



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

COLEGIO DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

PROYECTO TERMINAL

**DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA  
ASIGNATURA  
DE DERECHO ECONÓMICO EN LA  
UNIVERSIDAD INTERACTIVA MILENIO,  
CAMPUS PACHUCA  
Para obtener el grado de**

**Maestra en Tecnología Educativa**

**PRESENTA**

Nancy Elizabeth López Barragán

**Directora**

Dra. Theira Irasema Samperio Monroy

**Comité tutorial**

Mtra. Araceli Gracia Hernández

Dr. Edgar Olguín Guzmán

Pachuca de Soto Hidalgo, octubre 2024

COLEGIO DE POSGRADO

# ACTA DE REVISIÓN



Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo  
Colegio de Posgrado  
School of Graduate Studies

CP/MTE/068/2024

Asunto: Autorización de impresión

**Mtra. Ojuky del Rocío Islas Maldonado**  
**Directora de Administración Escolar**  
**Presente.**

El Comité Tutorial del **PROYECTO TERMINAL** del programa educativo de posgrado titulado **“DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA ASIGNATURA DE DERECHO ECONÓMICO EN LA UNIVERSIDAD INTERACTIVA MILENIO, CAMPUS PACHUCA”**, realizado por la sustentante **NANCY ELIZABETH LÓPEZ BARRAGÁN** con **095390** perteneciente al programa de **MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**, una vez que se ha revisado, analizado y evaluado el documento recepcional de acuerdo a lo estipulado en el Artículo 110 del Reglamento de Estudios de Posgrado, tiene a bien extender la presente:

## AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Por lo que la sustentante deberá cumplir los requisitos del Reglamento de Estudios de Posgrado y con lo establecido en el proceso de grado vigente.

**Atentamente**  
**“Amor, Orden y Progreso”**  
**Lugar, Hidalgo a 9 de octubre de 2024**  
**El Comité Tutorial**

  
**Dra. Theira Irasema**  
**Samperio Monroy**  
**Directora de Proyecto**  
**terminal**

  
  
**Mtra. Araceli García**  
**Hernández**  
**Miembro del comité**

  
**Dr. Edgar Olguín Guzmán**  
**Miembro del comité**

C.c.p. Archivo/AGH



Torre de Posgrado UAEH, 1er piso,  
Carretera Pachuca-Tulancingo Km 4.5  
Colonia Carbonera, Mineral de la Reforma,  
Hidalgo, Mex. C.P. 42160  
Teléfono: 771 71 720 00 Ext. 48006  
colpo@uaeh.edu.mx

uaeh.edu.mx

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**PROYECTO TERMINAL**

**DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA  
ASIGNATURA  
DE DERECHO ECONÓMICO EN LA  
UNIVERSIDAD INTERACTIVA MILENIO,  
CAMPUS PACHUCA**

**Maestra en Tecnología Educativa**

**PRESENTA**

Nancy Elizabeth López Barragán

**Directora**

Dra. Theira Irasema Samperio Monroy

**Comité tutorial**

Mtra. Araceli Gracia Hernández

Dr. Edgar Olguín Guzmán

Pachuca de Soto Hidalgo, octubre 2024

## **DEDICATORIA**

### ***A Maryfer***

*Dedicada especialmente a mi hija que con paciencia permanece a mi lado en cada decisión y en cada proyecto, por tu amor hija, cariño, confianza y respeto, pero sobre todo la tranquilidad con que tomas cada situación, espero que este esfuerzo que hacemos tú y yo, día a día, rinda frutos pronto.*

*¡Te amo linda, gracias!*

### ***A Azul***

*Querida hermanita, gracias por haber formado parte de mi vida, te amaré eternamente, estás en mi corazón.*

## **AGRADECIMIENTOS**

### **A Dios**

*Por darme la capacidad, entendimiento, energía y salud para llevar este proyecto a término.*

### **A Maryfer, mi hija**

*Por compartir el tiempo y postergación de algunas actividades para poder realizar este posgrado*

### **A Margarita y Royer**

*Por su apoyo incondicional, amor, comprensión, paciencia y siempre guiarme al mejor lugar, gracias linda, todo lo que soy es por ti, gracias tío por tu ser incondicional, por siempre mi gratitud contigo.*

### **A Martin**

*Por su compañía, paciencia, amor, compartir su tiempo conmigo durante la maestría, elaboración del proyecto y haber postergado algunas vivencias y actividades para que yo concluyera este posgrado*

### **A Regino y Antonio**

*Porque fueron mi mayor referente de amor en la vida, mi amor y gratitud hasta la eternidad*

### **A la Universidad Interactiva Milenio**

*Por darme la oportunidad de impartir clases y realizar este proyecto dentro de sus aulas*

### **A Mamá y Papá**

*Por haberme dado la oportunidad de vivir, gracias infinitas*

# Índice

I. Diagnóstico .....	14
I.1 Análisis FODA.....	14
Matriz FODA .....	15
II. Planteamiento del problema.....	16
III. Justificación .....	18
IV. Objetivos .....	20
IV.1 Objetivo General .....	20
IV.2 Objetivos Específicos.....	20
V. APORTES DE LITERATURA.....	21
V.1 Tecnología Educativa.....	21
V.2 Teorías del aprendizaje .....	23
V.2.1 Conductismo .....	25
V.2.2 Constructivismo .....	27
V.2.3 Teoría del Aprendizaje Significativo .....	28
V.2.4 Aprendizaje Síncrono y Asíncrono .....	29
V.3 Enseñanza Asistida por Computadora .....	30
V.3.1 Ventajas de la Enseñanza Asistida por Computadora.....	31
V.3.1.1 Para el profesor.....	32
V.3.1.2 Ventajas Para el estudiante .....	33
V.3.1.3 Frente al aprendizaje .....	34
V.3.2 Desventajas de la Enseñanza Asistida por Computadora .....	35
V.3.2.1 Para el estudiante .....	36
V.4. Modelo Educativo .....	36
V.4.1. Características .....	38
V.4.2. Tipos .....	40
V.4.2.1 Tradicional.....	41
V.4.2.2 Conductista .....	42
V.4.2.3 Constructivista .....	43
V.5 Diseño Instruccional.....	45
V.5.1 Definición .....	45
V.5.2 Metodologías de diseño instruccional .....	47
V.5.2.1 Metodología ASSURE .....	48

V.5.2.2 Metodología los cinco principios propuestos por Merrill.....	49
V.5.2.3 Metodología ADDIE.....	50
V.6 Ambiente de Aprendizaje.....	52
V.6.1 Ambientes Virtuales de Aprendizaje.....	53
V.6.2 Ambiente de Aprendizaje Híbrido.....	54
V.6.3 Blended learning .....	55
V.6.3.1 Definición .....	56
V.6.3.2 Ventajas.....	57
V.6.3.3 Desventajas .....	58
V.7. Materiales Didácticos.....	58
V.7.1 Producción de Material Didáctico .....	59
VI. METODOLOGÍA DE ELABORACIÓN.....	60
VI.1 Línea de Investigación .....	61
VI.2 Fases.....	61
VI.3 Tipo de estudio.....	63
VI.4 Técnicas e Instrumentos .....	65
VI.5 Población y muestra.....	66
VII. DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA ASIGNATURA DE DERECHO ECONÓMICO EN LA UNIVERSIDAD INTERACTIVA MILENIO CAMPUS PACHUCA. ....	67
VII.1. Información del Curso.....	67
VII.1.1 Distribución del Tiempo .....	68
VII.1.2 Distribución de los Recursos .....	68
VII.2 Guía de Estudio .....	69
VII.3 Calendario de la Unidad .....	74
VII.4 Estrategias de Evaluación.....	74
VII. 5 Diseño de Foro .....	78
VIII. MATERIAL DIDÁCTICO .....	79
VIII.1 Presentación de todas las unidades.....	79
VIII.2 Video Introducción.....	80
VIII.3 Video Nociones Generales .....	81
VIII.4 Mapa Conceptual División de la Economía .....	82
VIII.5 Video Contenido Bienes Productos y Servicios.....	83
VIII.6 Actividades de Gamificación .....	84

VIII.6.1 Sopa de Letras .....	84
VIII.6.2 Test .....	85
IX. IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO .....	86
IX.1 Estrategia de Implementación .....	86
IX.2 Estrategia de evaluación .....	87
X. CONCLUSIONES .....	93
XI. REFERENCIAS .....	95
ANEXOS	

### **Lista de tablas**

<i>Tabla 1. Matriz FODA, fuente. Elaboración.....</i>	<i>15</i>
<i>Tabla 2. Guía de Diseño Instruccional.....</i>	<i>70</i>
<i>Tabla 3. Calendario de Unidad.....</i>	<i>74</i>
<i>Tabla 4. Evaluación de la Unidad.....</i>	<i>77</i>
<i>Tabla 5. Diseño de Foro.....</i>	<i>78</i>
<i>Tabla 6. Guía para evaluar el curso en línea.....</i>	<i>89</i>

