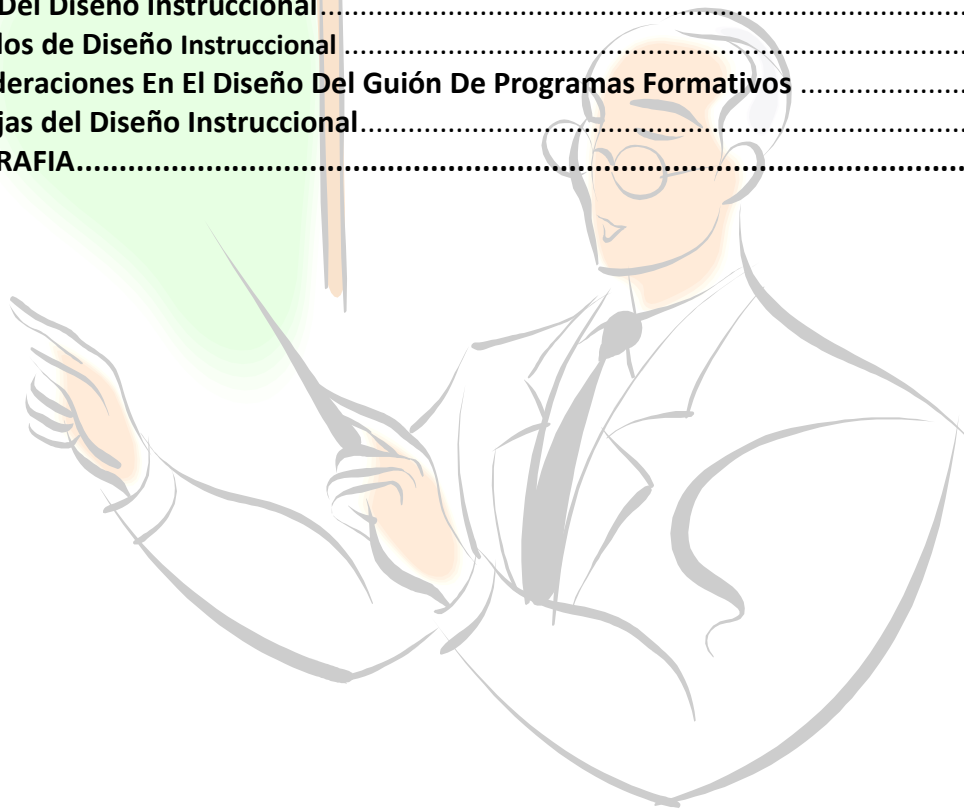


# GUIÓN INSTRUCCIONAL

[raulm.wikispaces.com/.../GUIÓN+Y+DISEÑO+INSTRUC...](http://raulm.wikispaces.com/.../GUIÓN+Y+DISEÑO+INSTRUC...)

## INDICE

<b>GUIÓN INSTRUCCIONAL.....</b>	<b>2</b>
<b>Tipos De Guiones .....</b>	<b>2</b>
<b>Estado.....</b>	<b>3</b>
<b>Evento .....</b>	<b>3</b>
<b>Medios .....</b>	<b>3</b>
<b>DISEÑO INSTRUCCIONAL.....</b>	<b>5</b>
<b>Fases Del Diseño Instruccional.....</b>	<b>5</b>
<b>Modelos de Diseño Instruccional .....</b>	<b>7</b>
<b>Consideraciones En El Diseño Del Guión De Programas Formativos .....</b>	<b>8</b>
<b>Ventajas del Diseño Instruccional.....</b>	<b>8</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>9</b>



## GUIÓN INSTRUCCIONAL

El guión instruccional se define como el conjunto de indicaciones escritas que orientan la realización del material. El guión articula la tecnología, la pedagogía y el contenido en un documento que será la brújula fundamental del trabajo posterior. También se puede definir el guión instruccional como una lista detallada, pantalla por pantalla, con elementos que constituirán el proyecto educativo/instruccional.

