la Taxonomía de Marzano.	
Objetivos SMART	Definir los elementos de los objetivos SMART.	Establecer objetivos SMART para un programa educativo específico.	
Pautas de Mager	Relacionar las pautas de Mager con la formulación de objetivos de aprendizaje.	Elaborar objetivos de aprendizaje efectivos basados en las pautas de Mager.	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Aprendizaje basado en problemas Organizadores gráficos Aprendizaje colaborativo	Pintarrón Computadora Internet Proyector Videos y material multimedia Plataformas de aprendizaje en línea Recursos de lectura Estudios de caso Herramientas y software de diseño instruccional	**Laboratorio / Taller**	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes identifican y aplican de manera efectiva los diferentes tipos de objetivos de aprendizaje (cognitivos, afectivos, psicomotores), así como las taxonomías de Bloom y Marzano, los objetivos SMART y las pautas de Mager, con el fin de diseñar planes de enseñanza que promuevan un aprendizaje significativo y la consecución de metas educativas claras y alcanzables.	A partir de un informe, desarrollar un plan de enseñanza que integre los diferentes tipos de objetivos de aprendizaje, así como las taxonomías de Bloom y Marzano, los objetivos SMART y las pautas de Mager, con el fin de promover un aprendizaje significativo y alcanzar metas educativas claras y alcanzables.	Rúbrica Proyectos grupales y/o individuales

Unidad de Aprendizaje	IV. Estrategias de Enseñanza Aprendizaje					
Propósito esperado	El estudiante implementará estrategias de enseñanza-aprendizaje diversificadas y pertinentes, utilizando medios digitales, nuevas herramientas y tecnologías, con el propósito de promover la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes, así como la evaluación del diseño instruccional para garantizar su eficacia y pertinencia.					
Tiempo Asignado	**Horas del Saber**	8	**Horas del Saber Hacer**	15	**Horas Totales**	23

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Selección de estrategias	Identificar las estrategias de enseñanza más adecuadas para un contexto educativo específico.	Seleccionar estrategias de enseñanza adecuadas para objetivos específicos de aprendizaje.	Demostrar responsabilidad, honestidad y colaboración tanto en la selección como en la implementación de estrategias de enseñanza, reconociendo su impacto en el aprendizaje individual y colectivo.
Diseño de contenidos	Describir los elementos clave en el diseño de contenidos educativos.	Diseñar contenidos educativos relevantes y significativos para los estudiantes.	
Medios Digitales, nuevas herramientas y tecnologías	Explicar las características de los medios digitales, nuevas herramientas y tecnologías aplicables en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Utilizar medios digitales, nuevas herramientas y tecnologías de manera efectiva en el proceso de enseñanza.	
Implementación	Definir los pasos necesarios para la implementación efectiva de estrategias de enseñanza.	Implementar las estrategias de enseñanza planificadas de manera organizada y eficiente.	
Evaluación del diseño	Relacionar los criterios de evaluación del diseño con los objetivos de aprendizaje establecidos.	Evaluar el diseño de las estrategias de enseñanza en función de los resultados esperados y los objetivos de aprendizaje establecidos.	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	
Aprendizaje basado en problemas Prácticas en laboratorio Aprendizaje colaborativo	Pintarrón Computadora Internet Proyector Videos y material multimedia Plataformas de aprendizaje en línea Recursos de lectura Estudios de caso Herramientas y software de diseño instruccional	**Laboratorio / Taller**	X
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes identifican las estrategias de enseñanza-aprendizaje que integran de manera efectiva el uso de medios digitales, nuevas herramientas y tecnologías, con el fin de promover un aprendizaje significativo y el logro de los objetivos educativos planteados.	A partir de un proyecto, desarrollar un plan detallado que incluya la selección de estrategias de enseñanza-aprendizaje adecuadas, el diseño de contenidos pertinentes y el uso efectivo de medios digitales y nuevas herramientas tecnológicas.	Rúbrica Proyectos grupales y/o individuales