### **Lista de Figuras**

<i>Figura 1. Componentes del Modelo Educativo.....</i>	<i>39</i>
<i>Figura 2. Características del Modelo Educativo.....</i>	<i>41</i>
<i>Figura 3. Elementos fundamentales del diseño instruccional.....</i>	<i>47</i>
<i>Figura 4. Fases del Modelo ADDIE.....</i>	<i>51</i>
<i>Figura 5. Producción de Material Didáctico: Los objetos de aprendizaje.....</i>	<i>60</i>
<i>Figura 6. Tipos de Investigación.....</i>	<i>64</i>
<i>Figura 7. Población y muestra. Fuente de elaboración propia.....</i>	<i>67</i>
<i>Figura 8. Evaluación formativa en la Clase.....</i>	<i>75</i>
<i>Figura 9. Presentación electrónica. Unidades de Derecho Económico.....</i>	<i>80</i>
<i>Figura 10. Video Introducción bienvenida al curso de Derecho Económico (Teoría Económica).....</i>	<i>81</i>
<i>Figura 11. Video Desarrollo del curso de Derecho económico (Teoría Económica).....</i>	<i>82</i>
<i>Figura 12. Mapa conceptual de la División de la Economía.....</i>	<i>83</i>
<i>Figura 13. Video Contenido bienes, productos y servicios. Derecho económico (teoría económica).....</i>	<i>84</i>
<i>Figura 14. Sopa de letras. Derecho económico (teoría económica).....</i>	<i>85</i>
<i>Figura 15. Test. Derecho económico (teoría económica).....</i>	<i>86</i>



## **RESUMEN**

El año 2020 fue un parte aguas determinante para la modalidad híbrida en la educación superior en México, hoy el uso de la tecnología en el ámbito educativo nos permite que las generaciones presentes lleven su formación académica de acuerdo a los mejores estándares de aprendizaje para estudiantes y cerrar brechas generacionales en diversos aspectos, actualización docente eficaz y con ello, las instituciones pueden repensar los modelos educativos e implementar estrategias eficaces.

El presente proyecto terminal tiene como objetivo dar a conocer la elaboración del diseño instruccional mediante la implementación de las fases del modelo ADIEE, para la asignatura de Derecho Económico del segundo cuatrimestre de la Licenciatura en Derecho en la Universidad Interactiva Milenio, campus Pachuca, durante el ciclo escolar 2022-2023, bajo el método de enseñanza B-learning, que permite llevar el proceso de enseñanza aprendizaje mediante dos formatos el presencial y el mediado por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) usando una plataforma educativa.

Por ello, se realizó un análisis FODA con el propósito de ubicar las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de acuerdo al objetivo planteado para el presente proyecto, debido a que los estudiantes de nivel superior buscan beneficiarse en cuanto a los tiempos que pasan en el aula, en su trabajo y los que le dedican al autoaprendizaje; en este sentido, se determinó la viabilidad del diseño instruccional de la asignatura de Derecho Económico en la Licenciatura en Derecho de la Universidad Interactiva Milenio, Campus Pachuca.

Obteniendo una respuesta favorable de parte de la muestra de la comunidad universitaria donde se aplicó el diagnóstico, la implementación de la tecnología mediante el uso de dispositivos es en buena medida la forma de mayor uso para las actividades académicas llevadas a cabo para cumplir con el proceso de enseñanza aprendizaje entre esta comunidad estudiantil.

**Palabras clave:** Diseño instruccional, enseñanza híbrida, tecnología, TIC.

## **Abstract**

The year 2020 was a decisive watershed for the hybrid modality in higher education in Mexico, today the use of technology in the educational field allows the present generations to carry out their academic training according to the best learning standards for students and closing generational gaps in various aspects, effective teaching updating, and with this, institutions can rethink educational models and implement effective strategies.

The objective of this terminal project is to publicize the preparation of the instructional design through the implementation of the phases of the ADIEE model, for the subject of Economic Law of the second semester of the Law Degree at the Universidad Interactiva Milenio, Pachuca campus, during the 2022-2023 school year, under the ICT teaching method better known as hybrid teaching, which allows the teaching-learning process to be carried out through two formats: face-to-face and mediated by Information and Communication Technologies (ICT) using an educational platform.

For this reason, a SWOT analysis was carried out with the purpose of locating the strengths, weaknesses, opportunities and threats according to the objective set for the present project, due to the fact that higher level students seek to benefit in terms of the time they spend in the classroom, at work and those who dedicate to self-learning; In this sense, the feasibility of the instructional design of the Economic Law subject in the Law Degree of the Universidad Interactiva Milenio, Campus Pachuca, was determined.

Obtaining a favorable response from the sample of the university community where the diagnosis was applied, the implementation of technology through the use of devices is to a large extent the most used form for the academic activities carried out to comply with the process. of teaching-learning among this student community.

**Keywords:** Instructional design, hybrid teaching, technology, ICT.

## PRESENTACIÓN

La Universidad Interactiva Milenio, campus Pachuca (UIM), abre sus puertas en 2006 ofreciendo educación superior privada mediante educación y formación profesional con siete licenciaturas en turnos matutino, nocturno y sabatino.

Entre las licenciaturas se encuentra el programa de Licenciado en Derecho del cual su plan de estudios es ejecutivo presencial, por lo que dentro del mapa curricular se encuentra en el segundo cuatrimestre de nueve, la asignatura de Derecho Económico de la que se pretende determinar qué tan exitoso es el proceso de aprendizaje presencial y la viabilidad de diseñarlo en un sistema híbrido.

Se pretende mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Licenciatura en Derecho de la ya mencionada institución, en virtud de que estos carecen del suficiente tiempo para acudir de manera presencial al cien por ciento de las clases presenciales, proponiendo un diseño instruccional que permita cursar principalmente la asignatura de derecho económico de manera híbrida.

En este sentido, se elabora el presente proyecto en el marco de la línea de aplicación innovadora del conocimiento *diseños de aprendizaje híbridos* donde se llevan los diseños del aprendizaje que abarcan cualquier combinación de enseñanza tradicional presencial con métodos de enseñanza facilitada por la tecnología, con la intención de combinar el proceso de enseñanza aprendizaje de manera híbrida mediante el diseño instruccional de la asignatura en Derecho Económico.

El proyecto se llevará de manera parcial esperando obtener los efectos del resultado del análisis FODA, por lo que, para elaborar el proyecto Diseño instruccional de la Asignatura de Derecho Económico en la Universidad Interactiva Milenio Campus Pachuca, la estructura de este documento está integrada por nueve capítulos que se describen de manera breve a continuación:

- El capítulo I describe el diagnóstico del proyecto, en el que se delimita la propuesta de mejora, desarrollo e instrumentación del proyecto.

- El capítulo II describe el planteamiento del problema en el que se explica la necesidad de incorporar el uso de las TIC en la impartición de la asignatura de Derecho Económico.
- En el capítulo III se define la justificación del proyecto en el que se aporta diversos análisis estratégicos y las áreas de oportunidad de la problemática actual para precisar la razón por la que se lleva a cabo la presente propuesta.
- El capítulo VI describe la metodología de elaboración del proyecto en el que se detallan de forma clara las acciones realizadas en cada una de las etapas del modelo instruccional ADDIE.
- El capítulo VII se destaca por ser el apartado en el que se detallan los productos desarrollados, así como sus características tales como la información detallada del curso, la distribución del tiempo, de recursos la guía de estudios, el calendario de la unidad, las estrategias de evaluación y el diseño del foro.
- El capítulo VIII expone los recursos didácticos para la implementación del diseño de las unidades de trabajo.
- El capítulo IX describe la forma de cómo podría llevarse la implementación del proyecto, toda vez que ya se cuenta con el diseño metodológico donde contiene la estrategia de implementación y evaluación
- El capítulo X expone las conclusiones finales sobre los conocimientos y habilidades.

Con estos nueve capítulos señalados anteriormente se logrará contar con la propuesta del diseño instruccional de una asignatura completa que permitirá ser tomada de manera virtual y con algunos beneficios para el estudiante con lo que favorecerá el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del programa educativo.

## **I. DIAGNÓSTICO**

En el presente apartado se describe el diagnóstico que delimita esta propuesta de mejora, desarrollo e instrumentación del proyecto de Diseño Instruccional de la Asignatura de Derecho Económico en la Universidad Interactiva Milenio campus Pachuca.

La Universidad Interactiva Milenio, campus Pachuca (UIM), abre sus puertas en 2006 ofreciendo programas educativos a través de siete licenciaturas en turnos matutino, nocturno y sabatino. Dentro de estas se encuentra la Licenciatura en Derecho cuyo plan de estudios es ejecutivo presencial. Dentro del mapa curricular se encuentra en el segundo cuatrimestre de nueve, la asignatura de Derecho Económico de la cual se pretende determinar qué tan exitoso es el proceso de aprendizaje presencial y la viabilidad de diseñarlo en un sistema híbrido.

Para lo anterior es necesario determinar por medio de un diagnóstico educativo las áreas de oportunidad, fortalezas, debilidades y amenazas del proceso de enseñanza aprendizaje de dicha asignatura considerando los estilos de aprendizaje, habilidades y destrezas del estudiante, además de su contexto socio cultural para con ello poder diseñar una propuesta de mejora para la institución con base en las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

Con base en lo anterior, se aplicó a los estudiantes que cursan la asignatura de Derecho Económico de segundo cuatrimestre, turno sabatino de la Licenciatura en Derecho de la Universidad Interactiva Milenio campus Pachuca, un cuestionario (Ver Anexo 1) como instrumento de Diagnóstico para determinar el siguiente análisis FODA.

