

SILABO

I. GENERALIDADES

1.1 Curso	Diseño instruccional e inteligencia artificial aplicada
1.2 Pre-requisito	Ninguno
1.3 Código de Asignatura	CPID
1.4 Duración en semanas	3 semanas
1.5 Total de Horas	64 horas
1.6 Facilitadoras	Elaine Salas y Scampola Aponte

II. SUMILLA

Diseño instruccional e inteligencia artificial aplicada es un curso teórico-práctico, desarrollado en modalidad online. Su objetivo es brindar herramientas clave y experiencias prácticas para diseñar experiencias de aprendizaje significativas, utilizando metodologías instruccionales adaptadas a las necesidades formativas y aprovechando el potencial de la inteligencia artificial.

El curso cubre conceptos esenciales del diseño instruccional, planificación educativa, definición de competencias, y las metodologías más relevantes para el e-learning. Se integrarán herramientas de inteligencia artificial para personalizar el aprendizaje y optimizar la adaptación de los contenidos a los estudiantes.

También se abordarán estrategias de evaluación alineadas con los aprendizajes esperados, definiendo criterios e instrumentos que permitan un seguimiento eficaz del progreso. Así, los participantes podrán involucrarse en todas las etapas del proceso de diseño instruccional.

En resumen, este curso permitirá a los participantes diseñar experiencias de aprendizaje orientadas a competencias y resultados, apoyándose en la IA para mejorar el proceso formativo.

III. COMPETENCIA DEL CURSO

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

IV. MÓDULOS

MÓDULO N° 1: Fundamentos del diseño instruccional			
LOGRO DE APRENDIZAJE DEL MÓDULO			
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.			
APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
- Identifica las teorías de aprendizaje en los modelos pedagógicos e-learning	1.1 Fundamentos de diseño instruccional <ul style="list-style-type: none"> • Teorías de aprendizaje • Modalidades de Aprendizaje • Modelos pedagógicos y andragógico para la Modalidad E-learning • El Diseño Instruccional 	Presentación y análisis del caso Sesión en vivo Cuestionario de evaluación de la sesión en vivo Estudio Personal	Guía de aprendizaje de la sesión Presentación multimedia Lectura del Módulo Recursos complementarios Infografía resumen
- Identifica los modelos de diseño instruccional aplicados al e-learning	1.2 Modelos de diseño instruccional aplicados al e-learning <ul style="list-style-type: none"> • GAGNE • MERRIL • DICK Y CAREY • ASSURE 	Autoevaluación formativa Entrega de Avance 1 (formativa)	
- Aplica el modelo de diseño instruccional ADDIE para llevar a cabo el análisis de necesidades de un curso e-learning	1.3 Modelo de diseño instruccional ADDIE <ul style="list-style-type: none"> • Definición • Fases 		

MÓDULO N° 2: Diseño de logros de aprendizaje			
LOGRO DE APRENDIZAJE DEL MÓDULO			
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.			
APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
- Reflexiona sobre la importancia de la planificación a través de la participación activa.	2.1 Planificación: El conductor del proceso de aprendizaje. <ul style="list-style-type: none"> Disgregando el concepto de planificación. ¿Por qué y para qué es importante planificar? Componentes de la planificación. 	Sesión en Vivo Cuestionario de evaluación de la sesión en vivo Estudio Personal	Guía de aprendizaje de la sesión Presentación multimedia Lectura del Módulo
- Redacta las competencias y logros de aprendizaje de la propuesta formativa con la implementación de herramientas de inteligencia artificial, detallando cada una en forma clara y precisa.	2.2 Competencias: Construyendo nuestro propio conocimiento. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué son las competencias y cuál es su finalidad? ¿En qué se diferencian los objetivos de las competencias? Características de las competencias Taxonomía de Bloom para la era digital en la redacción de competencias Redactando la competencia con herramientas de inteligencia artificial 	Autoevaluación formativa Entrega de Avance 2 (formativa)	Recursos complementarios Infografía resumen
- Identifica los componentes de un módulo de aprendizaje y su relación con las competencias y logros de aprendizaje.	2.3 Los contenidos y la estructura de los módulos de aprendizaje. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es un módulo de aprendizaje? Características de un módulo de aprendizaje. Componentes de un módulo de aprendizaje. 		
- Selecciona los recursos de aprendizaje en correspondencia con los logros propuestos y la modalidad.	2.4 Los Recursos de Aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> Tipos Características Componentes Diseño de recursos de aprendizaje con apoyo de herramientas de inteligencia artificial 		

