



PROYECTO FINAL

Este documento detalla las instrucciones para desarrollar el proyecto a lo largo de la Certificación Profesional de Diseño Instruccional e Inteligencia artificial aplicada. El proyecto se compone de cuatro (4) entregas parciales, correspondientes a cada módulo del curso. Aquí encontrarás los pasos necesarios para su elaboración.

Al final se incluye una rúbrica de evaluación que describe los criterios que serán utilizados para la evaluación final.

1. Competencia

Diseña una propuesta instruccional en correspondencia con las necesidades formativas identificadas, los fundamentos pedagógicos e instruccionales, los enfoques de aprendizaje, el perfil del aprendiz y a los lineamientos establecidos para la modalidad de aprendizaje e-learning.

2. Logros de aprendizaje

1. Determina los modelos pedagógicos y enfoques de aprendizaje más adecuados para cada situación de aprendizaje, considerando los objetivos de aprendizaje, el perfil de los learners y el contexto, demostrando la validez de su elección.
2. Diseña competencias y logros de aprendizaje específicos y medibles, alineados con los resultados esperados de la formación, y define los componentes necesarios (contenidos, actividades, recursos, etc.) para su consecución.
3. Diseña secuencias de aprendizaje flexibles y personalizadas, incorporando una variedad de actividades de aprendizaje que promuevan la participación activa y el desarrollo integral de las competencias.
4. Diseña un proceso de evaluación integral y alineado con los objetivos de aprendizaje, utilizando una variedad de instrumentos para medir de manera confiable el logro de las competencias.

3. Consigna

El proyecto consiste en trabajar una propuesta instruccional, basada en el análisis de necesidades formativas que trabajaste en la certificación de “Análisis de necesidades formativas” si no trabajaste este análisis anteriormente, tienes tres opciones:

1. Identifica en tu entorno alguna oportunidad formativa.
2. Trabaja tu propia propuesta de curso.
3. Toma como referencia la siguiente casuística:

“Imagina que eres el responsable de formación y desarrollo en una empresa tecnológica multinacional. La empresa ha identificado la necesidad de capacitar a sus colaboradores en un determinado tema (selecciona un tema específico para proponer un programa de capacitación)”.

Tu tarea será diseñar el guión instruccional del programa de capacitación de 16 horas, que incluirá la creación de cuatro (4) módulos, organizados en 4 horas académicas cada uno, donde contemplarán la planificación formativa, la implementación de metodologías de enseñanza y el diseño de las evaluaciones, utilizando herramientas de IA en cada fase.

Posteriormente, trabaja los siguientes apartados:

- **Parte 1.** Sustento de la modalidad de aprendizaje de tu propuesta instruccional
- **Parte 2.** Diseño de un curso de 4 módulos.
- **Parte 3.** Diseño de una sesión de aprendizaje de uno de los módulos.
- **Parte 4.** Diseño de una actividad e instrumentos de evaluación para la sesión seleccionada. Diseño de un trabajo final y su respectivo instrumento de evaluación

Utiliza el formato adjunto para desarrollar cada uno de los apartados.

4. Indicaciones

PARTE 1: Contexto y Sílabo

Describe el contexto situacional y justifica la selección de la modalidad y curso. Fundamenta los enfoques de aprendizaje y el modelo instruccional que aplicarás en tu propuesta formativa.

Toma en cuenta la importancia de considerar los enfoques de aprendizaje y los modelos pedagógicos. Incorpora la fundamentación de tu selección. Identifica qué teoría de aprendizaje sustenta tu diseño instruccional, empleando herramientas de IA para realizar estas precisiones conceptuales a través de ChatGpt y los prompts.

1.1 CONTEXTO

DATOS GENERALES	
	Descripción del contexto
Tipo de Institución	(Empresa, universidad, academia...)
Justificación	¿Por qué se está realizando la formación?
Necesidades de Formación	Aprendizajes requeridos
Público beneficiado	¿A quién está dirigido?
SUSTENTO	
Modelo Instruccional	
Teorías de aprendizaje	
Modalidad elegida	
CURSO PROPUESTO	
Nombre	(NOMBRE)
Cantidad de horas	(HORAS)

1.2 SÍLABO

Perfil del estudiante	
Competencia	Verbo + Objeto + Condición de calidad
Alcance de contenidos	4 bloques
Alcance de los Recursos	
Enfoque metodológico	
Sistema de Evaluación	

PARTE 2: Diseño de Curso

Completa la plantilla de diseño de tu programa de formación, señalando la competencia de tu propuesta instruccional, los logros de aprendizaje y define los componentes necesarios como contenidos, actividades y recursos. Cuida la coherencia y alcance pertinente de cada componente.