Perfil idóneo del docente		
Formación académica	**Formación Pedagógica**	**Experiencia Profesional**
Licenciatura en Pedagogía, Psicopedagogía, Ciencias de la Educación, Tecnología Educativa, Licenciatura en Gestión Institucional, Educativa y Curricular, Licenciatura en Educación o áreas afines. Maestría o especialización en Diseño Instruccional, Tecnología Educativa, Educación a Distancia o áreas relacionadas.	Dominio de técnicas de enseñanza centradas en el estudiante y en el constructivismo. Conocimiento sobre teorías del aprendizaje, así como su aplicación en el diseño instruccional. Habilidad para diseñar y desarrollar materiales didácticos adecuados para diferentes contextos educativos y necesidades de los estudiantes. Capacidad para planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, utilizando herramientas y métodos de evaluación formativa y sumativa. Competencia en el uso de tecnologías educativas y herramientas digitales para el diseño, desarrollo y gestión de entornos virtuales de aprendizaje. Experiencia previa en el campo del diseño instruccional, ya sea en instituciones educativas, empresas, organizaciones gubernamentales o en el sector privado. Participación en proyectos de diseño y desarrollo de cursos o programas educativos, preferiblemente utilizando	Participación en actividades de formación continua, como cursos, seminarios y conferencias, relacionadas con el diseño instruccional y la educación en línea. Habilidad para trabajar de manera colaborativa en equipos interdisciplinarios, comunicarse efectivamente con diferentes grupos de interés y liderar procesos de cambio y mejora continua en el ámbito educativo, por lo menos dos años de experiencia.

	modelos y metodologías de diseño instruccional reconocidas. Conocimiento de herramientas y plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) y experiencia en su implementación y administración.	

Referencias bibliográficas					
Autor	Año	Título del documento	Lugar de publicación	Editorial	ISBN
Anne M. Dick	2015	The Systematic Design of Instruction	Boston, Massachusetts	Pearson	978-0132824859
Charles M. Reigeluth	2013	Instructional-Design Theories and Models, Volume IV: The Learner-Centered Paradigm of Education	New York, NY	Routledge	978-0415803854
David F. Merrill	2013	Instructional Design: Readings in Definition, Theory, and Application	New York, NY	Routledge	978-415803878
David Merrill	2013	First Principles of Instruction	San Francisco, California	Pfeiffer	978-1118205879
Michael Allen	2016	Michael Allen's Guide to E-Learning: Building Interactive, Fun, and Effective Learning Programs for Any Company	Hoboken, New Jersey	Wiley	978-1119046328

Robert M. Gagné	1985	The Conditions of Learning and Theory of Instruction	New York, NY Holt	Rinehart and Winston	978-0030736546
Robert Marzano	2017	The New Art and Science of Teaching	Alexandria, Virginia	Association for Supervision & Curriculum Development	978-943874966

Referencias digitales			
Autor	Fecha de recuperación	Título del documento	Vínculo
Andrew Churches	Enero 2024	Bloom's Digital Taxonomy	http://edorigami.wikispaces.com/Bloom's+Digital+Taxonomy
Bernard R. Robin	Enero 2024	The Educational Technology Handbook	https://projects.coe.uga.edu/edhandbook/index.php?title=Main_Page
Charles M. Reigeluth	Enero 2024	Instructional-Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status	https://www.indiana.edu/~syspmodel/isttheories.html
David H. Jonassen	Enero 2024	Learning to Solve Problems: An Instructional Design Guide	https://edtechbooks.org/id/learning_to_solve_problems
Marzano Research	Enero 2024	The New Taxonomy of Educational Objectives	https://www.marzanoresearch.com/resources/the-new-taxonomy-of-educational-objectives
Robert Gagne	Enero 2024	The Conditions of Learning	https://web.archive.org/web/20240116002712/https://www.ibiblio.org/