### **I.1 Análisis FODA**

Mediante el análisis FODA podemos identificar las variables determinadas en el diagnóstico en cuanto a debilidades, fortalezas, áreas de oportunidad y amenazas de las cuales puede ser objeto este proyecto de intervención con respecto a la problemática planteada.

De acuerdo con (OCC, 2021) Un análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas), o SWOT Analysis en inglés, es una herramienta de planeación y toma de decisiones que te ayuda a entender los factores internos y externos de una situación que quieras mejorar, innovar o incluso prevenir. También se le conoce como análisis DAFO, y algo importante por saber es que al realizarlo debes asegurarte de que cada elemento escrito en este ejercicio pueda medirse, para después corroborar si la estrategia elegida fue la mejor.

**Tabla 1**  
Matriz FODA

<b>Fortalezas</b>	<b>Debilidades</b>
El 80% de los estudiantes tiene acceso a un equipo de cómputo.	El diseño de la asignatura a un plan innovador no se ha propuesto ni implementado desde 2006.
Comunicación síncrona y asíncrona.	No hay actividades innovadoras apoyadas por las tecnologías.
Diversidad de uso de medios digitales para la comunicación.	El que el plan no contenga asignaturas innovadoras reduce el interés del estudiante.
El estudiantado responde positivamente al uso de herramientas tecnológicas.	El 80% de los estudiantes que cursan la asignatura no cuentan con tiempo suficiente para asistir a clases presenciales.
Flexibilidad de tiempo.	Los rangos de edades entre los estudiantes son muy variados.
Los estudiantes cuentan con conexión a Internet en un 90%.	
La institución cuenta con conexión a Internet.	
Al 80% de los estudiantes les beneficia la formación híbrida en cuanto a tiempo.	
<b>Oportunidades</b>	<b>Amenazas</b>
Aportaría un método innovador para impartir los contenidos programáticos de asignaturas de la Licenciatura.	Desinterés del estudiante por diversidad de rangos generacionales.
El estudiante se convertiría paulatinamente en autodidacta desde los primeros cuatrimestres construyendo conocimiento activamente.	Escasa participación del alumno en actividades apoyadas por herramientas tecnológicas.
Beneficiaria no solo la asignatura, sino el programa, y la propia institución.	Negación al uso de herramientas tecnológicas.
El estudiante tendría mayor administración de su tiempo y aprendizaje.	Deserción del curso en sesión tanto síncrona como asíncrona.

*Tabla 1. Matriz FODA, fuente. Elaboración Propia (2021).*

Por lo tanto, a partir de la aplicación del instrumento mediante cuestionario a los estudiantes del segundo cuatrimestre lectivo de la asignatura de Derecho Económico se determinó el análisis FODA, que nos arroja parámetros para definir que el diseño instruccional es viable y con ello poder seguir con esta propuesta de intervención.

A partir del análisis de la matriz FODA, se identificaron las siguientes áreas de oportunidad para el proyecto de Diseño Instruccional de la Asignatura de Derecho Económico en la Universidad Interactiva Milenio campus Pachuca:

- La impartición del contenido programático de la asignatura de Derecho Económico de la Licenciatura en Derecho es obsoleta.
- El estudiante no es autodidacta por lo que no construye su conocimiento activamente.
- El estudiante requiere mayor administración de su tiempo y aprendizaje.
- Beneficiaria no solo la asignatura, sino el programa, y la propia institución.

Así también, se podrá interés en lograr que se implemente el diseño instruccional propuesto de manera formal en el programa educativo.

## **II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Actualmente es una necesidad la incorporación de las TIC en la oferta educativa en las instituciones de educación superior.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) define, entre sus estándares de competencias en TIC para docentes, cinco competencias básicas y la primera de ellas es que el profesional de hoy debe ser “competente para utilizar tecnologías de la información”. En ese sentido, el aprovechamiento adecuado de las TIC en el ámbito educativo es crucial para facilitar a los educadores las herramientas necesarias para impactar efectivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiéndoles superar los retos y desafíos que les demanda un entorno disruptivo y global para avanzar con éxito hacia una sociedad basada en conocimiento (UNESCO, 2021).

La Licenciatura en Derecho de la Universidad Interactiva Milenio campus Pachuca tiene como objetivo formar profesionistas preparados para resolver la problemática jurídica, así como para afrontar los cambios innovadores en la sociedad, así como en el ámbito jurídico, a través del plan de estudios que se imparte mediante cuarenta y una asignaturas, de las cuales ninguna está diseñada para ser impartida con apoyo de la tecnología educativa.

Dentro de este plan de estudios se imparte la asignatura de Derecho Económico, en segundo cuatrimestre, de la que se identifica la necesidad de llevar a cabo el diseño práctico y actividades didácticas formativas donde se implementen herramientas de tecnología educativa, con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje y el índice de aprovechamiento en el estudiante, así como cubrir las necesidades que actualmente demandan las áreas laborales. Para el caso de materia jurídica algunas audiencias se llevan a cabo vía remota con apoyo de plataformas, sin duda alguna un gran avance tecnológico que no se veía llegar.

Sin embargo, emplear una plataforma educativa tiene costos, ventajas y desventajas en lo que hace a este proyecto el estudiante dentro de la institución cuenta con Internet y de acuerdo a los instrumentos realizados el 85% de los estudiantes que cursa esta asignatura cuenta con un teléfono o una computadora con conexión a Internet, lo que implica únicamente el pago del servicio de Internet, algo que en la actualidad ya está previsto dentro de su presupuesto.

Entre los beneficios que se obtienen del diseño instruccional de la asignatura en Derecho Económico de la Licenciatura en Derecho, se encuentra la oportunidad de que el estudiante obtenga un mejor aprovechamiento del aprendizaje, así como el manejo de sus tiempos y conocimiento del empleo de tecnología en su área profesional.

El mejoramiento que se plantea para el diseño instruccional de esta asignatura nos permite mejorar la formación profesional cosa que muchos países están implementando en la actualidad, algunas de las ventajas para el estudiante es que se vuelve autónomo, con tendencia a tener mayor responsabilidad y no ser solo un ente pasivo para salir de su estado de confort, identificando por parte del tutor



que habrá prácticas que no podrán llevarse a cabo por medio de tecnología si no de manera presencial y lo teórico en línea.

En ese sentido debemos contar con el Diseño Instruccional que de acuerdo con (Muñoz, Castillo, Zuno, & Borja, 2023) se considera como una planificación instruccional que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas y permite crear ambientes de aprendizaje para la generación de conocimiento. Dentro de los modelos de DI destaca el Modelo ADDIE, que es un modelo básico y simple y ofrece un marco eficiente y efectivo que hace posible los recursos educativos y la instrucción. Este modelo tiene cinco fases, las cuales son: Análisis, Diseño, Desarrollo Implementación y Evaluación.

### **III. JUSTIFICACIÓN**

Para entender la implementación de este diseño instruccional se emplean diversas estrategias para analizar las áreas de oportunidad de la problemática actual planteada y con ello realizar la justificación precisa de la razón por la que se lleva a cabo la presente propuesta.

La educación mediada a través del uso de la tecnología educativa en la actualidad es un marco referente pero más que una alternativa, una tendencia de formación global en el ámbito educativo a nivel profesional del cual se propician el entorno virtual de aprendizaje que se define como determinados espacios donde se crean condiciones para que el estudiante obtenga nuevos conocimientos, experiencias de nuevos elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación, lo que permite tener interacción síncrona y asíncrona entre los usuarios de forma práctica y sencilla.

Para Lehman, Silva y Suárez citados por (Arango & Manrique, 2023) Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) están conformados por aquellos espacios digitales, páginas web o herramientas tecnológicas diseñadas con la intención de facilitar la enseñanza y guiar el aprendizaje, con el fin de permitir el acceso a los materiales

de estudio y a las experiencias de aprendizaje desde cualquier lugar con acceso a internet.

Por ello la importancia de llevar a cabo el diseño instruccional de la asignatura de Derecho Económico que se imparte a estudiantes de segundo cuatrimestre de la Licenciatura en Derecho en la Universidad Interactiva Milenio, campus Pachuca, con la finalidad de prever índices de aprovechamiento satisfactorios y mantener actualizado el plan de estudios, lo que coadyuvará a cumplir con la misión y visión de la institución así como las metas establecidas por los organismos gubernamentales educativos tanto nacionales como internacionales y dar cumplimiento a las nuevas demandas y competencias que demanda la profesión y la sociedad en general del abogado en cumplimiento de su profesión.

Tal intervención beneficia principalmente al estudiante que es quien obtendrá conocimientos más concretos y podrá realizar actividades centradas en su propio proceso de aprendizaje, empleando determinado tiempo y en el momento que así disponga el estudiante para ello, de igual forma se beneficia tanto la asignatura, con contenidos debidamente delimitados y el programa educativo con la innovación de su diseño a partir de la implementación de tecnología educativa la cual actualmente está siendo tendencia en materia económica a la par del derecho y finalmente la institución quien podrá estar a la vanguardia y cubriendo las necesidades que la sociedad le demanda a sus profesionistas que van egresando.

