



Universidad  
**Tecmilenio**®





## ATENCIÓN PLENA



Te invito a realizar la siguiente actividad de bienestar-mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.



# Diseño de experiencias de aprendizaje

Teorías del diseño  
instruccional



## INTRODUCCIÓN



La psicología educativa desarrolló investigaciones sobre los modelos de enseñanza más apropiados para contextos específicos, surgiendo diversas teorías que permiten al diseñador instruccional tener una visión global de los procesos para reconocer nuevas oportunidades de aprendizaje.

El diseñador instruccional debe conocer y entender las debilidades y fortalezas de cada teoría para poder realizar una optimización en su labor didáctica.



## Eventos más destacados en las teorías que fundamentan el diseño instruccional





## Paradigmas teóricos de aprendizaje para el diseño instruccional

01

Conductista

02

Teórico

03

Constructivista

04

Sociocultural

05

Humanista

# ACTIVIDAD



Preguntas de reflexión en clase con todo tu grupo:



- ¿Qué paradigma consideras que influyó más en el aprendizaje para el diseño instruccional?
- ¿Consideras que en la actualidad serviría la aplicación de alguna de las teorías del diseño instruccional del siglo pasado? ¿Por qué?
- ¿Cuál es la importancia de conocer cada uno de los paradigmas en tiempos actuales?



Conocer la historia y las averiguaciones con base científica, llevadas a cabo por diferentes pensadores, crea un soporte que posibilita entablar estrategias en situaciones diversas que se logren exponer en nuestros propios días, dependiendo del entorno y el objetivo pedagógica. Si bien no es posible la utilización total de alguna teoría por el cambio en la sociedad, sí se tiene la posibilidad de ejercer conceptos específicos y conocer la conducta de los alumnos.



# Diseño de experiencias de aprendizaje

Modelos de diseño instruccional



## INTRODUCCIÓN

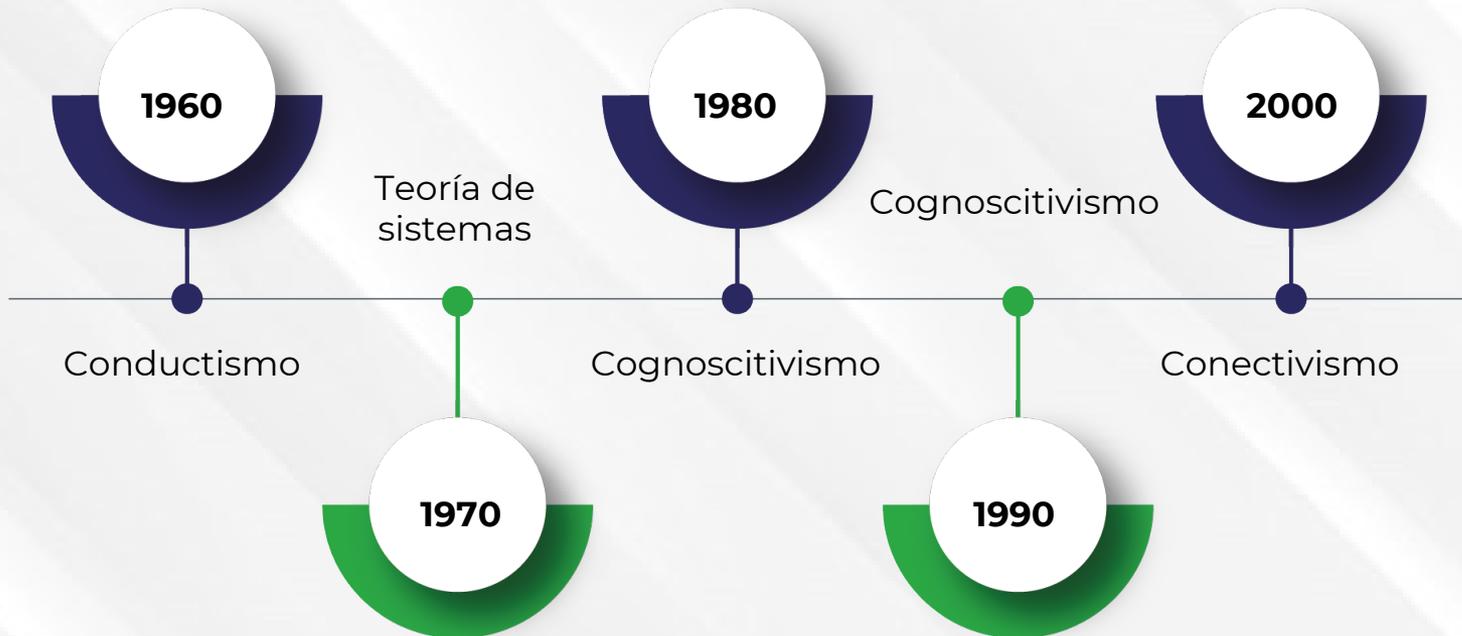


El diseñador instruccional debe conocer a fondo cada uno de los modelos para realizar una adecuada integración pedagógica al momento de crear un programa y/o asignatura específica.

