Curso: Teorías y Modelos de DI I

Tarea 3: Fase de diseño

Nombre	Evelyn Yamilette Garcia V.
Correo	Evelyn.garcia@galileo.edu
Fecha	07/sep/2025

***Instrucciones**: complete la siguiente tabla. Recuerde que puede apoyarse de cualquier MLL.*

Aspecto	Descripción / Campos a llenar	Campo a llenar
Definición de objetivos de aprendizaje	Refinar y ampliar los objetivos definidos en la fase de análisis. Redactar con criterio **SMART** (Específicos, Medibles, Alcanzables, Relevantes y Temporales).	**Objetivo general** • Que los estudiantes desarrollen habilidades blandas y digitales clave para facilitar su inserción laboral y académica, al término de un programa virtual intensivo de 3 semanas. • Al finalizar la **Unidad 1**, los estudiantes serán capaces de comunicar sus ideas de manera asertiva y estructurada en presentaciones orales breves, demostrando seguridad y claridad con al menos un 70 % de logro según rúbrica de comunicación. • Al finalizar la **Unidad 1**, los estudiantes serán capaces de ejercer roles de liderazgo juvenil y cooperación en dinámicas colaborativas virtuales, evidenciando escucha activa y toma de decisiones compartidas, con un mínimo del 70 % de logro en la rúbrica de liderazgo y trabajo en equipo.

		• Al finalizar la **Unidad 2**, los estudiantes serán capaces de analizar problemas prácticos y generar al menos dos soluciones creativas y viables, mostrando argumentación lógica y originalidad, con un mínimo del 70 % de logro según rúbrica de pensamiento crítico y creatividad. • Al finalizar la **Unidad 2**, los estudiantes serán capaces de utilizar al menos tres herramientas digitales gratuitas de productividad (ej. Google Docs, Trello, Canva) para organizar tareas académicas o personales, alcanzando un mínimo del 70 % de dominio en la rúbrica de competencias digitales. • Al finalizar **el curso**, los estudiantes serán capaces de presentar un pitch personal de máximo 3 minutos y responder a una simulación de entrevista laboral, evidenciando autoconfianza, comunicación clara y aplicación integrada de habilidades, con un mínimo del 70 % de logro en la rúbrica del proyecto final.
Estructura y organización del contenido	Describir los módulos o temas, su secuencia y la lógica de progresión.	• **Unidad 0:** Bienvenida y orientación (teoría introductoria + foro y cuestionario diagnóstico). • **Unidad 1:** Comunicación asertiva y liderazgo juvenil (debate en podcast + discurso individual). • **Unidad 2:** Pensamiento crítico, creatividad y herramientas digitales (caso práctico + proyecto final).

Evaluación y medición del aprendizaje	Definir instrumentos de evaluación (cuestionarios, tareas, proyectos). Indicar criterios de calificación y rúbricas.	• **Participación y foros** → 20%
		(Unidad 0: foro de reflexión y participación continua en Moodle).
		• **Actividades prácticas** → 40%
		  ○ Unidad 0: cuestionario diagnóstico (formativo, sin nota).
		  ○ Unidad 1: mini discurso en video (20%).
		  ○ Unidad 2: caso práctico escrito (20%).
		• **Proyecto final** → 40%
		  ○ Unidad 2: simulación de entrevista + pitch personal grabado.
		Total = 100%

Medios y recursos de aprendizaje	Identificar materiales y herramientas: libros, artículos, recursos digitales, multimedia, simulaciones, etc.	- Videos explicativos (5–10 minutos). - Lecturas digitales en PDF. - Infografías en Canva. - Foros de Moodle para reflexión y discusión. - Herramientas digitales: Google Docs, Trello, Canva, YouTube (modo oculto).
Prototipado	Describir si se desarrollará un prototipo inicial (ejemplo: un módulo piloto, una actividad o una maqueta de interfaz).	Se desarrollará un piloto de la Unidad 1 en MoodleCloud, con un video explicativo, foro de debate y actividad práctica de comunicación asertiva.
Diseño de UI/UX	Definir lineamientos de interfaz y experiencia del usuario si se usará LMS o entornos digitales.	- Organización por semanas/unidades en Moodle. - Iconografía clara y colores consistentes. - Instrucciones paso a paso en cada actividad. - Acceso directo a recursos y foros.

Segunda parte: Bosquejo en Moodle

Instrucciones:

1. **Revisar la información dada en la tabla anterior.**

Revise los **objetivos de aprendizaje**, la **estructura de contenidos** y los **criterios de evaluación** definidos en la fase de diseño (ADDIE). Esto garantizará que la organización en Moodle esté alineada con lo planificado.

2. **Identificar los bloques del curso**

- Define si el curso estará organizado por semanas o por temas/módulos.
- Cada bloque debe representar un periodo de avance (ejemplo: Semana 1, Módulo 1).
- Incluye siempre un Bloque 0 de bienvenida y un Bloque Final de cierre.