2. DISEÑO DEL CURSO

Curso	(NOMBRE)	Horas	(HORAS)			
Competencia	Verbo + Objeto + Condición de calidad					
Módulos (N° y Título)	Logro de Aprendizaje	Contenidos	Actividades (Momentos y Modalidad)	Actividades de Evaluación (calificadas)	%Peso	Recursos (Generales)
	Verbo + Objeto + Condición de calidad					
Trabajo Final						
					100	

PARTE 3: Diseño de la Sesión

En esta etapa, deberás elegir un módulo (podría ser el primero) y proponer la secuencia de aprendizaje más adecuada para los diferentes perfiles de los colaboradores. El objetivo es que el programa sea flexible, significativo y efectivo, permitiendo a los colaboradores aplicar lo aprendido en su entorno laboral.

Aplica estrategias de aprendizaje activo, como por ejemplo: estudios de caso, simulaciones y trabajo colaborativo. Emplea herramientas de IA para crear actividades personalizadas que se adapten al ritmo y estilo de aprendizaje de cada colaborador, garantizando una experiencia de formación efectiva, lúdica y significativa.

3. DISEÑO DE SESIÓN DE ACTIVIDADES			
NOMBRE DE LA SESIÓN			
Módulos (N° y Título)	Logro de Aprendizaje	Contenidos	
	Verbo + Objeto + Condición de calidad		
Momento de la sesión	Descripción de las actividades	Metodología activa selecciona (sustento de las actividades)	Recursos
Inicio			
Desarrollo			
Cierre			
Evaluación			

PARTE 4: Diseño de Actividades e Instrumentos de evaluación

Finalmente, diseña dos actividades e instrumentos de evaluación para la sesión de aprendizaje seleccionada. Te proponemos un cuestionario y una tarea de entrega y como instrumento de evaluación una escala de likert.

Asimismo, deberás diseñar de el trabajo final y su respectivo instrumento de evaluación (rúbrica)

4. Sustento en la Elección de Actividades e Instrumentos de Evaluación						
Módulos (N° y Título)	Logro de Aprendizaje	Sesión de aprendizaje	Actividad de Evaluación	%peso	Instrumento de Evaluación	Sustento en la elección del instrumento
	Verbo + Objeto + Condición de calidad		Cuestionario	Especificar	Cuestionario	
			Tarea	Especificar	Escala de likert	
Trabajo final		Competencia		%peso	Instrumento de Evaluación	Sustento en la elección del instrumento
		Verbo + Objeto + Condición de calidad		Especificar	Rúbrica	

4. Actividad e Instrumento de Evaluación: Cuestionario

Módulo			
Logro	Verbo + Objeto + Condición de calidad		
Descripción	Describa en qué consiste la actividad		
Puntaje	100	% Peso en el curso	Especificar

Nº de Pregunta	Puntaje	Tipo	Descripción	Alternativas y respuesta correcta si corresponde
1		Opción Múltiple		
2		Verdadero / falso		
3		Completar (palabras)		
4		Relacionar		
5		Descripción		

4. Actividad e Instrumento de Evaluación: Tarea

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN				
Módulo				
Logro	Verbo + Objeto + Condición de calidad			
Descripción	Describa en qué consiste la actividad de forma general			
Puntaje total	100	% Peso en el curso	Especificar	
Consigna	Describir lo que se debe realizar, intenta ser bastante específico explicando de forma clara todas las orientaciones. Ejemplo: Luego de estudiar los PPT deberá realizar un informe considerando...			
Insumos	Indicar los recursos necesarios para realizar la actividad. Ejemplo, si la actividad tratar de un "mapa conceptual" un insumo podría ser una guía que explique sobre construcción de mapas conceptuales...			
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESCALA (Indicar los niveles en una escala de likert)			