MÓDULO N° 3: Estrategias de aprendizaje

LOGRO DE APRENDIZAJE DEL MÓDULO

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.

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
Identifica las metodologías, métodos, estrategias y técnicas de enseñanza aprendizaje para la modalidad E-learning	3.2 Metodologías para el E-learning <ul style="list-style-type: none"> • Modelos de Aprendizaje • Estrategias E-learning • Metodologías activas de aprendizaje • Técnicas de aprendizaje • Diseño de Actividades para la Modalidad E-learning 	Sesión en Vivo Cuestionario de evaluación de la sesión en vivo Estudio Personal Autoevaluación formativa Entrega de Avance 3 (formativa)	Guía de aprendizaje de la sesión Presentación multimedia Lectura del Módulo Recursos complementarios Infografía resumen
Diseña una estrategia E-learning	3.3 Estrategias E-learning <ul style="list-style-type: none"> • Colaborativas • Autónomas • Activas 		
Diseña una experiencia de aprendizaje	3.4 El Diseño de Experiencias de Aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> • Definición • Tipos • Proceso 		
Aplica la IA en el diseño y desarrollo de los Recursos Digitales	3.5 Herramientas digitales y de IA <ul style="list-style-type: none"> • Diseño y Desarrollo de Recursos Educativos Digitales 		

MÓDULO N° 4: Evaluación de los aprendizajes

LOGRO DE APRENDIZAJE DEL MÓDULO

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.

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
-Discute sobre la importancia de la aplicación de estrategias de evaluación dentro del proceso formativo mediante la participación activa.	4.1 Una introducción a la evaluación. <ul style="list-style-type: none"> Definición de evaluación. ¿Para qué evaluar? Importancia de la evaluación. 	Sesión en Vivo	Guía de aprendizaje de la sesión
-Identifica los aspectos conceptuales de la evaluación bajo el enfoque por competencias.	4.2 La evaluación por competencias. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué significa evaluar por competencias? Beneficios del modelo de evaluación por competencias. Principios de la evaluación por competencias. 	Cuestionario de evaluación de la sesión en vivo	Presentación multimedia
- Diseña el sistema de evaluación de la propuesta formativa en concordancia con los aprendizajes esperados.	4.3 Sistema de evaluación <ul style="list-style-type: none"> Tipos de evaluación. Estrategias de evaluación. Criterios de evaluación. Instrumentos de evaluación. Construcción de instrumentos de evaluación con apoyo de herramientas de inteligencia artificial 	Estudio Personal	Lectura del Módulo
		Autoevaluación formativa	Recursos complementarios
		Entrega de Avance 4 (formativa)	Infografía resumen

Proyecto Final

El proyecto consiste en trabajar una propuesta instruccional, basada en el análisis de necesidades formativas identificadas y los criterios de evaluación propuestos en relación a la competencia del curso.

V. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

El siguiente curso se desarrolla bajo la metodología Project based learning, que se define como una estrategia metodológica activa, en la que el participante se enfrenta a situaciones de la vida real, planteados como retos o interrogantes a resolver. Los proyectos permiten acercarnos a los contenidos con un sentido y un significado, ya que promueve el pensamiento crítico, analítico y creativo.

