**GLOSARIO**

|  |  |
| --- | --- |
| Diseño Instruccional (DI) | Proceso sistémico para la creación de material educativo a ser usado en procesos de enseñanza – aprendizaje apoyado por tecnología. El DI, es considerado una ciencia porque tiene como punto de partida las teorías del aprendizaje; y es un arte, porque el proceso de diseño requiere de mucha creatividad. |
| Preguntas que debe contestar un diseñador instruccional | 1. ¿Hacia dónde vamos? 2. ¿Cómo llegamos hasta ahí? 3. ¿Cómo saber que ya llegamos y conseguimos lo que buscábamos? |
| Teoría de aprendizaje | Las teorías de aprendizaje son lineamientos claros “sobre cómo enseñar a las personas y cada una desde su perspectiva” (Schunk, 2012, p. 5). Dicho en otras palabras son “una guía explícita sobre la mejor forma de ayudar a que la gente aprenda y se desarrolle” (Reigeluth, 1999, p. 12). |
| Características de la teoría de aprendizaje | 1. Se concentran en seleccionar los medios más adecuados para lograr los objetivos de aprendizaje; 2. Ofrecen orientaciones sobre cómo y cuándo usar un determinado método educativo; 3. Están fundadas en perspectivas y valores que determinan cuáles son los objetivos de aprendizaje a lograr. |
| Conductismo | El conductismo concibe al aprendizaje como los cambios **observables y cuantificables** en el comportamiento de un individuo. Esta teoría sostiene que el comportamiento se forma mediante refuerzos positivos y negativos.  El aprendizaje es **gradual y continuo**, donde la fuerza de fijación y dominio de un **conocimiento se incrementa con la repetición**. |
| Cognitivismo | El cognitivismo considera que el aprendizaje se produce **cuando se logra modificar el conocimiento** que poseemos previamente en nuestra mente.  La adquisición de **conocimiento es una actividad mental** que trabaja por fases: **atención, interpretación, almacenamiento y recuperación**. |
| Constructivismo | El aprendizaje es el proceso a través del cual, los individuos **construyen nuevas ideas o conceptos**, en base a sus experiencias e interacciones con otras personas y el medio donde viven. El **aprendizaje** tiene lugar cuando los **aprendices crean nuevos conocimientos, partiendo de los que ya poseen,** de la información que obtienen del contexto en el cual se desarrollan y las **personas con las que interactúan**. |
| Conectivismo | El conectivismo más que una teoría es una **propuesta diferente**, en donde se considera que el aprendizaje es un proceso de **interconexión entre** **nodos o fuentes** de conocimiento que intercambian información y aprenden el uno del otro. Aprender consiste en **crear redes de aprendizaje** que, mientras más amplias, mejor. Todo, con el fin de extraer el conocimiento necesario. |
| Preguntas que guían la selección de una teoría de aprendizaje | ¿Qué tipo de aprendizaje se quiere conseguir?   * Memorización de conceptos; * Comprensión de relaciones; * Análisis de procesos; * Aplicación de técnicas.   ¿Quién será el centro del proceso de aprendizaje?  El proceso de aprendizaje estará centrado en el instructor, como una clase magistral o en el alumno, como en un curso autoinstruccional.  ¿Qué tipo de interacción se desea generar?   1. Estudiante-docente; 2. Estudiante-contenido; 3. Estudiante-estudiante. |
| MODELO ADDIE | Modelo de DI más difundido, tiene un proceso de DI iterativo, en donde los resultados de cada fase pueden conducir de regreso a cualquiera de las fases previas. Consta de las siguientes fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. |
| MODELO DICK Y CAREY | Modelo que está basado en la idea de que existe una relación entre los estímulos (materiales didácticos) y la respuesta que se produce en un alumno (el aprendizaje de los materiales). Consta de las siguientes fases: identificación de la meta instruccional, análisis instruccional, análisis de contenido y de los aprendices, redacción de objetivos, desarrollo de instrumentos de evaluación, estrategia instruccional, materiales instruccionales, evaluación formativa, evaluación sumativa. |
| MODELO ASSURE | Tiene como base los nueve eventos de la instrucción de Gagné, su objetivo es ayudar en la selección y utilización de materiales educativos que se ajusten a las necesidades de los estudiantes. Consta de las siguientes fases: análisis de los estudiantes, definición de objetivos, selección de medios y materiales, utilización de medios y materiales, requerir la participación del estudiante, evaluar y revisar. |
| MODELO ISD | Modelo rápido de aprendizaje acelerado (ISD) ideal para diseñadores que trabajan con plazos ajustados, presupuesto limitado y contenido en constante cambio; en donde se presta más interés en las actividades de aprendizaje que en la presentación del contenido. Consta de las siguientes fases: preparación, presentación, práctica y desempeño. |
| MODELO SAM | Se concentra con la colaboración, la eficiencia y la repetición. Cuenta con dos versiones SAM 1 y SAM 2. |
| Modelo de VAK y KOLB | Modelos que permiten identificar estilos de aprendizaje. |
| Etapas del proceso de diseño | Análisis, necesidades de aprendizaje, contexto de aprendizaje, conocimientos previos, contexto de desempeño, estilos de aprendizaje. |
| Modelo ARCS de motivación | Enfoque sistemático para diseñar aprendizaje motivante, compuesto por cuatro momentos: atención, relevancia, confianza, satisfacción |
| Objetivos de aprendizaje | Determinan el alcance de la asignatura y ayudan a los estudiantes a enfocarse en los resultados. Es aconsejable que se escriban después de realizar un exhaustivo análisis de las necesidades formativas. |
| Taxonomía de Bloom | La taxonomía cognitiva de James Bloom, se basa en la idea de que las operaciones cognitivas, pueden clasificarse en seis niveles de complejidad creciente y dependiente; esto implica que si un alumno desea alcanzar un nivel superior, será necesario que primero domine los niveles inferiores que le preceden. |
| Metodología de diseño inverso | La metodología de diseño inverso consiste en partir de los objetivos específicos, para después establecer los temas o tópicos a abordar a modo de emparejamiento, logrando identificar con claridad la información que el estudiante necesita para llegar a lograr el objetivo general. |
| Criterios para elaborar un temario | 1. Empezar por lo general, para terminar en lo específico. 2. Iniciar por lo conocido, para concluir en lo desconocido. 3. Arrancar por lo fácil, para acabar con lo complejo. |
| Estructura de módulos o unidades | Generalmente la estructura de un recurso educativo es la siguiente:  Introducción, desarrollo, actividad, evaluación y resumen. |
| Factores a considerar en la elección o elaboración de un recurso educativo | Pertinencia, autosuficiencia, interactividad. |
| Instrumentos de evaluación | Los instrumentos de evaluación son las herramientas que permiten medir el nivel de dominio que sobre un tema posee un estudiante y así determinar si se cumplieron los objetivos planteados |
| Evaluación diagnóstica | Evaluación que ayuda identificar los conocimientos y habilidades con las que el estudiante inicia el proceso de aprendizaje. |
| Evaluación formativa | Evaluación que se realiza de manera constante y sistemática en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, el principal objetivo es localizar las deficiencias con el fin de remediarlas. Tiene una doble retroalimentación. Al alumno le indica su situación respecto de las distintas etapas por las que debe pasar para realizar un aprendizaje determinado; y al docente le indica cómo se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje identificando los mayores logros y dificultades de las personas que aprenden. |
| Evaluación sumativa | Se realiza al final de un período académico, y permite verificar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje propuestos. |