



*Universidad*  
**LATINA** *de Panamá*  
SUMMUM DESIDERIUM SAPIENTIA

# **POLÍTICA DE DISEÑO INSTRUCCIONAL**

2024

## POLÍTICA DE DISEÑO INSTRUCCIONAL

Autor	Fecha Creación	Actualización V1	Próxima Revisión
Dr. Jesús Villanueva Mgter. Katherine Márquez	11-junio-2024		2025

### Objetivo

- Crear planos de aprendizaje efectivo y atractivos, determinando la manera más agradable y didáctica de ofrecer contenidos y recursos educativos. Esto implica evaluar las actitudes de los estudiantes, las brechas de conocimiento y los objetivos de aprendizaje, con el fin de maximizar la eficiencia en la transmisión de conocimientos por parte del docente y lograr una experiencia de estudio más eficaz y atrayente para los estudiantes. Los diseños instruccionales abarcan un vasto repertorio de roles y responsabilidades, incluyendo trabajar junto a expertos en la materia hasta definir las necesidades de formación de los estudiantes y evaluar el desempeño de estos en el logro de los objetivos propuestos.
- Facilitar la transferencia de conocimiento y asegurar que los estudiantes puedan aplicar lo aprendido en contextos prácticos y reales, a través de la creación de métodos de aprendizaje efectivos, sugestivos y dinámicos.

### Alcance

El Diseño Instrucciona busca adaptar los contenidos y métodos de enseñanza a las necesidades, estilos de aprendizaje y contextos de los estudiantes, asegurando que puedan aplicar lo aprendido en contextos prácticos y reales según la modalidad ya sea presencial, semipresencial con componente virtual, semipresencial sin componente virtual y virtual.

## Glosario

- **Actividad síncrona:** aquella interacción entre el docente y el alumno que se da mediante las tecnologías de la información y la comunicación en tiempo real.
- **Actividad asíncrona:** aquella interacción entre el docente y el alumno que se da mediante las tecnologías de la información y la comunicación en distintos tiempos o diferidos.
- **Biblioteca virtual:** modelo de biblioteca a través del cual se puede tener acceso a la información con mayor rapidez desde su escritorio o dispositivo de trabajo.
- **Educación a distancia:** modalidad formativa, que puede ser semipresencial o virtual, en la que el tutor y los alumnos están separados en el espacio y algunas veces en el tiempo, en donde se articulan múltiples recursos didácticos, una sólida labor tutorial y el respaldo efectivo de una organización.
- **Educación semipresencial:** modalidad educativa en donde los estudiantes no tienen necesidad de asistir diariamente a un salón de clase físicamente, sino que acuden a tutorías, laboratorios, pruebas o evaluaciones cada cierto tiempo, complementando con actividades presenciales o virtuales e investigaciones, el resto del curso.
- **Entorno virtual:** espacio académico-tecnológico orientado a facilitar la formación virtual que integra recursos y diferentes actividades de enseñanza, aprendizaje y evaluación, fomentando la interacción entre los miembros que conforman el proceso educativo.
- **Plataforma de gestión de aprendizaje:** sistema que permite administrar, distribuir y controlar las actividades de formación de una institución.
- **Tutor, facilitador o profesor:** profesional académico que, utilizando los recursos didácticos-pedagógicos y las herramientas de telecomunicación disponible, puede conocer e identificar las necesidades del estudiante, guiar sus actividades, orientar su aprendizaje fomentando el autoaprendizaje y estimulando la actitud analítica, crítica y constructiva.

## Marco Normativo

- Ley 52 de 26 de junio de 2015
- Resuelto No. 723-AL de 21 de marzo de 2022 que aprueba el Texto Único del Decreto Ejecutivo 539 de 30 de agosto de 2018
- Decreto Ejecutivo 61 de 21 de noviembre de 2022, que establece regulaciones para la creación y funcionamiento de universidades a distancia; cuyas modalidades sean semipresencial y/o virtual, y para la implementación de planes y programas de estudio a distancia, semipresencial y/o virtual.
- Modelo Educativo de la Universidad Latina de Panamá.