4. Actividad e Instrumento de Evaluación: Proyecto Final

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN				
Competencia del curso	Verbo + Objeto + Condición de calidad			
Descripción	Describa en qué consiste la actividad			
Puntaje total		% Peso en el curso	Especificar	
Consigna				
Insumos				
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN				
LOGROS DE APRENDIZAJE DEL CURSO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
	(Puntajes)			
Verbo + Objeto + Condición de calidad	(Niveles descriptivos)			

5. Evaluación

- Entregas parciales para su retroalimentación respectiva.
- El proyecto se califica sobre los 100 puntos en base al instrumento adjunto.

LOGROS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Puntaje 100
Determina los modelos pedagógicos y enfoques de aprendizaje más adecuados para cada situación de aprendizaje, considerando los objetivos de aprendizaje, el perfil de los learners y el contexto, demostrando la validez de su elección.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sustenta con fundamento el Modelo Instruccional, las Teorías de Aprendizaje y la Modalidad de Aprendizaje propuestos en correspondencia con las necesidades de formación identificadas y el público objetivo. (5 pts.) 2. La competencia muestra claramente los aprendizajes que se esperan alcanzar siguiendo la estructura: verbo + objeto + condición de calidad. (5 pts.) 3. El alcance de los contenidos guardan correspondencia con la competencia deseada. (5 pts.) 4. El enfoque metodológico es pertinente para el logro de la competencia y perfil del estudiante. (5 pts.) 5. El alcance de los recursos de aprendizaje propuestos guarda correspondencia con el perfil de los estudiantes, la competencia y la modalidad propuesta (5 pts.) 	25
Diseña competencias y logros de aprendizaje específicos y medibles, alineados con los resultados esperados de la formación, y define los componentes necesarios (contenidos, actividades, recursos, etc.) para su consecución.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El trabajo final propuesto guarda correspondencia con la competencia propuesta para el curso. (5 pts.) 2. La suma de todos los logros de aprendizaje asegura el logro de la competencia del curso y están redactados con claridad. (5 pts.) 3. Los contenidos propuestos guardan correspondencia con los logros de aprendizaje esperados. (5 pts.) 4. Las actividades de aprendizaje y de evaluación guardan correspondencia con los logros de aprendizaje esperados. (5 pts.) 5. Los recursos de aprendizaje propuestos guardan correspondencia con el perfil de los estudiantes, el logro de los aprendizajes y la modalidad (5 pts.) 	25
Diseña secuencias de aprendizaje flexibles y personalizadas, incorporando una variedad de actividades de aprendizaje que promuevan la participación activa y el desarrollo integral de las competencias.	<ol style="list-style-type: none"> 1. La secuencia de aprendizaje asegura el logro de aprendizaje esperado. (5 pts.) 2. La secuencia de aprendizaje fomenta la participación activa de los participantes. (5 pts.) 3. Sustenta con fundamento las metodologías activas seleccionadas. (5 pts.) 4. La actividad de evaluación guarda correspondencia con el logro de aprendizaje de la sesión. (5 pts.) 5. Los recursos seleccionados son pertinentes con respecto a las características del programa y el logro de los aprendizajes. (5 pts.) 	25
Diseña un proceso de evaluación integral y alineado con los objetivos de aprendizaje, utilizando una variedad de instrumentos (pruebas, proyectos, portafolios, etc.) para medir de manera confiable el logro de las competencias.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sustenta la elección de los instrumentos de evaluación en el contexto del curso. (5 pts.) 2. El diseño del cuestionario guarda correspondencia con el logro de aprendizaje esperado. (5 pts.) 3. La actividad de aprendizaje del tipo tarea describe con claridad y coherencia lo que se espera del estudiante, los insumos(recursos) necesarios y los criterios de evaluación. (5 pts.) 4. El trabajo final describe con claridad y coherencia lo que se espera del estudiante así como los insumos(recursos) necesarios. (5 pts.) 5. El diseño del instrumento de evaluación del trabajo final aborda con claridad y correspondencia los criterios necesarios para cumplir con la competencia del curso. (5 pts.) 	25