Por lo tanto, los estudiantes del segundo cuatrimestre son el principal agente beneficiado durante este proceso de aprendizaje ya que adquirirán conocimientos a través del empleo de la tecnología, así como mejores resultados académicos profesionales y por tanto mejor desempeño, eficiencia y estar a la vanguardia laboralmente hablando. El diseño instruccional de la asignatura en Derecho Económico y su posible implementación busca aminorar algunas brechas con respecto a habilidades educativas y hábitos de estudio que pudiesen mejorar con este diseño.

Respecto a la situación antes mencionada, este proyecto dirige su interés principalmente en mejorar el aprendizaje de los estudiantes de la asignatura en

mención, así como la impartición de esta en un futuro sea activa. Por otro lado, surge del interés personal y profesional como docente de la propia asignatura y sin duda alguna aspirando a que al concluir la formación profesional en tecnología educativa se me permita diseñar no solo mi asignatura sino algunas otras donde la práctica no lo permita dentro de la misma institución.

Hasta el momento esta propuesta de intervención es viable, ya que la institución cuenta con la conexión y mobiliario, así como los estudiantes en su mayoría cuentan con conexión a Internet y computadora o teléfono inteligente desde donde conectarse para ingresar a la asignatura.

## **IV. OBJETIVOS**

### **IV.1 Objetivo General**

Elaborar el diseño instruccional con base en el modelo de educativo ADIEE, de la asignatura de Derecho Económico del segundo cuatrimestre de la Licenciatura en Derecho en la Universidad Interactiva Milenio, campus Pachuca, durante el ciclo escolar 2022-2023, a través del uso de las TIC.

### **IV.2 Objetivos Específicos**

1. Identificar las características básicas del Derecho Económico mediante actividades prácticas en una plataforma.
2. Aumentar la participación síncrona como asíncrona de los estudiantes de forma individual y colaborativa en la asignatura de Derecho Económico mediante el uso de herramientas didácticas como foros de discusión, videos, gamificación, etc.
3. Involucrar al grupo para el trabajo colaborativo con respecto a la asignatura con el docente y la institución.

4. Aplicar el logro de objetivos planteados en el diseño instruccional de la asignatura de Derecho Económico con participación de los estudiantes para lograr el autoaprendizaje.

## **V. APORTES DE LITERATURA**

En este apartado se dan a conocer los conceptos, teorías, enfoques y métodos necesarios para desarrollar y sustentar el presente diseño instruccional, analizar de manera breve y concisa algunos temas y subtemas que dan estructura y soporte académico a nuestro proyecto de intervención.

### **V.1 Tecnología Educativa**

Actualmente en el mundo las TIC son medulares en el ámbito educativo, ya que mejoran en gran medida el proceso de enseñanza aprendizaje por el cúmulo de herramientas, medios, materiales, portales y plataformas, así como la web 2.0 al servicio de los procesos de aprendizaje, lo que implica la labor de la tecnología educativa como una disciplina encargada de estudiar dichos mecanismos de implementación.

En este sentido Diaz y Acevedo citados por (Bernate & Fonseca, 2023) mencionan que en las últimas décadas, el mundo ha cambiado y la administración educativa ha decidido implementar en las aulas de las instituciones, diferentes herramientas de TIC: Pizarras digitales, ordenadores, proyectores de vídeo, y quizá lo más extraordinario, ordenadores portátiles con conexión a internet en las mochilas de los alumnos. La intención de todos estos cambios consiste en que los centros educativos preparen a los alumnos para un nuevo tipo de sociedad, la sociedad de la información, no sólo enseñándoles a usar las TIC, ya habituales en hogares y puestos de trabajo, sino también usándolas como herramientas de aprendizaje.

Para ello debemos tener delimitada más no limitada la denominación de tecnología educativa ya que la mayoría de autores difieren en cuanto a cerrar a un concepto o definición la tecnología educativa concuerdan en que está actualizando en cuanto a las necesidades espaciales y de contexto de esta y la educación, por ello, “La

UNESCO (2021), comparte los conocimientos respecto a las diversas formas en que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación”.

Aunque sí mencionaremos algunas denominaciones que dan algunos autores y expertos en la tecnología educativa a base del tiempo, como la que escriben (Pérez & Merino, 2021), que denomina a la tecnología educativa como el conjunto de conocimientos, aplicaciones y dispositivos que permiten la aplicación de las herramientas tecnológicas en el ámbito de la educación. Es decir, se trata de la solución de problemas educativos mediante el uso de la tecnología de la información.

En este sentido la tecnología educativa constituye, para Merino y Pérez citados por (Muñoz & Avilés, 2023) destacan como elementos relevantes de la tecnología educativa al conjunto de conocimientos, aplicaciones y dispositivos que permiten la aplicación de las herramientas tecnológicas en el ámbito de la educación. Dicho de otro modo, se trata de la solución de problemas educativos mediante el uso de la tecnología de la información.

De acuerdo con la (UNESCO, 2023) Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) llevan un siglo aplicándose en el sector educativo, prácticamente desde la popularización de la radio en la década de 1920. Sin embargo, el uso de la tecnología digital durante los últimos 40 años es el que tiene un mayor potencial para transformar la educación. Ha surgido una industria de la tecnología educativa que ha centrado sus esfuerzos en desarrollar y distribuir contenido educativo, sistemas de gestión del aprendizaje, aplicaciones lingüísticas, realidad aumentada y virtual, tutoría personalizada, y pruebas. Más recientemente, los avances en los métodos de inteligencia artificial han aumentado la capacidad de las herramientas de tecnología educativa, lo que ha llevado a especular que la tecnología podría llegar a suplantar la interacción humana en la educación.

Lo que nos permite decir que el contexto educativo se ha visto favorecido con el uso la aplicación de la tecnología educativa tanto para el ámbito estudiantil como para el ámbito docente con todo y la negación respecto de la implementación de estas en la comunidad docente que ha sido muy evidente sin embargo pese a estas barreras su evolución ha sido imparable.

Lo que permite que las TIC sean empleadas de la mejor manera posible con todas y cada una de las herramientas posibles que hacen que el proceso de enseñanza aprendizaje evolucione rápidamente, pero no solo el proceso sino también la cultura, la sociedad, la política y el estado mismo con relación a la educación.

## **V.2 Teorías del aprendizaje**

En pleno siglo XXI existen distintas formas para determinar cómo aprendemos de forma particular como individuos, educandos o instructores, el cómo adquirimos el conocimiento y cómo lo compartimos, sin embargo, es necesario conocer las bases para la construcción de este proceso, lo que nos permite hacer uso precisamente de la teoría del aprendizaje con carácter descriptivo.

Cabe mencionar que para el análisis de las teorías del aprendizaje también debemos mencionar las *teorías de la instrucción* que son de igual relevancia para este proyecto de intervención, las cuales pretenden determinar las condiciones óptimas para enseñar lo que permite tener un carácter prescriptivo.

Pero es necesario decir que ninguna definición de aprendizaje es aceptada por los expertos en investigación educativa porque no hay una precisión en cuanto a alguna, ya que cada persona, la memoria y el proceso de aprendizaje son cuestiones personales sería muy pretencioso encuadrar a toda la sociedad en una sola definición.

De acuerdo con (Santana K. , 2022) Las teorías del aprendizaje se utilizan para comprender el comportamiento humano y la manera en la que accede a su conocimiento, sin embargo, para este proyecto nos centraremos en alguna que finalmente es base de la teoría del aprendizaje.

Las ideas de David P. Ausubel sobre la enseñanza indican que pertenecía a la escuela de pensamiento constructivista, para Ausubel, el aprendizaje debe ser un proceso activo para el aprendiz, y es importante establecer conexiones entre la nueva información y lo que el alumno ya sabe de acuerdo con (García, y otros, 2023).

Ahora es importante entrelazar la definición de aprendizaje con algunas teorías, ya que permite reflejar la naturaleza y origen de la hipótesis o futuras áreas de oportunidad para la investigación. Diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir, y controlar el comportamiento humano y tratan de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades, en el razonamiento y en la adquisición de conceptos de acuerdo con (Morinigo & Fenner, 2023).

En este sentido y para el análisis del presente trabajo tenemos como fundamento de la teoría del aprendizaje el conductismo, que se centra en los cambios que se observan en la conducta del estudiante, que se da por la repetición de conductas hasta que se convierten en acciones espontáneas.

Por lo que Cepeda et al. citados por (Toasa & Toasa, 2022) La teoría conductista en el aprendizaje se centra en la adquisición comportamientos nuevos a través de un estímulo que genera una respuesta positiva o negativa, por esta razón, los conductistas estudian el aprendizaje centrándose en conductas abiertas que pueden ser observadas y medidas por externos del aprendizaje, o por estímulos que producen respuestas porque el ser humano está determinado por su entorno y la única manera de entender su comportamiento es a través de estímulos de las conductas observables. En lo que piensa el conductismo es en conseguir una conducta determinada fundamentada en el estudio de experiencias internas o sentimientos por medio de métodos mecanizados, donde el docente funciona como alfarero que moldea la conducta del estudiante.

Otra de las teorías en las que fundamentaremos el presente trabajo es el constructivismo como teoría y método de enseñanza ya que se centra en la

interacción del docente con el estudiante mediante la construcción del aprendizaje significativo, siendo necesaria la implementación del uso de objetivos, recursos didácticos y sin duda alguna la evaluación.