El guión debe detallar el funcionamiento de cada uno de los contenidos en cada una de las pantallas del proyecto, es decir, al diseñar las Pantallas se hace funcional el Guión.

Seguramente en el transcurso del proyecto se van a encontrar con situaciones como que el guión no es funcional porque no puede ser llevado a la pantalla, entonces habrá que hacer las correcciones pertinentes. También aparecerá la necesidad de recopilar nuevo material o rehacer el que se tiene.

### Tipos De Guiones

Existen tres tipos de guiones: de contenido, didáctico y técnico; cuyas características varían según que los materiales sean impresos, audiovisuales o multimedia

El **guión de contenido** es aquel que presenta de manera esquemática, o de forma más amplia, el contenido del mensaje, considerando las variables pedagógicas relativas a la selección y organización del contenido. **ESTE ES EL QUE NECESITO QUE HAGAN**

El **guión didáctico** es aquel que presenta el contenido totalmente desarrollado, tomando en cuenta además las variables pedagógicas relativas a las estrategias instruccionales. Por ejemplo, si se tratara de un material escrito programado, el contenido sería presentado atendiendo a las especificaciones pedagógicas de esa técnica; si se tratara de un programa audiovisual, comprendería la narración redactada según las características pedagógicas, así como las especificaciones visuales respectivas; de igual manera, si se trata de un multimedia, los detalles relativos a las formas de interacción, retroalimentación, nivel de interactividad, etc.

Por último, el **guión técnico** es el que comprende además de lo anterior, todas las consideraciones relativas a las variables técnicas propias de cada tipo de material, sea impreso, audiovisual o multimedia. Así el guión técnico orienta las actividades de quienes serán responsables de la realización del material. Por ejemplo, si se trata de un programa audiovisual, dirige las actividades del fotógrafo, del locutor, del técnico en sonido, etc.; si se trata de un multimedia, además de lo anterior orienta las actividades de quienes desarrollan las pantallas, realizan el montaje según el sistema de autor utilizado, etc.

### Estado

Se define como la situación actual de una pantalla con respecto al proyecto, a los valores de las propiedades de los componentes inmersos en él. Los estados deben ser vistos como: Estados de una Pantalla y Estados de los Componentes de una Pantalla

### Evento

Es el cambio de un estado a otro. Existen tres tipos de eventos:

- **Interacción del Usuario.** Cuando el usuario o educando realiza una acción sobre un componente de la pantalla, utilizando un dispositivo de entrada, como es el teclado, el ratón o el lector óptico. Ejemplos: Hacer un Clic o doble clic, Pasar el Ratón, Pulsar una Tecla, Arrastre y Soltado.
- **Por Tiempo.** Cuando se da un intervalo de tiempo para ejecutar una acción. Ejemplo: Pasados n-segundos se detiene la reproducción de un Medio. En una presentación la Transición por Tiempo pasa de un contenido a otro dado un intervalo de tiempo.
- **Por Regla.** Cuando se cumple una condición se realiza una acción. Ejemplo: En el caso de las operaciones Matemáticas existen cinco botones: Suma, resta, Multiplicación, División, Problemas.

### Medios

Se definen como una Estructura compuesta de Atributos, Comportamiento (Estados, Eventos) y Sincronización que generan información, motivación, navegación.

### Atributos

- Nombre.
- Tipo (Animación, Video, Texto, HTML, Foto, Imagen, Fondo Musical, Sonido Oral, Texto RTF).
- Nombre Archivo.

### Eventos

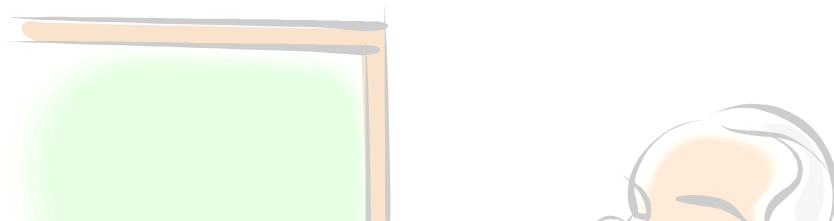
- Evento de Reproducción. Automático, Usuario, Tiempo, Condición.
- Evento de Detener. Automático, Usuario, Tiempo Condición.
- Evento de Ir a (HyperMedia).