<https://www.ulatina.edu.pa/wp-content/uploads/2022/08/Modelo-Educativo-versio%CC%81n-final.pdf>

- Guía para la creación y actualización de los diseños curriculares

<https://www.ulatina.edu.pa/wp-content/uploads/2022/08/Guia-actualizacion-y-creacion-curricular-1.pdf>

## Política

Las políticas del diseño instruccional en la Universidad Latina de Panamá se orientan por tres marcos que la circunscriben:

- a. **Marco Normativo**, el cual otorga el basamento legal que abarca desde las leyes fundamentales de la República, el estatuto de la universidad, el Modelo Educativo de la Universidad Latina de Panamá y los lineamientos emitidos por las instancias relacionadas con el hecho educativo y que aplican al ámbito universitario;

- b. **Marco Conceptual**, en el plano conceptual el currículo está sustentado en el modelo constructivista en dos de sus vertientes: la Teoría Sociocultural y Teoría cognitivista (Pedagogía Operativa-Cognitivismo);
- c. **Marco operativo**, en el cual se aplican las fases del modelo de diseño instruccional ADDIE.

El modelo ADDIE es un proceso de Diseño Instruccional Interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase. ADDIE es el modelo básico de Diseño Instruccional, pues contiene las fases esenciales del mismo.

**ADDIE** es el acrónimo del modelo, atendiendo a sus fases:

- **Análisis.** El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas.
- **Diseño.** Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.
- **Desarrollo.** La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.
- **Implementación.** Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos.
- **Evaluación.** Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

Toda propuesta de formación precisa conocer no solo la materia de estudio, las teorías de aprendizaje y las estrategias didácticas, sino que también es indispensable conocer el medio tecnológico con el fin de generar ambientes de aprendizaje adaptados a la modalidad presencial, semipresencial con componente virtual, semipresencial sin componente virtual y virtual, considerando las

tecnologías como herramientas cognitivas que el alumno va a manejar para construir su conocimiento.

El diseño instruccional debe fomentar lo siguiente<sup>1</sup>:

- Introducción de la materia.
- Activación de conocimientos previos.
- Desarrollo personal del conocimiento, es decir, aprender a aprender.
- Aprendizaje en colaboración.
- Debates que estimulen conclusiones sobre el tema tratado.
- Creación de elementos para la evaluación, que permitan comprobar el logro de los objetivos de aprendizaje o competencias propuestas.

Debe apoyarse en material didáctico que tenga las siguientes características:

- Mediación pedagógica desde el contenido, aprendizaje y forma; sin olvidar que el objetivo de la mediación pedagógica es alcanzar y facilitar los aprendizajes trazados en el programa de la asignatura.
- Tutela de contenidos.
- Actividades de aprendizaje derivadas de los materiales.

Las actividades de aprendizaje deben contener:

- Presentaciones visuales.
- Ilustración de conceptos clave o temas, mediante tablas, figuras u otras representaciones visuales, que sirvan de anclaje al aprendizaje.

---

<sup>1</sup> Atendiendo a los enfoques pedagógicos que orientan el modelo didáctico de la Universidad Latina de Panamá<sup>1</sup> se consideran las siguientes ideas transversales para considerar en el diseño instruccional:

1. En el tratamiento del contenido se parte de las ideas y preconceptos que el alumno trae sobre el tema de la clase. 2. La gestión didáctica del profesor para orientar el cambio conceptual que se espera de la construcción activa del nuevo conocimiento y su repercusión en la estructura mental de cada estudiante. 3. Se facilita que en el aprendizaje se establezcan nexos entre las ideas y conocimientos previos afines al tema de enseñanza con el nuevo conocimiento científico que se enseña. 4. La aplicación de los nuevos aprendizajes: conceptos, relaciones, valores, actitudes, entre otros tipos a situaciones concretas, estableciendo relaciones con aprendizajes, para la realización de inferencias, comparaciones, abstracciones, generalizaciones, procesos cognitivos que están en la base del aprendizaje. 5. El enfoque interdisciplinar y transdisciplinar que considera no solo del contenido de aprendizaje sino las estrategias, métodos y técnicas que se utilizan para aprender. Disponible en: [Modelo-Educativo-versión-final.pdf \(ulatina.edu.pa\)](http://ulatina.edu.pa)

- Interacción entre los participantes.
- Actividades que promuevan el trabajo en colaboración.

Los aspectos clave que considera el Diseño Instruccional y que se encuentran ampliamente descritos en la Guía para la creación y actualización de los diseños curriculares:

1. Objetivos de aprendizaje: Definir claramente lo que se espera que los estudiantes logren al final del proceso. El verbo del objetivo se redacta en infinitivo.
2. Contenidos: Seleccionar y organizar los materiales de enseñanza.
3. Estrategias que engloban los métodos de enseñanza: Determinar cómo se presentará la información y cómo se fomentará el aprendizaje activo.
  - a. Métodos: aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje mediante el análisis de casos, aprendizaje por descubrimiento.
  - b. Técnicas: técnicas de integración y conocimiento del grupo, técnicas de desarrollo y asimilación de contenidos, técnicas de comunicación y trabajo en equipos de discusión, técnicas de análisis de roles y construcción de equipos de trabajo, técnicas de autoanálisis y reflexión del desempeño.
4. Evaluación: Diseñar métodos para medir el progreso y el logro de los objetivos.
5. Logística: Planificar la implementación y gestión de la experiencia de aprendizaje.