Así mismo el Conectivismo considerado por sus fundadores Siemens & Downes como una de las teorías que revolucionan la educación en aspectos relevantes de la vida cotidiana como el liderazgo, la organización y los medios de información entre otros que convierten al estudiante en un agente activo del proceso de enseñanza aprendizaje.

### **V.2.1 Conductismo**

Sin duda alguna uno de los principales y más importantes conductistas en el ámbito educativo es Skinner, formulador del conocimiento operante y la enseñanza programada, cuando ocurre un hecho que actúa de forma que incrementa la posibilidad de que se dé una conducta, este hecho es un reforzador. Según (Ramírez & Santaniello, 2022) El conductismo como corriente pedagógica, tiene numerosas aplicaciones y sus técnicas son muy comunes en el aula, para mejorar la adquisición de conocimientos de los alumnos y su comportamiento o actitud en clase.

De acuerdo con (Meza, 2022) los supuestos básicos descritos que muestra el conductismo, se pueden admitir que sus principios son muy útiles en otros campos como lo es en el medio de la psicología social, incluso, combinado con el cognitivismo en las terapias cognitivo-conductual, pero en el aula de clases es posible declarar su inadecuación para resolver el problema ya indicado de los estudiantes universitarios de nuevo ingreso. La razón: su teoría defiende un tipo de aprendizaje percibido como asociaciones entre estímulos y respuestas glandulares Yela citado por (Meza, 2022) y donde no se reconoce la participación mental en el proceso. Su concepción del aprendizaje está referida a la forma más simple y mecánica de la asociación y cuya repetición lleva siempre a la formación de hábitos, útiles, sí, para la adaptación en los primeros años de la vida, pero que no es todo



el aprendizaje que se debe alcanzar; especialmente, si se refiere a los conocimientos declarativos y procedimentales impartidos en el salón de clases.

Sin embargo, el conductismo como teoría de aprendizaje data desde Aristóteles quien realizaba ensayos de la memoria, de cuestiones observables y medibles, lo que permite actualmente realizar diversos análisis y plantear hipótesis mediante la observación y la repetición de acciones.

De acuerdo con John B. Watson citado por (Zenteno & García, 2022). En el llamado “manifiesto conductista”, Watson reclamaba para la psicología un lugar específico dentro del conjunto de las ciencias empíricas, y argumentaba no solo que el uso prescriptivo de la introspección era incorrecto como método, sino que a la vez confundía conceptualmente el verdadero objeto de estudio de la psicología.

El planteamiento conductista se basaba en dos argumentos:

1) La necesidad de concebir a la psicología como una ciencia natural, que comprendiera el estudio del comportamiento animal y el comportamiento humano desde una perspectiva evolutiva.

2) La urgencia de abandonar la introspección como método, en la medida en que el sujeto observador era al mismo tiempo el objeto observado. El hincapié en la inadecuación del método condujo inevitablemente a la necesidad de reconceptualizar el objeto de estudio de la psicología, para hacer un lado y evitar las confusiones conceptuales auspiciadas por la supuesta relación entre la introspección y la experiencia subjetiva consciente. “El objetivo primario de Watson fue proporcionar un análisis razonado que legitimara los métodos conductuales que hacía tiempo estaban en uso”.

El condicionamiento clásico y operante han realizado aportes importantes en el siglo pasado, guiando a la educación como la transformadora de una sociedad productiva e industrializada, pero en la actualidad el modelo educativo conductista no se alinea a la revolución tecnológica y de comunicación, que influyen en los estudiantes para la obtención de sus aprendizajes, además se puede aportar que la investigación como eje transversal en varias carreras universitarias, forman

futuros profesionales que no se quedarán con la información de estudio, sino que la investigación será el medio para actualizar conocimientos y poder plantear nuevos conocimientos, desde el punto de vista de que la innovación nace y se desarrolla en el aula. (Posso, Barba, & Otáñez, 2020)

## **V.2.2 Constructivismo**

Entendemos que por naturaleza el ser humano es constructor activo de su realidad, por lo que para lograrlo su factor determinante es la interacción, desde la teoría constructivista se puede analizar el proceso de enseñanza aprendizaje como autónomo sin embargo existe la dialéctica que surge de entre los conocimientos del docente como de los del estudiante para así complementar este proceso de manera significativa. De acuerdo con (Correa & Pérez, 2022) el conductismo aún persiste en enfoques más recientes, esto es, el de la formación basada en competencias, que en el fondo se centra más en la valoración de desempeños observables y en la fragmentación de técnicas, tareas, prácticas y áreas de trabajo, de las cuales se abstraen sus rasgos pertinentes.

Para lograr llevar a buen término esta teoría de aprendizaje es necesario que el docente este en constante introspectiva con respecto al discurso y las acciones con el fin de que el estudiante no se convierta en crítico de la incoherencia y mantenga la credibilidad en el instructor del proceso.

Se considera una teoría fundamental sobre el conocimiento de acuerdo a la forma en que la mente reciba del exterior la información favoreciendo el proceso de construcción de nociones de acuerdo con el ser y el objeto, así mismo le permite crear sus propias interrogantes respecto de esa relación, regularmente estas serán con respecto a procesos escolares y de aprendizaje de carácter significativo.

De acuerdo con (Rubio & Jiménez, 2021) se puede pensar en el constructivismo como un conjunto de conceptos y de procedimientos cuya articulación está en sus ideas sobre el conocimiento y que, por lo tanto, transita entre la psicología (porque el conocimiento supone cambios en la conducta), la filosofía (porque su objeto es precisamente el conocimiento), y la pedagogía (porque esta última debió asumir

que todo cuanto implica cambios en la conducta que se derivan de una relación con el conocimiento, le compete). Los cambios en la conducta, que suceden como efecto de la práctica y que se mantienen más o menos estables en el tiempo es, por su parte, la definición más genérica del aprendizaje.

### **V.2.3 Teoría del Aprendizaje Significativo**

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. (Ausubel et al., 1989, p. 339) La expresión "significativo" es utilizada por oposición a "memorístico" o "mecánico". De acuerdo con (Moreira, 2020) según Ausubel, esta teoría es psicología educativa desde un punto de vista cognoscitivo. Su idea central es: "si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio enunciaría este: de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante consiste en lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto, y enséñese consecuentemente.

Por lo tanto, infiere que el estudiante deberá relacionar lo que conoce con lo que desea aprender, teniendo ya la base como fundamento que habrá una transformación a partir de la nueva información. Para ello el medio mediante el cual se llevará a cabo dicho proceso deberá estar debidamente diseñado para crear el ambiente idóneo donde el estudiante se sienta en contexto para conseguirlo.

De tal manera que, al reflejar el modelo de aprendizaje significativo de Ausubel, el aprendizaje educativo en línea actual es lo que permite al estudiante construir su conocimiento de manera activa y conveniente para este, gracias a las TIC.

De acuerdo con (Baque & Portilla, 2021) El aprendizaje significativo es importante debido a que los estudiantes adquieren conocimientos mediante la relación del estudio con las experiencias y motivaciones vividas diariamente a través del tiempo. Por esta razón, se puede decir que aquellos conocimientos obtenidos por los estudiantes al ser significativos durarán para toda la vida.

## **V.2.4 Aprendizaje Síncrono y Asíncrono**

La educación superior requiere la implementación y desarrollo de clases en línea mediadas por TIC por lo que se pueden establecer sesiones síncronas y asíncronas con el fin de fomentar el aprendizaje mediante los dos medios aprovechando las virtudes que ofrece cada uno de los formatos. Para lo cual es necesario que el estudiante se encuentre comunicado tanto con sus pares de diferentes lugares como con sus docentes.

De acuerdo con Vilorio citada por (Satorre, 2021) Las actuales plataformas tecnológicas docentes o aulas virtuales permiten el uso de innumerables herramientas de interacción docente-discente, incluyendo presentaciones, vídeos, chats, redes sociales, y un largo etcétera que incluye incluso actividades de evaluación y gestión de archivos (entregas de ejercicios, prácticas, informes) y resultados.

De acuerdo con Urbina citado por (Celis, 2023) define como el proceso de instrucción, colaboración y compartido el conocimiento en un espacio y tiempo real a través de internet, que implican herramientas como chat, videos, datos, compartir aplicaciones, pizarra, levantamiento de la mano de manera virtual, presentaciones en línea, en donde la información y la tecnología está integrado en el rubro de la educación revolucionaria.

En cuanto a las sesiones virtuales se favorece la comunicación entre estudiantes, pares y docentes en tiempo real obteniendo una retroalimentación al momento, creando interacción social con la participación estudiantil activa.

En la asíncrona se permite que tanto el tema como las discusiones permanezcan en la red proporcionando tiempo al estudiante para que reflexione sobre el tema y pueda dar aportes, ideas o abrir nuevas discusiones en grupos partiendo del comentario inicial. Lo que permite que el estudiante tenga una participación activa que le permita reforzar su proceso personal de aprendizaje con la implementación de los dos sistemas y con ello que ninguno quede inactivo.

De acuerdo con (Castro, García, & al, 2023) Todas estas nuevas tecnologías tienen una cosa en común; soportan el aprendizaje asincrónico, el cual se refiere a aquél que sucede en vivo a través de videos, material o recursos educativos previamente proporcionados por el docente, es decir, en la clase aprende lo mismo pero cada alumno a su ritmo o estando desconectados.