### Estados Iniciales

- Activo/Inactivo.
- Visible/invisible.
- Máximo/Mínimo - Con/Sin Borde

Para la elaboración de un diseño instruccional es necesario fijar un objetivo general que permita orientar el proceso, luego se deben establecer objetivos específicos (objetivos de aprendizajes) para establecer paso por paso lo que se ira realizando. Además se deberá realizar un diagnostico que permita obtener información sobre las necesidades de los alumnos, su experiencia en cuanto al producto del proyecto y otras elementos o factores que intervengan para la elaboración de programa educativo.

También es necesario establecer cuales serán las características del software educativo y el contenido que se desarrollara en el mismo, y por ultimo, las estrategias que se implementaran para que el aprendizaje sea realmente significativo.



## **DISEÑO INSTRUCCIONAL**

Se define el diseño instruccional como un proceso sistemático mediante el cual se analizan las necesidades y metas de la enseñanza y a partir de ese análisis se seleccionan y desarrollan las actividades y recursos para alcanzar esas metas, así como los procedimientos para evaluar el aprendizaje en los alumnos y para revisar toda la instrucción.

También se puede definir el diseño instruccional como un proceso sistemático, planificado y estructurado donde se produce una variedad de materiales educativos atemperados a las necesidades de los educandos, asegurándose así la calidad del aprendizaje

El diseño instruccional representa el proceso que establece relaciones entre los contenidos del curso, las estrategias instruccionales y los resultados de aprendizaje deseados. Estas acciones implican un plan que favorezca la creación de actividades de aprendizaje para grupos masivos mediante el uso de la tecnología electrónica y la telecomunicación.

El Diseño Instruccional se nutre de las:

- Ciencias Sociales como la psicología, a través del estudio de las diferencias individuales y las Teorías de la conducta humana, a través de las teorías cognoscitivas y cognoscitivistas, y constructivistas.
- Ciencias de la Ingeniería, a través de la Teoría de sistemas
- Ciencias de la Información (Informática), por medio de las Tecnologías del campo de la informática: computadoras, programados, multimedia, telecomunicaciones, micro-onda, satélites, etc.
- Ciencias aplicando el método científico

### **Fases Del Diseño Instruccional**

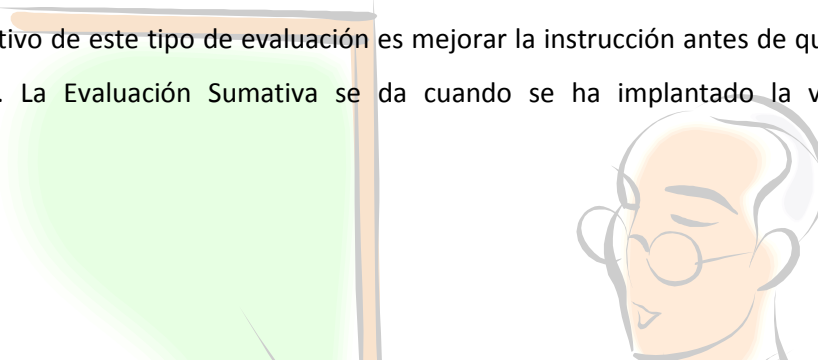
La fase de Análisis constituye la base para las demás fases del Diseño Instruccional. Es en esta fase que se define el problema, se identifica la fuente del problema y se determinan las posibles soluciones. En esta fase se utilizan diferentes métodos de investigación, tal como el análisis de necesidades. El producto de esta fase se compone de las metas instruccionales y una lista de las tareas a enseñarse. Estos productos serán los insumos de la fase de diseño.

