

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE

CURRÍCULUM Y DISEÑO INSTRUCCIONAL

ÁREA PROFESIONAL

CICLO

PED303

CLAVE DE LA ASIGNATURA

FINES DE APRENDIZAJE O FORMACIÓN

Al término de la materia, el estudiante será capaz de comprender y aplicar los principios fundamentales del diseño instruccional y curricular, desarrollando programas educativos eficaces y adaptados a diferentes contextos, sabiendo alinear objetivos, estrategias y evaluaciones en la enseñanza, optimizando el aprendizaje y el desarrollo de competencias.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. Fundamentos del Currículum y Diseño Instruccional

- 1.1 Definición y principios del diseño curricular.
- 1.2 Relación entre currículo, aprendizaje y evaluación
- 1.3 Modelos de diseño curricular (Tyler, Taba, etc.).
- 1.4 Diseño instruccional: conceptos clave.
- 1.5 Rol de los docentes en el diseño curricular.

2. Análisis de Necesidades Educativas

- 2.1 Métodos para identificar las necesidades educativas en un contexto determinado.
- 2.2 Análisis de brechas en el aprendizaje.
- 2.3 Técnicas para realizar un diagnóstico de las necesidades del estudiante.
- 2.4 Herramientas para la recopilación de datos sobre necesidades educativas.
- 2.5 Impacto del análisis de necesidades en el diseño curricular.

3. Objetivos y Competencias en el Diseño Curricular

- 3.1 Definición de objetivos de aprendizaje claros y alcanzables.
- 3.2 Competencias específicas en el diseño curricular.
- 3.3 La importancia de los objetivos SMART (específicos, medibles, alcanzables).
- 3.4 Cómo integrar competencias en el diseño de cursos y programas.
- 3.5 Alineación de objetivos con actividades y evaluación.

4. Selección y Organización de Contenidos

- 4.1 Estrategias para seleccionar contenidos relevantes para el currículo.
- 4.2 Métodos de organización y secuenciación de contenidos.
- 4.3 Adaptación de los contenidos a diferentes niveles de conocimiento.
- 4.4 Integración de contenidos de diversas disciplinas.
- 4.5 La importancia de la interdisciplinariedad en el currículo.

5. Metodologías de Enseñanza y Aprendizaje

- 5.1 Métodos de enseñanza tradicionales y contemporáneos.
- 5.2 Diseño de actividades de aprendizaje centradas en el estudiante.
- 5.3 Estrategias activas de aprendizaje (ABP, aula invertida, etc.).
- 5.4 Uso de tecnología y recursos digitales en la enseñanza.
- 5.5 Técnicas para fomentar la participación activa de los estudiantes.

6. Evaluación y Retroalimentación Curricular

- 6.1 Métodos de evaluación del aprendizaje en el diseño curricular.
- 6.2 Herramientas para la evaluación formativa y sumativa.
- 6.3 Retroalimentación efectiva para la mejora continua.
- 6.4 Evaluación de la efectividad de los programas curriculares.
- 6.5 Uso de rúbricas y otros instrumentos de evaluación.

7. Implementación del Currículum y Ajustes Necesarios

- 7.1 Fases de la implementación curricular.
- 7.2 Ajustes curriculares según los resultados de evaluación.
- 7.3 Adaptación a contextos educativos diversos.
- 7.4 Superación de obstáculos en la implementación curricular.
- 7.5 Monitoreo y evaluación continua del currículo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
BAJO CONDUCCIÓN DE UN ACADÉMICO

- **Fundamentos del Currículum**
Exposición dialogada sobre los componentes del currículum y su importancia en la educación.
- **Modelos de Diseño Curricular**
Taller grupal para analizar y comparar modelos curriculares como Tyler y Taba.
- **Diseño de Unidades Didácticas**
Sesión práctica donde se diseña una unidad didáctica basada en un modelo curricular específico.
- **Implementación del Currículum**
Simulación de un proceso de implementación curricular en una institución educativa.
- **Evaluación del Currículum**
Actividad grupal para diseñar instrumentos de evaluación curricular.
- **Innovación en el Diseño Curricular**
Debate sobre tendencias emergentes en el diseño curricular.
- **Integración del Diseño Instruccional al Currículum**
Dinámica colaborativa para crear secuencias instruccionales basadas en objetivos curriculares.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
INDEPENDIENTES

- Redacción de un ensayo sobre la evolución del concepto de currículum.
- Investigación y análisis de un modelo curricular aplicado en diferentes países.
- Elaboración de una propuesta de unidad didáctica para un nivel educativo específico.
- Desarrollo de un plan para implementar un currículum en una escuela hipotética.
- Creación de un instrumento para evaluar la efectividad de un currículum.
- Reflexión crítica sobre un artículo académico relacionado con innovación curricular.
- Diseño de una secuencia instruccional alineada a un currículum determinado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Resúmenes, síntesis y organizadores gráficos del material de aprendizaje, entregados puntualmente por medio de la plataforma. **50%**
 - Reportes y reflexiones derivados de debates y discusiones grupales, tanto en presencialmente como en los foros de discusión del aula virtual. **30%**
 - Examen final (en plataforma educativa de manera virtual). **20 %**
- Total: **100%**

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

Para el desarrollo de esta asignatura se utilizarán diversas plataformas tecnológicas y recursos digitales que facilitarán el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- **Plataforma de gestión educativa (LMS):** Se empleará una plataforma para centralizar los materiales del curso, foros de discusión, tareas y evaluaciones. Esta plataforma también facilitará la comunicación entre estudiantes y docentes.
- **Herramientas de colaboración en la nube:** Se fomentará el uso para almacenar y compartir documentos de manera colaborativa. Estas plataformas permitirán a los estudiantes trabajar en proyectos en tiempo real desde cualquier ubicación.
- **Software de productividad:** Las actividades prácticas se realizarán principalmente con Microsoft Office 365 (Word, Excel, PowerPoint), pero también se incentivará el uso de otras herramientas en línea y software libre que puedan cumplir con las mismas funciones.
- **Aplicaciones móviles:** Los estudiantes podrán emplear aplicaciones complementarias en sus dispositivos móviles, como Google Docs, Microsoft Excel y PowerPoint, para acceder a los contenidos del curso, realizar actividades y colaborar con sus compañeros de manera flexible.
- **Recursos audiovisuales y tutoriales en línea:** El curso contará con el apoyo de videos tutoriales, webinars y recursos interactivos para facilitar la comprensión de los temas más técnicos y ofrecer apoyo visual a las actividades prácticas.
- **Plataformas de comunicación síncrona:** Se emplearán herramientas como Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, para la realización de clases en vivo, asesorías

personalizadas y retroalimentación grupal, ofreciendo interacción en tiempo real entre estudiantes y docentes.

- **Recursos en línea:** Acceso a bases de datos académicas para la consulta de fuentes y material documental necesario para las investigaciones.