Delgado citado por (Guzmán, Albornoz, & Alvarado, 2022) , explica que el aprendizaje sincrónico se refiere cuando se logra la participación en una actividad de manera simultánea, donde la acción de uno será percibida por los otros que están participando en el medio virtual. Por sincronismo se entiende algo que quiere llevarse a la par con un tiempo determinado. Las herramientas que se usan para este tipo de aprendizaje son el chat, las videoconferencias, audioconferencias, video-llamadas y el Messenger. Depende 100% de la tecnología para que pueda llevarse a cabo, así que el sujeto que no disponga de los medios tecnológicos no tiene acceso a él, generando una discriminación entre los participantes.

Método que nos permite mantener un aprendizaje autónomo e incorporar los beneficios de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, así como dar acceso al estudiante a espacios y foros de aprendizaje de carácter universal en tiempo real y poder dar seguimiento a actividades en la posterioridad.

De acuerdo con (Sánchez, 2021) En determinadas ocasiones, especialmente para actividades formativas de carácter breve y ligadas a la formación permanente, a la divulgación o a la transferencia, la web conferencia se erige en entorno donde acontece la totalidad de la enseñanza-aprendizaje, planteada en este caso de forma online y síncrona.

### **V.3 Enseñanza Asistida por Computadora**

En consecuencia, a la evolución del proceso enseñanza aprendizaje se desarrolla la educación superior de carácter híbrido como con anterioridad se lee aplicando herramientas de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) para mejorar la enseñanza con lo que detonó el surgimiento de nuevas formas de enseñanza

para lograr el desarrollo del sistema de habilidades planteadas en los objetivos de cada asignatura y el modelo del profesional.

De acuerdo con (Moreno & García, 2023) La enseñanza asistida por computadoras, es una metodología que posibilita y facilita la adquisición de unos contenidos de formación a través de un programa de ordenador. Enseñanza que utiliza las tecnologías de la información y las comunicaciones también conocidas como TIC, como herramienta fundamental.

El uso de una computadora y el acceso a Internet se convierten en apoyo para el aprendizaje siendo usados con mayor frecuencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, convirtiendo la educación mediante cursos flexibles y siendo mediada a través de estas herramientas proporcionadas por las TIC, creando entornos de aprendizaje autónomo. Su uso puede ser solo de apoyo a las clases presenciales o un entorno donde se tengan todos los recursos necesarios para desarrollar el aprendizaje sin la asistencia del estudiante de manera física en determinado espacio.

De acuerdo con (Torres, Espinoza, & Meza, 2023) La educación programada es el último intento de personalizar la educación para que cada alumno aprenda a su ritmo y según sus capacidades. Está sistematizado por B. F. Skinner de la Universidad de Harvard. Su aplicación en investigaciones de carácter intelectual ha dado resultados esperanzadores: casi un 50% superiores a los obtenidos mediante la docencia en grupo. Las instrucciones de programación se pueden hacer usando máquinas, anotaciones o libros. Las máquinas usadas pueden ser de dos tipos: lineales y con servicio.

### **V.3.1 Ventajas de la Enseñanza Asistida por Computadora**

El proceso de enseñanza aprendizaje ha evolucionado de tal manera que libera tanto la comunicación entre los dos actores de este, empleando las características propias del proceso como la inmaterialidad, la interactividad, instantaneidad, innovación, digitalización de imagen y sonido, automatización e interconexión y diversidad, con relación a estas surgen infinidad de ventajas que ofrece la

enseñanza asistida por computadora principalmente y sin lugar a dudas permitieron grandes avances en el proceso de enseñanza aprendizaje.

De acuerdo con Cubero citado por (Morales, Bárzaga, Morales, Cárdenas, & Campos, 2021). Es preciso considerar que los entornos virtuales de aprendizaje exige un elevado compromiso institucional ya que, en primer lugar, es necesario disponer de los recursos y herramientas tecnológicos necesarios y de fácil utilización por parte del profesorado y los estudiantes; y en segundo lugar, se hace del todo imprescindible procesos de alfabetización digital mediante actividades formativas que permitan convencer al profesorado y a los estudiantes de las ventajas de este tipo de estrategias de e-evaluación. Para optimizarlo será necesario realizar nuevas investigaciones y desarrollos que faciliten la integración y fácil utilización de los recursos y herramientas tecnológicos en los procesos de evaluación competencial, favoreciendo así el empoderamiento personal, la participación y el desarrollo de competencias transversales de los estudiantes

Algunas de las ventajas que destacan las que a continuación se mencionan de acuerdo con (Levicoy, 2013) divide en ventajas para el profesor y para el estudiante de la siguiente manera:

#### **V.3.1.1 Para el profesor**

- El profesor puede acceder a innumerables fuentes tanto de conocimiento como metodológicas para el desarrollo de sus cátedras. Además, puede acceder a las publicaciones más reciente sobre sus temas de investigación y publicación.
- Permite dictar cátedras sin necesidad de contar con un espacio físico y puede asignar actividades para que los estudiantes hagan fuera del horario de clases. Además, puedan recepcionar las actividades de los estudiantes.
- Permite mantener una comunicación más fluida con los estudiantes, porque se pueden aclarar dudas sobre las actividades mediante correo electrónico, skype, etc.

- El proceso de evaluación es más rápido, pues se pueden crear evaluaciones mediante planillas, con calificación automática al entregar la evaluación y permitir analizar los resultados.
- Es fácil de validar y evaluar la efectividad de las actividades y metodologías aplicadas, para mejorarlas y aplicarlas nuevamente.
- Mantener comunicación constante y fluida con otros profesores de la universidad y otras instituciones, para desarrollar investigaciones y el compartir experiencias.
- Cuidado del medio ambiente, al minimizar la impresión y el uso de materiales innecesarios en las cátedras.
- Permite tener acceso rápido a la información más importante, se puede organizar en el computador o en el ciberespacio la información más relevante sobre un tema de interés.
- Motiva a los profesores a desarrollar las innovaciones y creatividad en el tratamiento de los contenidos de las cátedras.
- El profesor aprende de sus estudiantes, y de cómo estos aprenden, mediante el desarrollo de actividades individuales, de cooperación y trabajo en equipo.

#### **V.3.1.2 Ventajas Para el estudiante**

- El acceder a múltiples recursos educativos para estudiar y trabajar un determinado contenido.
- Los estudiantes pueden aprender en menos tiempo, en comparación con el aprendizaje tradicional.
- El trabajo es muy motivador, porque el trabajar con tecnología atrae y llama la atención.
- Hace que el proceso de enseñanza y aprendizaje se desarrolle en función a las habilidades y cualidades individuales, es decir, exista una personalización del proceso enseñanza aprendizaje.



- Existe una mayor cercanía con el profesor, porque existen comunicación por correo electrónico, skype, etc.
- El acceso a materiales en cualquier tiempo y lugar, lo que permite una mayor flexibilidad de estudios.
- Motiva la iniciativa en la profundización de temas trabajados o el estudio de otros nuevos, que sean de interés para los estudiantes.
- Favorece el aprendizaje cooperativo entre los estudiantes.
- Desarrolla la habilidad de búsqueda y selección de información, de acuerdo a las necesidades y requerimientos.

### **V.3.1.3 Frente al aprendizaje**

- Elimina las barreras de tiempo y espacio en el desarrollo de las de enseñanza y aprendizaje.
- La existencia de una enseñanza personalizada, porque existe la posibilidad de adaptar la información y las actividades a las características de los sus estudiantes.
- Permite que los estudiantes y profesores tengan acceso rápido a la información e intercambio de la misma.
- Permite una mayor comunicación entre el profesor y el estudiante, que va más allá de la sala de clases, ya se puede comunicar por correo electrónico, plataformas, Skype u otro medio.
- Se facilita el aprendizaje en grupo y se desarrollan las habilidades sociales, mediante el intercambio de información.
- Permiten una alfabetización constante, porque exige que los profesores y alumnos estén en una búsqueda constante de contenidos.
- Ofrece la posibilidad de desarrollar habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.

De acuerdo con Universidad Nacional Abierta y a Distancia citada por (Flores & Meléndez, 2024) La tecnología digital influye en la cotidianidad de las personas y lógicamente en la educación moderna con RED centrados en una educación inclusiva, personalizada y accesible. Es decir, con carácter universal que puede ser gestionada en cualquier lugar y en cualquier instante. Además, de propiedades de adaptabilidad, flexibilidad e innovación cuyos resultados de aprendizaje son significativos y útiles para la era digital. Por lo tanto, los RED son productos eficientes y efectivos con contenido digital variado que principalmente se categorizan como: contenidos digitales (libros electrónicos, podcasts, videos tutoriales, infografías, webinarios, cursos en línea, artículos científicos, estudios de caso de éxito y cualquier otro material digital); herramientas de aprendizaje (aplicaciones dedicadas, plataformas y sistemas que facilitan la práctica educativa); y los recursos de colaboración (comunidades virtuales de aprendizaje, foros, plataformas con proyectos grupales, redes académicas, entre otras).

### **V.3.2 Desventajas de la Enseñanza Asistida por Computadora**

Caber señalar que de la misma forma existen algunas desventajas que tiene el proceso de enseñanza aprendizaje mediado por la computadora que de igual forma nos menciona (Levicoy, 2013) a continuación.