En la [fase de Diseño](#) se utiliza el producto de la fase de Análisis para planificar una estrategia y así producir la instrucción. En esta fase se hace un bosquejo de cómo alcanzar las metas instruccionales. Algunos elementos de esta fase incluyen hacer una descripción de la población a impactarse, llevar a cabo un análisis instruccional, redactar objetivos, redactar ítems para pruebas, determinar cómo se divulgará la instrucción, y diseñar la secuencia de la instrucción. El producto de la fase de Diseño es el insumo de la fase de Desarrollo.

En la [fase de Desarrollo](#) se elaboran los planes de la lección y los materiales que se van a utilizar. En esta fase se elabora la instrucción, los medios que se utilizarán en la instrucción y cualquier otro material necesario, tal como los programados.

En la [fase de Implantación e Implementación](#) se divulga eficiente y efectivamente la instrucción. La misma puede ser implantada en diferentes ambientes: en el salón de clases, en laboratorios o en escenarios donde se utilicen las tecnologías relacionadas a la computadora. En esta fase se propicia la comprensión del material, el dominio de destrezas y objetivos, y la transferencia de conocimiento del ambiente instruccional al ambiente de trabajo.

En la [fase de Evaluación](#) se evalúa la efectividad y eficiencia de la instrucción. Esta fase deberá darse en todas las fases del proceso instruccional. Existen dos tipos de evaluación: la Evaluación Formativa y la Evaluación Sumativa. La Evaluación Formativa es continua, es decir, se lleva a cabo mientras se están desarrollando las demás fases. El objetivo de este tipo de evaluación es mejorar la instrucción antes de que llegue a la etapa final. La Evaluación Sumativa se da cuando se ha implantado la versión final de la



instrucción. En este tipo de evaluación se verifica la efectividad total de la instrucción y los hallazgos se utilizan para tomar una decisión final, tal como continuar

con un proyecto educativo o comprar materiales instruccionales.

### **Modelos de Diseño Instrucciona**

Los modelos instruccionales son guías o estrategias que los instructores utilizan en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Constituyen el armazón procesal sobre el cual se produce la instrucción de forma sistemática y fundamentada en teorías del aprendizaje. Incorporan los elementos fundamentales del proceso de Diseño Instrucciona, que incluye el análisis de los participantes, la ratificación de metas y objetivos, el diseño e implantación de estrategias y la evaluación.

## Consideraciones En El Diseño Del Guión De Programas Formativos

Se parte de una perspectiva general que presentan estas aplicaciones donde se incluyó también datos e información técnica de la experiencia recogida de los trabajos realizados, hasta orientar el tema específicamente en la perspectiva educativa, enfocando en el contenido, actividades y ejercicios que deben contener estos tipos de materiales.

## Ventajas del Diseño Instruccional

La utilización de técnicas de diseño instruccional en la elaboración del material formativo aporta ventajas tanto a los alumnos como a la organización:

- **Ventajas para los alumnos:** los alumnos aprenden más rápido y mejor, lo que les permite aplicar eficientemente los nuevos conocimientos y destrezas a su puesto de trabajo, fomentando su desarrollo personal.
- **Ventajas para su organización:** la transferencia de conocimientos y destrezas al puesto de trabajo capacita a los empleados para conseguir los objetivos estratégicos de su organización.



## BIBLIOGRAFIA

[http://www.mse.buap.mx/recursos/diseo\\_instruccion/diseo\\_instruccion.html](http://www.mse.buap.mx/recursos/diseo_instruccion/diseo_instruccion.html) - 11k

<http://www.uv.mx/jdiaz/DisenoInstrucc/ModeloDisenoInstruccion2.htm> - 24k

[http://www1.uprh.edu/gloria/Tecnologia%20Ed/Lectura\\_3%20.html](http://www1.uprh.edu/gloria/Tecnologia%20Ed/Lectura_3%20.html) - 12k

<http://www.virtual.unal.edu.co/unvPortal/articles/ArticlesViewer.do?reqCode=viewDetails&idArticle=5>