3. Observa el siguiente ejemplo

Bosquejo de Organización en Moodle (por bloques)

Bloque / Semana	Título del bloque	Objetivos de aprendizaje	Contenidos / Recursos	Actividades	Evaluación
Bloque 0	Bienvenida y orientación	- Conocer la estructura y dinámica del curso. - Familiarizarse con el uso de Moodle.	- Video de bienvenida. - Guía del curso en PDF. - Foro de presentación.	- Presentarse en el foro. - Responder encuesta diagnóstica.	Encuesta diagnóstica (no calificada).
Bloque 1	Introducción a la programación y algoritmos	- Identificar qué es un algoritmo. - Diseñar un algoritmo sencillo en pseudocódigo.	- Lectura introductoria. - Video: "¿Qué es un algoritmo?". - Diapositivas del docente.	- Actividad práctica: diseñar un algoritmo en pseudocódigo. - Foro: compartir ejemplos de algoritmos cotidianos.	Cuestionario de 5 preguntas (10%).
Bloque 2	Variables y tipos de datos	- Reconocer diferentes tipos de datos. - Aplicar variables en problemas básicos.	- Capítulo 2 del libro digital. - Video tutorial de 8 min. - Ejemplo de código en Python.	- Ejercicio guiado: crear un programa que calcule el promedio de tres números. - Foro de dudas.	Tarea práctica (15%).
Bloque 3	Estructuras de control	- Diferenciar entre estructuras condicionales.	- Lectura breve en PDF. - Video explicativo. - Recursos en línea.	- Resolver 3 ejercicios de "if-else" en Python.	Quiz en Moodle (10%).

		- Implementar decisiones en programas sencillos.		- Foro colaborativo: discutir errores comunes.	
Bloque 4	Bucles	- Comprender el funcionamiento de bucles “for” y “while”. - Resolver problemas prácticos mediante ciclos.	- Video: “For y While en acción”. - Ejemplo práctico en código. - Infografía.	- Laboratorio virtual: resolver un problema con bucles. - Foro de apoyo entre pares.	Tarea práctica (15%).
Bloque 5	Proyecto integrador	- Integrar variables, estructuras de control y bucles en un proyecto. - Documentar y presentar una solución funcional.	- Guía del proyecto. - Rúbrica de evaluación. - Video de retroalimentación del profesor.	- Desarrollo del proyecto en equipo: crear un programa que resuelva un problema real sencillo. - Presentación en el foro.	Proyecto final (30%).
Bloque Final	Cierre y retroalimentación	- Reflexionar sobre el aprendizaje alcanzado. - Valorar la utilidad de la programación en su formación.	- Mensaje de cierre del curso. - Encuesta de satisfacción. - Certificado digital.	- Foro de despedida. - Autoevaluación.	Evaluación final (20%).

4. **Genere una tabla igual a la del ejemplo pero con la información del curso que está diseñando** (cambie títulos, actividades, recursos y evaluaciones según lo planificado).

Bloque / Semana	Título del bloque	Objetivos de aprendizaje	Contenidos / Recursos	Actividades	Evaluación
Bloque 0	Bienvenida y orientación	Conocer la estructura del curso y reflexionar sobre la importancia de las habilidades blandas.	- Video propio de bienvenida (2–3 min). - Guía del curso en PDF (elaborada por el docente). - Lectura breve: "¿Qué son las habilidades blandas?" (artículo adaptado de BID, 2020).	Foro de presentación + reflexión; cuestionario diagnóstico.	Diagnóstico (10%).
Bloque 1	Comunicación y liderazgo juvenil	Aplicar comunicación asertiva y demostrar liderazgo en actividades colaborativas.	- Lectura PDF: "Claves de la comunicación asertiva" (elaboración propia). - Video propio: "Cómo estructurar un mini discurso en 3 pasos" (5 min). - Infografía en Canva: "5 cualidades de un líder juvenil efectivo".	Podcast en parejas (subido a YouTube oculto); mini discurso individual en video.	Discurso individual (20%).
Bloque 2	Pensamiento crítico, creatividad y	Resolver problemas prácticos con pensamiento crítico, aplicar creatividad y	- Lectura PDF: "Introducción al pensamiento crítico"	Caso práctico con soluciones; proyecto final (simulación de	Proyecto final (40%).

	herramientas digitales	usar herramientas digitales.	(adaptado de fuentes académicas). - Video tutorial propio: "Técnica de brainstorming en acción" (5 min). - Guías prácticas: uso básico de Google Docs y Trello (documento en PDF con capturas).	entrevista + pitch personal).	
Bloque Final	Cierre	Reflexionar sobre el aprendizaje y la utilidad del diplomado.	- Mensaje de cierre en video (2–3 min). - Encuesta de satisfacción en Moodle.	Foro de despedida + autoevaluación.	No calificada.