Para gestionar el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera efectiva, se hace necesario establecer un proceso que permita sistematizar las etapas a seguir. En este sentido, los modelos de diseño instruccional proporcionan directrices y guías para organizarlas en función de los propósitos y necesidades institucionales. (Benítez, 2010). La universidad propone, como marco referencial para la gestión

del proceso de enseñanza aprendizaje, el Modelo ADDIE. Este modelo con enfoque sistemático y centrado en el estudiante (Wegener, 2006), abarca para su desarrollo cinco etapas durante el proceso: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

## MODELO INSTRUCCIONAL ADOPTADO POR LA UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ





**Análisis:** Busca la identificación del qué se va a hacer, para quiénes y con qué recursos, transitando desde el análisis de los resultados de aprendizaje, indicadores de logro y contenidos, hasta las características de los y las estudiantes en tanto sus perfiles, expectativas, conocimientos previos, entre otros.



**Diseño:** En esta etapa se planifican las secuencias didácticas a desarrollar para alcanzar los indicadores de logro propuestos en los programas de asignatura.



**Desarrollo:** Se crean los recursos de aprendizaje necesarios para la implementación, se revisan y validan.



**Implementación:** Corresponde al proceso en el que el estudiante desarrolla la experiencia de aprendizaje. En esta etapa el estudiante cobra un rol protagónico en su aprendizaje y va desarrollando las habilidades siguiendo las secuencias didácticas propuestas.



**Evaluación:** Esta etapa busca evaluar la calidad del proceso diseñado, considerando el nivel de los logros de los resultados de aprendizaje y la percepción de los y las estudiantes respecto del mismo, a fin de avanzar hacia la mejora continua.

Aunque institucionalmente se sugiere la administración del proceso de enseñanza y aprendizaje a través del modelo de diseño instruccional ADDIE, este adquiere mayor importancia para el diseño instruccional de actividades educativas en entornos virtuales de aprendizaje (EVA), es decir, para ser implementado en modalidades no presenciales o semipresenciales.