Durante las sesiones en vivo, el tutor y los participantes trabajarán en la resolución de un caso práctico que ilustrará los contenidos clave del curso. Mientras avanzan en soluciones parciales, los estudiantes aplicarán los conceptos de diseño instruccional en tiempo real. Paralelamente, cada participante desarrollará un proyecto final, en donde planteará el diseño instruccional de una solución e-learning que responda a una necesidad formativa identificada. Para ello, se proponen actividades de discusión, análisis y resolución de situaciones presentadas a lo largo de cada módulo de aprendizaje. Todo con el apoyo, orientación y retroalimentación de los tutores y especialistas en los diferentes pasos y actividades que contempla el método.

Al ser una metodología que promueve el aprendizaje activo, se incorpora la definición de learning by doing, ya que se busca involucrar al participante en el proceso de aprendizaje simulando situaciones reales, con la finalidad de experimentar y reflexionar sobre los resultados, sin miedo a equivocarse y aprendiendo a la vez de sus errores.

Por otro lado, con la intención de mantener la participación activa y centrados en el “logro” se propondrán un conjunto de estrategias de trabajo colaborativo y actividades como la reflexión y la discusión.

Para finalizar, la evidencia del logro se dará mediante la presentación de avances parciales en la culminación de cada módulo hasta la entrega del proyecto final como respuesta al reto/interrogante inicial planteado. Durante el proceso de evaluación continua la retroalimentación será fundamental para el mejoramiento de los entregables.

VI. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Para garantizar un seguimiento efectivo del progreso y la comprensión de los participantes a lo largo del curso, se implementará un sistema de evaluación integral que combina diferentes métodos de evaluación formativa. Este enfoque incluye **autoevaluaciones continuas, evaluaciones durante las sesiones en vivo, cuestionarios específicos y entregas parciales formativas del proyecto**. Cada componente está diseñado para proporcionar retroalimentación constructiva y apoyar el desarrollo de competencias clave en diseño instruccional.

Al finalizar el curso, los participantes deberán entregar un **proyecto final** en el que **diseñen una propuesta instruccional** que responda a las necesidades formativas identificadas, el perfil del aprendiz y los lineamientos establecidos para la modalidad e-learning. Este proyecto integrará los conceptos y herramientas aprendidos, y demostrará la capacidad del participante para aplicar los principios del diseño instruccional en un contexto práctico.

CALIFICACIÓN	NIVEL DE LA COMPETENCIA
El puntaje máximo es de 100 puntos y se considera aprobado un puntaje mínimo de 64.	<ul style="list-style-type: none"> ● Inicio: 0 puntos ● En proceso: 1-60 puntos ● Logrado: 64-80 puntos ● Logro destacado: 81-100

VII. Referencias

ACUÑA, M. (2018). Planificación educativa, alcanzando los objetivos. Recuperado de:
<https://www.evirtualplus.com/planificacion-educativa-objetivos-y-competencias/>

ACUÑA, M. (2018). Aprendizaje por competencias: aprendiendo a ser. Recuperado de:
<https://www.evirtualplus.com/aprendizaje-por-competencias/>

BARQUERA, Y. (2020). Realiza un acertado diagnóstico de necesidades de capacitación (DNC). Recuperado de:
<https://idesaa.edu.mx/blog/la-importancia-de-realizar-un-acertado-diagnostico-de-necesidades-de-capacitacion/>

BARTOLOMEI, V. (2014). El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula. Recuperado de:
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=11816&id_libro=571

CASTRO, Y. (s/f). ¿A qué llamamos contenido? Recuperado de: <https://mundodidactica.wordpress.com/a-que-llamamos-contenido/>

CENTRO DE ASESORÍA EDUCATIVA. (s/f). Planeación y redacción de competencias. Recuperado de:
<https://elviraroldan.jimdo.com/app/download/5997223557/manualM2.Redacc.Competencias.pdf?t=1466025721>

CONEAU (2011). *Directrices para el funcionamiento de los centros de evaluación de competencias profesionales*. Perú.