Por lo tanto, en este tema se analizará a detalle cada una de las generaciones y modelos de diseño instruccional que se han generado a través de la historia.



## Generaciones del diseño instruccional





## Modelos utilizados en diseño instruccional

Modelo	Paradigma	Característica
Modelo de Dick y Carey	Conductismo	Relación entre un estímulo mediante contenido educativo y una reacción de aprendizaje por parte del estudiante.
Modelo ASSURE	Cognitivismo	Los objetivos son el fin de aprendizaje.
Modelo Gagné y Briggs	Conductismo	Utilización de la teoría de sistemas.
Modelo Jonassen	Constructivismo	Inclinación en aprender haciendo.
Modelo ADDIE	Constructivismo	Diseño instruccional interactivo.
Modelo Kemp	Constructivismo	Considera la evaluación continua y final.

# EXPLICACIÓN



Diseño instruccional



Ventajas



Desventajas



# EXPLICACIÓN



# ACTIVIDAD



## Caso de análisis



- Comparte con qué modelo de aprendizaje te sientes más identificado para la creación de algún diseño instruccional.
- Menciona los principales modelos utilizados en diseño instruccional.
- Menciona de forma general ventajas y desventajas de algún modelo instruccional.



El diseño instruccional busca el desarrollo de competencias en el estudiante, por lo cual se requiere una capacidad para poder crear ambientes de enseñanza–aprendizaje acorde a los propósitos de un sector estudiantil o grupo de personas con intereses semejantes.



# Diseño de experiencias de aprendizaje

Diseñador instruccional



## INTRODUCCIÓN



El presente tema se enfoca en el diseñador instruccional, sus principales funciones a desempeñar y las habilidades con las que debe contar.



## Perfil y habilidades clave del diseñador instruccional





## Actitudes clave del diseñador instruccional



# ACTIVIDAD



Para compartir



- De acuerdo con tu experiencia, comparte qué modelos, procesos y estrategias realizas o realizaste para crear algún conjunto sistémico de competencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde el punto de vista docente.
- ¿Qué habilidades consideras que debe tener un diseñador instruccional para poder definir, diseñar, implementar y evaluar propuestas de aprendizaje?



El trabajo del diseñador instruccional no solo consiste en la enseñanza, sino también involucra habilidades para entender el entorno de las personas a las cuales va dirigido el material, y cómo compartirlo con estas. Por ello, requiere ciertas habilidades y actitudes que le permitirán tener éxito en el diseño y las propuestas de material educativo.



# Diseño de experiencias de aprendizaje

Estándares a considerar en el  
diseño instruccional





## INTRODUCCIÓN



Los diseñadores instruccionales son los arquitectos en la creación de un producto de enseñanza, por lo cual existen diversos estándares reconocidos y aprobados mundialmente para asegurar el cumplimiento de pautas que garanticen una liberación acorde a las necesidades y requerimientos tanto del estudiante como de la institución, los cuales serán vistos en este tema.



# EXPLICACIÓN



La Junta Internacional de Estándares para la Capacitación, Desempeño e Instrucción, IBSTPI (por sus siglas en inglés, *International Board of Standards for Training, Performance and Instruction*), propone unos pasos donde claramente describe las competencias que debe tener un diseño instruccional.

Estas se pueden resumir de la siguiente forma:





## Síntesis del instrumento del estándar IBSTPI





## Estándares relacionados con las TIC para el aprendizaje



# ACTIVIDAD



Comparte tu experiencia:



- Comparte algún caso de éxito donde pudiste observar la reestructuración de algún plan de trabajo. Detalla el proceso que se tuvo para la implementación de un nuevo diseño de enseñanza en la educación, los actores involucrados y los resultados obtenidos.



El diseño instruccional tiene la responsabilidad de crear contenido funcional dependiendo del área, nivel y ecosistema que envuelven a la educación en términos de enseñanza-aprendizaje, donde los estándares de diseño juegan un papel fundamental para que el contenido a desarrollar tenga el nivel requerido.