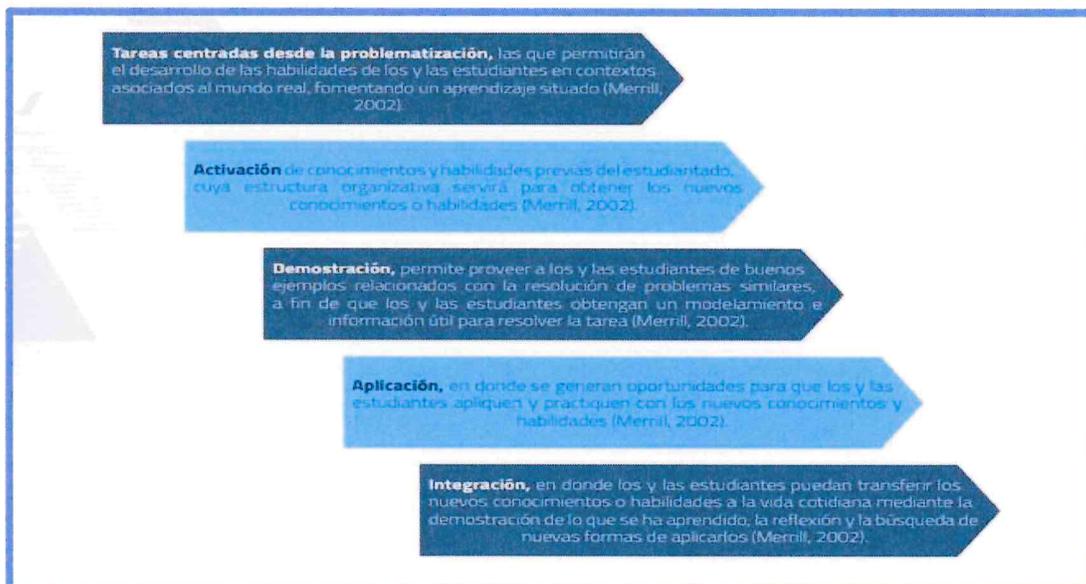
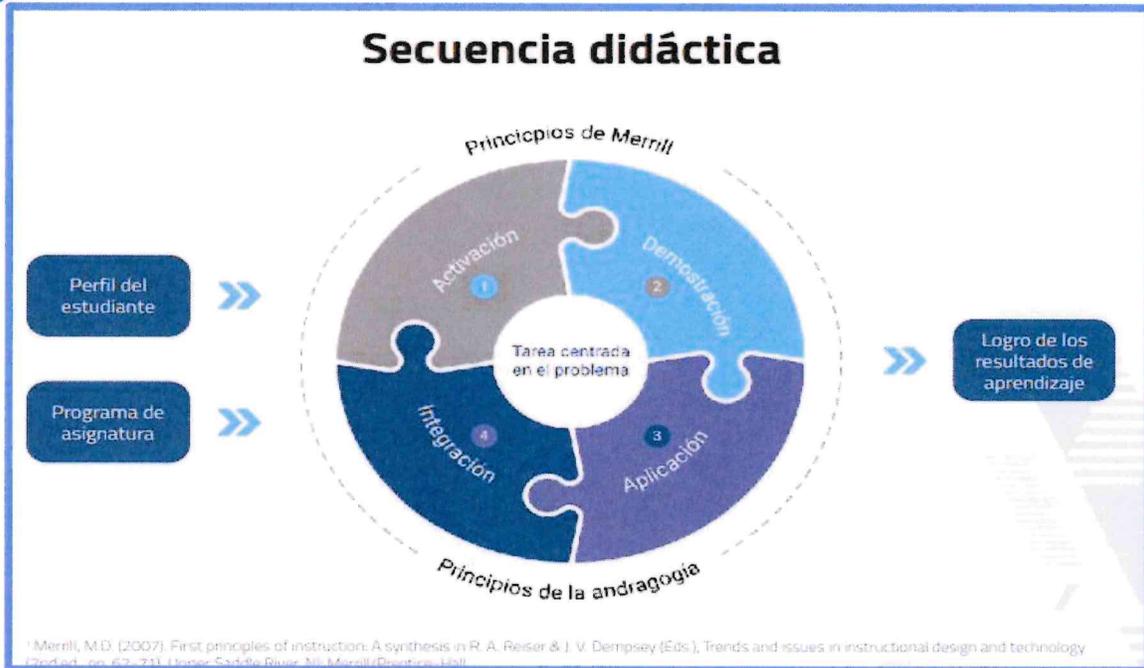
El desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en un EVA implica tener en cuenta ciertas características distintivas, entre las que se incluyen, entre otras, la posibilidad de que el estudiante establezca su propio ritmo de aprendizaje, lo que lo sitúa en el centro de una formación más autónoma y flexible.

El diseño instruccional para la modalidad no presencial contempla una dimensión pedagógica que guía el diseño de las secuencias didácticas para lograr el aprendizaje y una dimensión tecnológica que proporciona herramientas para

desarrollarlas e implementarlas, por lo que también se le conoce como diseño tecnopedagógico.

En este contexto, la Universidad Latina de Panamá establece para la modalidad no presencial un diseño instruccional basado en una concepción constructivista del aprendizaje, guiado por los principios de Merrill y de la andragogía, y gestionado bajo el Modelo ADDIE. Este modelo instruccional orienta el quehacer de la docencia considerando todos los niveles formativos, a saber, grado y postgrado, y es aplicable además al diseño de cursos y diplomados que apunten al perfeccionamiento y a la educación continua, tanto en modalidad presencial como a distancia.

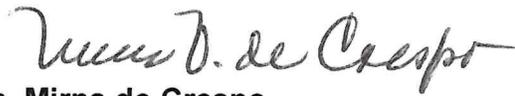
Los principios instruccionales de Merrill (1994, 2000 y 2002), plantean que, bajo el paradigma constructivista del aprendizaje, el diseño de secuencias didácticas que consideren tareas centradas desde la problematización, situará a los estudiantes en problemas reales y relevantes, a fin de que puedan abordar su solución, propiciando un aprendizaje activo, significativo, autónomo, estratégico y situado. Propone además que para abordarlos se hace necesaria la activación de conocimientos previos; la demostración, por parte de la o el docente respecto de las maneras de abordar problemas similares; la aplicación de conocimientos nuevos, que les permitan plantear soluciones para el problema, y la generación de instancias que permitan a los y las estudiantes la integración de lo aprendido a fin de que puedan aplicarlo en contextos nuevos y diferentes.



Adicionalmente a los principios establecidos por Merrill, el diseño instruccional de la Universidad debe considerar los principios de la andragogía, asociados a las características del aprendizaje de adultos, que rigen la formación universitaria. Estos quedan expresados en los siguientes postulados establecidos por Knowles (1984), los que conciben que los adultos



**Aprobado por:**



**Dra. Mirna de Crespo**  
Rectora