Para el profesor:

- Exige un perfeccionamiento constante de los profesores, una inversión de tiempo y dinero.
- La existencia de mucha información, exige que los profesores dediquen tiempo en analizar su pertinencia y concluir que no tienen errores.
- En ocasiones, el método clásico exige menos compromiso, tiempo y esfuerzo.
- Existe oportunidades donde los videos y/o presentaciones no funcionan y no permite el normal desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

- En ocasiones, los profesores son muy dependiente de la tecnología, y si algo falla no pueden desarrollar la clase.

### **V.3.2.1 Para el estudiante**

Como se tiene acceso a mucha información, es muy fácil que los estudiantes se distraigan en la búsqueda de la información. Y en algunas ocasiones, la información obtenida es incorrecta.

- Da lugar a que estudiantes se aprovechen del aprendizaje colaborativo, y no trabajen.

- El acceso a muchas distracciones, es conocidos por todos que cuando un estudiante está trabajando, lo haga estando conectado a diferentes redes sociales.

- El acceder a mucha información, puede llevar al plagio “cortar y pegar”

Tanto en las ventajas como las desventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje asistido por computadora cabe mencionar que el hacer uso de estas herramientas dentro del ámbito educativo en un gran avance sin duda alguna, sin embargo, como comunidad estudiantil nos hace falta hacerla nuestra es decir tomar provecho de los grandes beneficios para el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **V.4. Modelo Educativo**

De acuerdo con Tünnerman citado por (López & López Olga y Chávez, 2021) el modelo educativo es “la concreción de los paradigmas educativos que una institución profesa y que sirve de referencia para todas las funciones que cumple (docencia, investigación, extensión, vinculación y servicios), a fin de hacer realidad su proyecto educativo”. Por lo que, para la conformación del modelo educativo se necesita analizar la problemática social del área disciplinar a la que el profesionista se enfrentará y, a su vez, establecer procesos de evaluación que permitan conocer el logro de los objetivos formativos.

Lugo considera un componente importante de calidad educativa pues guarda una estrecha relación con la misión y razón existencial de la universidad. Los principios institucionales buscan la formación de individuos educados y competentes para poner en práctica sus conocimientos adquiridos mediante propuestas innovadoras que busquen transformar el contexto y contribuyan al desarrollo social. (Hidalgo, 2021).

De acuerdo con (Arce, 2020) En el nuevo modelo educativo se pretende una transición de un alumno receptor a estudiante emprendedor, contribuyendo a la definición de un futuro más acorde a las condiciones del futuro, preparado para contrarrestar los continuos cambios y la incertidumbre que caracteriza a la sociedad en transición, favoreciéndola resiliencia, la innovación, la sostenibilidad como habilidades emocionales.

De acuerdo con (UNAM, 2023) El modelo educativo del Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia considera que los procesos de enseñanza y de aprendizaje se fundamentan en la imbricación de los fines educativos, los objetivos de aprendizaje, los contenidos curriculares, las metodologías, los materiales didácticos y la evaluación de los aprendizajes que lo soportan. Todo ello se encuentra mediado por recursos tecnológicos, educativos y pertinentes que dan soporte a la comunicación que se establece entre los diferentes actores a través de la interacción e interactividad.

Este es el que va dar origen al modelo académico y curricular y se encuentra fundamentado en tres grandes elementos que se observan a continuación en la figura 1.

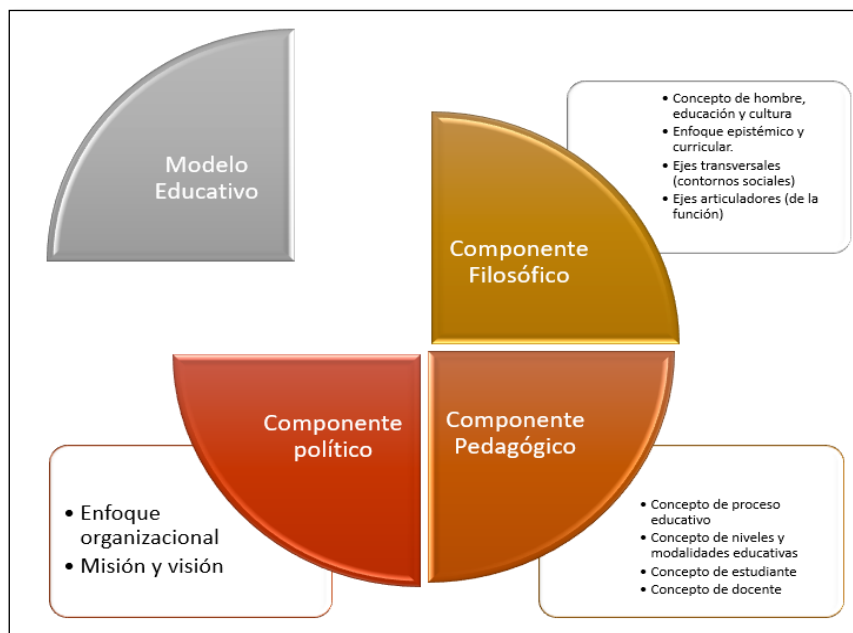


Figura 1. Componentes del Modelo Educativo, Fuente elaboración propia tomada de AA. Zea; N. L. Galván Marco conceptual para la definición de un modelo educativo, (2010) p.6 y 7.

De acuerdo con Fresán (Martínez, Tobón, & Soto, 2021) citado por los modelos se empiezan a abordar desde el 2006 como respuesta a la pérdida de identidad que se ha venido presentando en las instituciones del nivel superior como consecuencia del seguimiento y cumplimiento de políticas evaluativas que, si bien han permitido mejorar los indicadores institucionales, estas han venido desvirtuando el quehacer educativo de las IES. Y Tünnermann conceptualiza al modelo educativo como la concreción, en términos pedagógicos, de los paradigmas educativos que una institución educativa profesa, mismos que desde un punto de vista psicopedagógico toman como base los principios más vigentes de la teoría psicológica y pedagógica, por lo que en la actualidad un gran número de IES han recurrido a las teorías del constructivismo y del humanismo.

#### **V.4.1. Características**

El modelo educativo debe contar con determinadas características que coadyuven a cumplir los propósitos de las funciones académicas para las cuales se utilizará, existen características fundamentales para cumplir con la línea del modelo educativo sin embargo existen características específicas con la finalidad de

cumplir con las necesidades que demanda el diseño instruccional del presente proyecto como lo son las siguientes características:

**Centrado en el estudiante:** Coloca al estudiante como el centro del quehacer educativo, al concebirlo como el actor principal del mismo.

**Flexible:** El estudiante organiza y decide su ritmo de estudio; además que tienen la libertad de elegir el grado académico que quiera alcanzar o el que más se acomode a sus necesidades personales.

**Inclusivo:** Ha sido diseñado para atender a personas con algún tipo de discapacidad motriz, auditiva y visual, atiende a jóvenes recién egresados del nivel medio superior y a personas que llevan mucho tiempo fuera del ámbito escolar.

**Utiliza tecnología de vanguardia:** El programa ha sido dotado de infraestructura tecnológica con equipo de vanguardia, con la finalidad de crear las condiciones que optimicen todos los procesos educativos, académicos y administrativos.

**Accesible:** Los estudiantes pueden realizar sus actividades desde cualquier lugar y en cualquier momento.

**Interactivo:** La interactividad del modelo está garantizada, no sólo por la posibilidad de que el estudiante interactúe con el Docente en línea, sino también por la incorporación del aprendizaje colaborativo con miras a promover la formación de redes de conocimiento entre los mismos estudiantes. (UNAdM, 2024).

En conclusión, las características de un modelo educativo giran en beneficio del estudiantado de acuerdo con el modelo educativo adoptado además de que entrelazarse con la misión y visión institucional, como a continuación se muestra en la figura 2.

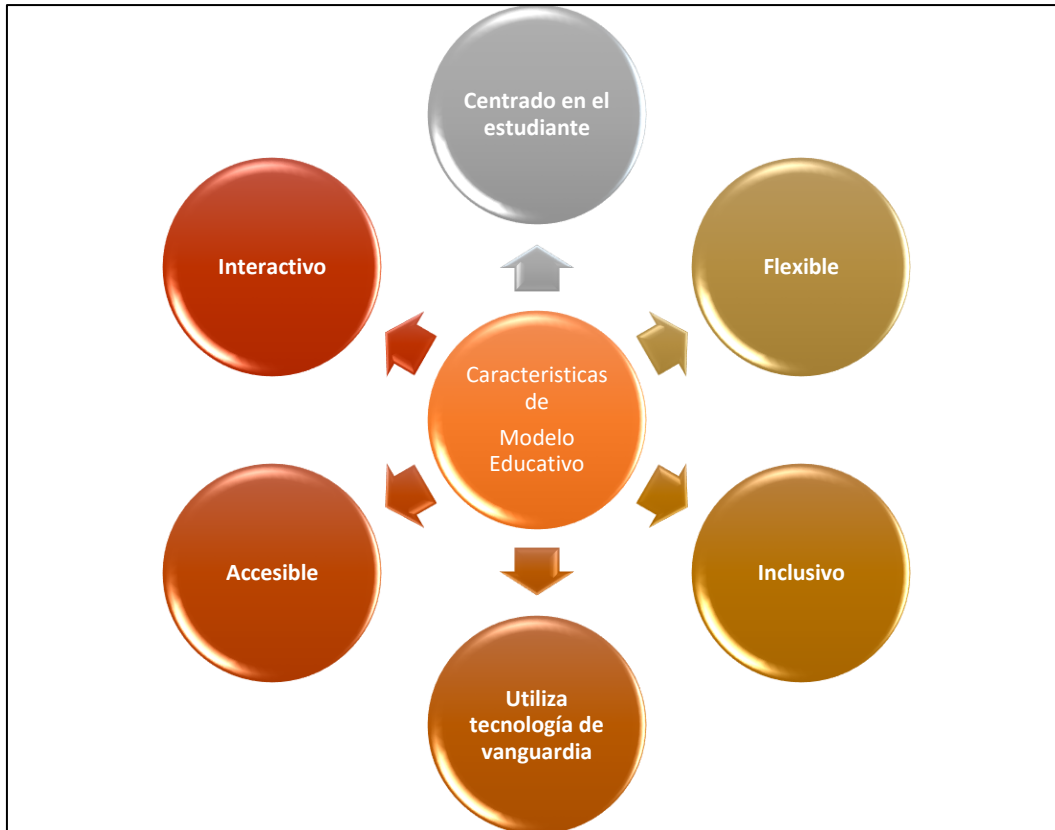


Figura 2. Características del Modelo Educativo, Fuente elaboración propia tomada de © 2024 Portal UnADM (UNAdM, 2024).