DOMÍNGUEZ, J. (2016). La educación a distancia en el Perú. Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/6386>

EADBOX. (2018). La Planificación Educativa no es solo cumplir plazos, aprende cómo hacerlo realmente. Recuperado de: <https://eadbox.com/>

EDUCREA. (s/f). Planificación educativa: pasos clave para el éxito. Recuperado de:
<https://educrea.cl/planificacion-educativa-pasos-clave-exito/>

GABINO, V. (2017). Recursos Educativos Didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Recuperado de:
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762017000100011&script=sci_arttext#:~:text=El%20significado%20de%20recursos%20educativo.el%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%2Daprendizaje.

GUERRERO, J. (2019). ¿Cómo elaborar una planeación didáctica? Recuperado de:
<https://docentesaldia.com/2019/01/17/componentes-basicos-para-elaborar-una-planeacion-didactica/>

HERNÁNDEZ, R. (2016). Diseño de módulos por competencias para apoyar procesos de certificación. Guía práctica. Recuperado de:
https://www.oitcinterfor.org/sites/default/files/file_publicacion/Guia_Competicencias_Certificacio_n_new1.pdf

KENNEDY, Declan (2007). *Redactar y Utilizar Resultados de Aprendizaje*. Irlanda: University College Cork. Recuperado de: http://www.uctemuco.cl/cedid/archivos/apoyo/new_resultados_de_aprendizaje_01_dkennedy.pdf

LE BOTERF, G. (2001). *Ingeniería de las competencias*. Barcelona: Gedisa. MAGIO.

(2020). Guía para el diseño de cursos.

MÁRQUES, P. (2011). Los medios didácticos y los recursos educativos. Recuperado de: <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>

MUÑOZ, A. (2020). Educación y aprendizaje por competencias. Recuperado de: <https://www.unir.net/educacion/revista/aprendizaje-por-competencias/>

NORIEGA, A. (2016). ¿Cómo se redacta una competencia educativa? Recuperado de: <https://2-learn.net/director/redaccion-de-competencias/>

PAGLIARULO, E. (2010). Competencias básicas. La educación por competencias. Un desafío para la inserción social equitativa. Recuperado de: https://www.adeepra.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/COMPETENCIASBASICAS/RLE3185_Pagliariulo.pdf

PÉREZ, J. y GARDEY, A. (2013). Definición de planeación educativa. Recuperado de: <https://definicion.de/planeacion-educativa/>

PERÚ EDUCA (2010). Sílabo por objetivos Vs Sílabo por competencias. Perú: MINEDU. Consulta: 10 de abril del 2010.

RAFFINO, M. (2020). Recursos didácticos. Recuperado de: <https://concepto.de/recursos-didacticos/#ixzz6bWFI2Yc4>

TANCREDI, Beatriz (2017). "La comunicación síncrona en e-learning: cómo gestionar el chat". Universidad Nacional Abierta. Prácticas E-learning Págs. 136 - 160

TECNOLÓGICO DE MONTERREY. (s/f). La construcción del aprendizaje. Recuperado de: http://www.cca.org.mx/ps/profesores/cursos/depeem/archivos/mod-4/mod4_vii.pdf

TOBÓN, S. T. (2005). *Formación Basada en Competencias, Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogotá: Ecoe Ediciones.

TOBÓN, S., PIMIENTA, J. y GARCÍA, J. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. México: Pearson Educación.

UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO. (2018). Guía para redactar resultados de aprendizaje. Recuperado de: https://cdd.udd.cl/files/2018/11/Guia_para_Redactar_Resultados_de_Aprendizaje.pdf

VIDELA, J. (2007). La planificación educativa. Recuperado de: <http://videlajuan5blogspotcom.blogspot.com/2006/11/planificacin-educativa.html>