



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

Análisis de los participantes en el diseño instruccional





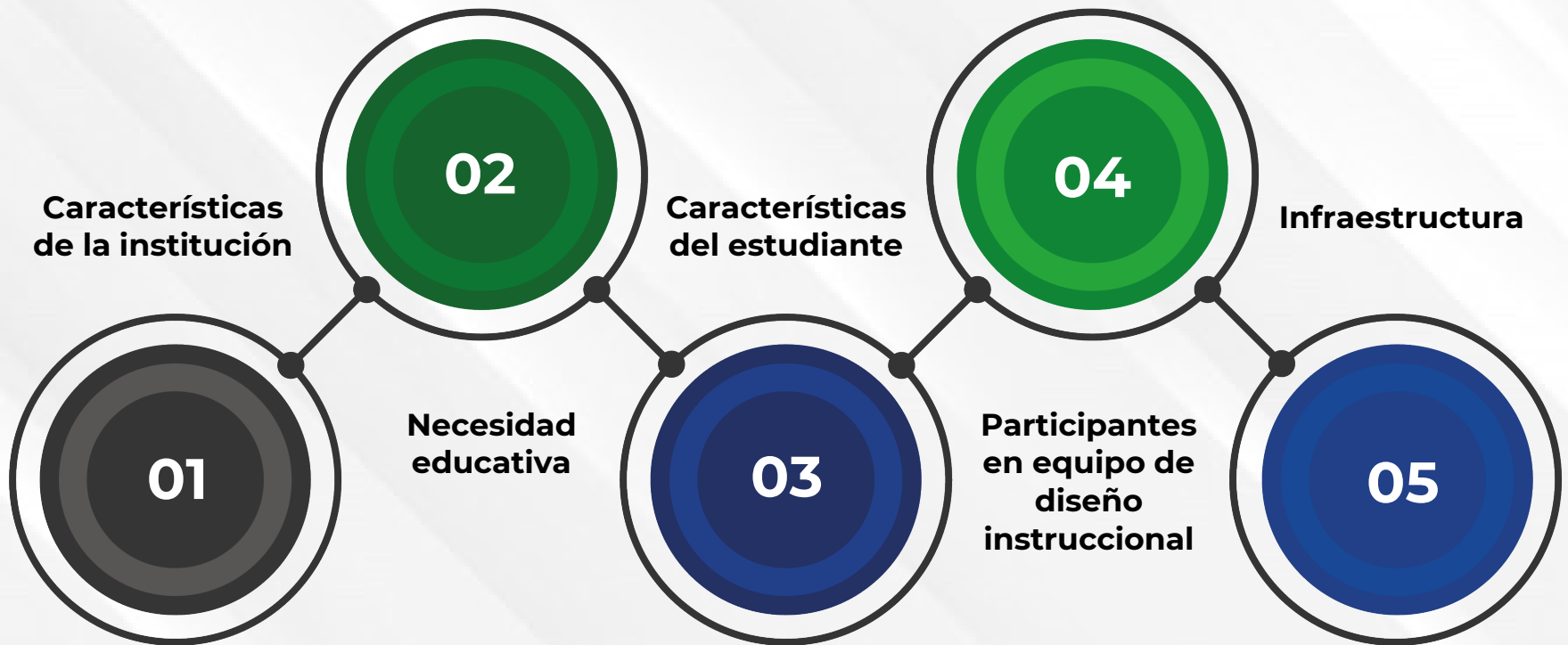
INTRODUCCIÓN



Los procesos para la creación de programas educativos necesitan una buena planificación y un diseño que involucre la participación de un equipo multidisciplinario que incluya pedagogos, expertos en disciplinas, diseñadores instruccionales, especialistas en medios y multimedia, diseñadores gráficos, programadores, correctores de estilo, entre otros.



Elementos a investigar para un correcto análisis y propuesta en un desarrollo instruccional





Características de los participantes



ACTIVIDAD



Responde lo siguiente:



- ¿Qué metodología ágil implementarías para la integración de un equipo en el desarrollo instruccional de un programa educativo?
- ¿Qué nivel educativo considerarías apto para ser tomado en cuenta dentro de un equipo de desarrollo instruccional? ¿Por qué?
- ¿Qué herramientas implementarías como líder de proyecto para el monitoreo del desarrollo instruccional?



La planeación didáctica y el diseño de la instrucción son críticos en la educación en línea, pues no existe coincidencia sincrónica permanente entre docentes y estudiantes, por lo tanto, el trabajo del equipo multidisciplinario en el diseño instruccional es de suma importancia.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Evaluación del aprendizaje basado en competencias



INTRODUCCIÓN



La evaluación debe ser formativa considerando tanto el proceso como el producto entregable final que demuestre el aprendizaje del estudiante.

Para poder realizar la evaluación se consideran diversos instrumentos y técnicas, por ejemplo, proyectos de campo, solución de problemas, estudios de casos, análisis de investigación, portafolios de evidencias, exámenes, rúbricas, entre otros.

EXPLICACIÓN



Características de las rúbricas

- ✓ Utilizan criterios de desempeño.
- ✓ Evalúan el procedimiento y el producto final.
- ✓ Presentan una descripción sobre el aprendizaje a obtener.
- ✓ Son guía para que los estudiantes puedan realizar las actividades como se espera.
- ✓ No dan cabida a la subjetividad. Permiten ubicar el aprendizaje de los estudiantes en niveles.



EXPLICACIÓN



Tipos de rúbricas de evaluación
por competencias

 **Rúbrica analítica**

 **Rúbrica holística**

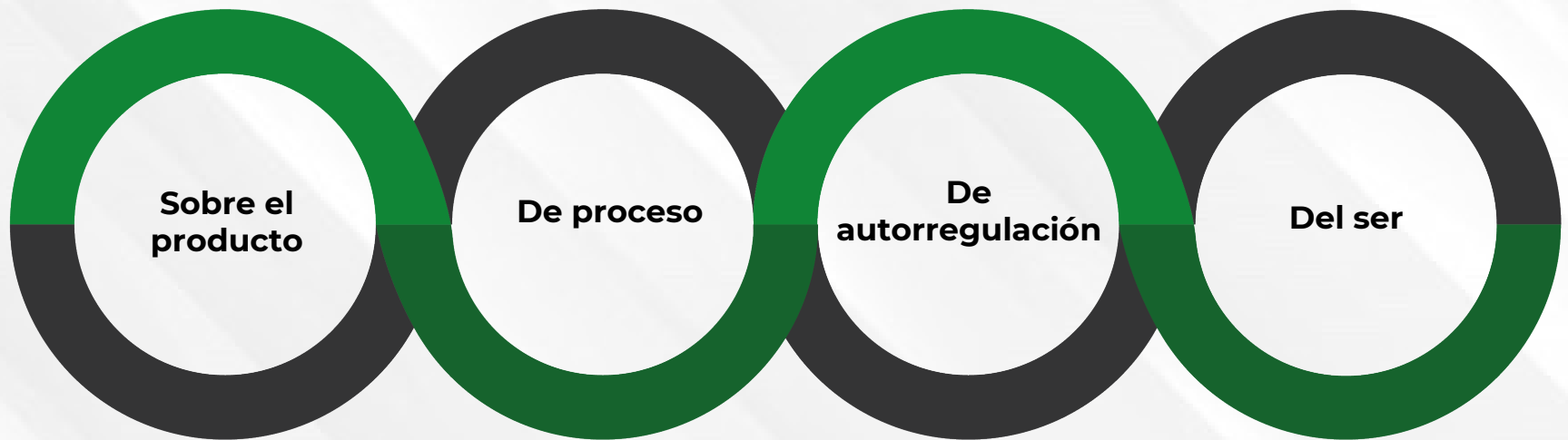


Elementos de una rúbrica





Retroalimentación del aprendizaje basado en competencias



ACTIVIDAD



Responde lo siguiente:



- ¿Cómo se genera una correcta evaluación del aprendizaje basada en competencias?
- ¿Cómo defines una rúbrica?
¿Qué elementos requiere tener una rúbrica?
- ¿Qué elementos debe tener una buena retroalimentación?





Es importante tener en cuenta que la evaluación de competencias es inicial dentro de un programa de estudios, ya que el resultado obtenido será una aproximación al dominio alcanzado en un momento específico.





Diseño de experiencias de aprendizaje

Análisis de los contenidos en el diseño instruccional



INTRODUCCIÓN



Los contenidos educativos son la base conceptual con la cual se crea el proceso de enseñanza, con la finalidad de abarcar el objetivo didáctico comprobable a través de las actividades de aprendizaje. Estos implican realizar una serie de acciones predeterminadas, además de clasificarse por su tipo de contenido.





Fuentes de información de donde se puede obtener contenido



EXPLICACIÓN



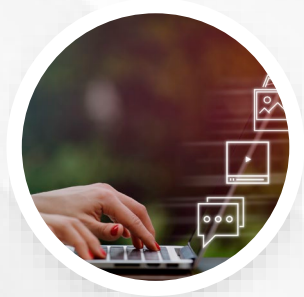
Tipos de guiones instruccionales

- ✔ **Guion de contenido**
- ✔ **Guion didáctico**
- ✔ **Guion técnico**





Recursos tecnológicos que se pueden utilizar dentro del guion



Recursos de colaboración



Recursos multimedia



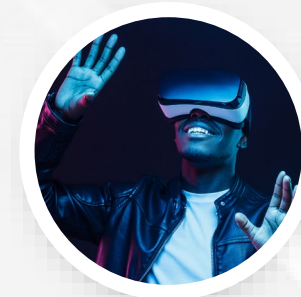
Recursos en la nube



Aprendizaje inmersivo



Redes sociales



Aprendizaje basado en juegos

ACTIVIDAD



Responde las siguientes preguntas:



- ¿Cómo crees que se desarrolla el contenido educativo?
- ¿Cuáles son las principales fuentes de información que puede utilizar un creador de contenido educativo? ¿Por qué?
- ¿Cuál crees que sería el impacto/resultado en caso de no existir o no seguir un guion instruccional?
- ¿Cómo pueden apoyar los recursos tecnológicos a la creación de contenido?



Uno de los principales puntos dentro de este procedimiento sistemático es la creación de contenido educativo donde interviene parte del equipo multidisciplinario en diseño instruccional. Dicho contenido debe crearse tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes y con el enfoque del modelo educativo de la institución, siguiendo guiones que aseguren la entrega adecuada de información sustentada en fuentes confiables.