#### V.4.2. Tipos

El determinar los tipos de modelos educativos en la actualidad se convierte en complejo ya que a medida que evolucionan las generaciones educativamente hablando, también deben actualizarse los tipos de modelos educativos, sin embargo debemos tomar en cuenta lo tradicional para mejorar determinados patrones que no le han permitido al proceso de enseñanza aprendizaje evolucionar de la misma forma que la tecnología educativa, en este apartado mencionare algunos, sin embargo, cabe decir que actualmente cada universidad tiene que construir su modelo educativo de acuerdo a la misión y visión de su institución.

#### **V.4.2.1 Tradicional**

Este es un modelo como su nombre lo indica, tradicional, seguramente el más utilizado en la historia de la educación, ya que, en este, los actores del proceso de enseñanza aprendizaje como el docente, interviene directamente transmitiendo sus conocimientos y el estudiante es solo receptor de manera pasiva y la evaluación significa identificar que tanto memorizo el estudiante de lo que el docente le enseñó.

En este sentido menciona Flórez citado por (Vives, 2016). En este modelo se concibe al estudiante como un ser pasivo, es decir, un receptor pasivo del conocimiento y objeto de la acción del maestro. El conocimiento se considera como algo que ya está dado y determinado por un sabedor exclusivo que es la teoría y/o el docente. La escuela tradicional aparece en el siglo XVII en Europa con el surgimiento de la burguesía y como expresión de modernidad. Encuentra su concreción en los siglos XVII y XIX con el surgimiento de la Escuela Pública en Europa y América Latina, con el éxito de las revoluciones republicanas de doctrina político - social del liberalismo. En su forma más clásica, este modelo enfatiza en el papel de la educación para moldear a los sujetos a través de la voluntad, la virtud, la disciplina y la ética.

De acuerdo con (Martínez, 2021). La acción principal de la enseñanza consiste en la explicación y/o demostración de los contenidos mientras que los alumnos anotan o escuchan de modo pasivo el discurso. Posteriormente, los exámenes y controles medirán el nivel de memorización logrado. En escasos momentos, entre la exposición y el examen, se debaten o se acuerdan otras cuestiones que puedan interesar. En contraposición, se dedican amplios espacios de tiempo a ejercicios, que no problemas, de repetición.

La pedagogía que se desprende de la educación tradicional es autoritaria, el docente se encarga de aplicar una planificación académica, elaborada por personas que no conocen la realidad del alumnado, gira en torno a un modelo educativo donde hay una imposición del programa, de la manera como se trabajan los contenidos y del procedimiento para realizar la evaluación de los



aprendizajes de acuerdo con Echevarría y Martínez citados por (Robles, Hernández, Mendoza, & Guaña, 2022).

#### **V.4.2.2 Conductista**

El modelo conductista comparte un poco la visión del modelo tradicional, conservando la importancia de la trasmisión de conocimiento al estudiante, pero le presta mayor énfasis al cómo se lleva a cabo el proceso de aprendizaje realizando la observación de las conductas, donde el docente puede estar presente o solo ser instructor o guía del proceso de enseñanza aprendizaje que se basa en competencias, por lo que se recomienda preguntarse cómo es posible el conocimiento.

Por lo que Campos citado por (Cabrera, 2021) Una corriente (antigua) que responde a la pregunta planteada es el conductismo radical que propone una mirada objetivista de la psicología; la base de esta propuesta fue que los hombres al realizar sus acciones sobre la realidad ontológica hacen cambios en esta y a la vez, el mundo ejerce su impresión en el ser humano cambiándolo también a él. Skinner en 1975, parte de la premisa de analizar experimentalmente la conducta en entornos controlados con la finalidad de entender la relación funcional del sujeto con el medio ambiente. La idea base del análisis de la conducta según Skinner es que existe un orden detrás de esta y la misión del investigador es descubrirlo.

(Cabrera, 2021) En otras palabras, se trata de descubrir las relaciones funcionales entre los aspectos medibles de la conducta. La idea de Skinner era tratar de predecir o controlar la conducta, a través del entendimiento de las leyes naturales que la rigen, para conseguir esto modificó la variable independiente (causa) y esperó el cambio en la variable dependiente (conducta). Pero Skinner va más allá de un simple asociacionismo, pues cambia el estímulo mediante exposiciones intermitentes y más complejas lo que aleja su experimento de un modelo estímulo respuesta parecido al de Pávlov.

En tal sentido, en la educación superior el conductismo se espera ver reflejado al momento de que el aprendizaje de los estudiantes universitarios se da por un

cambio de conducta posterior a haber recibido un estímulo en el entorno de su desarrollo curricular

De acuerdo con (Ligarretto & Rennie, 2021) El modelo conductista permitió reflexionar sobre el rol de la tecnología en la educación y la función docente como una variable probable de suprimir; la intención de sentido frente a los usos de la tecnología en este contexto hacía énfasis en un proceso instrumental al concebir a la tecnología como herramienta de enseñanza. Esta idea ha tomado fuerza con el paso del tiempo y la evolución tecnológica

#### **V.4.2.3 Constructivista**

El constructivismo es una teoría de aprendizaje que se enfoca en el sujeto que aprende, quien participa activamente en el proceso. Plantea que el conocimiento es una construcción del ser humano sobre su propia realidad y la de su entorno, que depende de dos aspectos: de los conocimientos previos que se tenga de la Aplicación de un modelo educativo constructivista basado en evidencia empírica de la neurociencia (Araya & Urrutia, 2022).

Se puede pensar en dicho proceso como una interacción dialéctica entre los conocimientos del docente y los del estudiante, que entran en discusión, oposición y diálogo, para llevar a una síntesis productiva y significativa: el aprendizaje. Sin embargo, hay que recordar que éste y la forma en que se realice, aun cuando sean constructivistas, están determinadas por un contexto específico que influye en ambos participantes: docente y estudiantes, debido a sus condiciones biológicas, psicológicas, sociales, económicas, culturales, incluso políticas e históricas.

Por lo que es un modelo que pone énfasis en el estudiante y promueve los valores al interior del aula, todo el contexto alrededor sirve de fuente del conocimiento desde la perspectiva constructivista la educación se centra en la asignación de tareas prácticas y en actividades relacionadas y útiles en el mundo real de acuerdo con (Tamayo, Tinitana, Apolo, & Martínez, 2021).

El constructivismo es una teoría que cumple con esas premisas al estar fundamentada en la creación de ambientes de aprendizaje que tienen como foco la participación activa del estudiante, sustentada en la interpretación de la realidad. (Tamayo, Tinitana, Apolo, & Martínez, 2021).

De acuerdo con (Vega, Analuisa, & Tinitana, 2024) El constructivismo es muy importante porque los estudiantes aprenden a desarrollar y construir nuevos conocimientos durante las lecciones del maestro en el aula porque capturan y transportan mucha información y se llenan de ideas previas que son útiles para el aprendizaje. En lo profesional, porque los niños configuran cada etapa de su vida para convertirse en exploradores y descubridores, para participar e interactuar con la comunidad educativa. En esta teoría, los profesores orientan y dirigen solo una pequeña parte de lo que se enseña en clase en materias teóricas y prácticas, mientras que los estudiantes tienen que continuar su aprendizaje a través de trabajos o tareas enviadas por la institución educativa. Por lo tanto, los estudiantes pueden mejorar sus conocimientos, primero deben buscar información en la biblioteca antes de saber leer, porque leyendo pueden aprender más para mejorar su vocabulario, comprensión y habilidades de escritura. El conocimiento también se construye con otros docentes que enseñan usando videos grabados subidos a Internet y se interesan por los materiales de aprendizaje que encuentran en casa y luego transmiten a otros.

Así Álvarez citado por (ALVAREZ & VASQUEZ, 2024) establece al constructivismo como aquella teoría que realiza una búsqueda para dar a comprender como se formando el conocimiento de los seres humanos, en donde se propone un aprendizaje con un proceso activo en el cual existe una combinación entre sus vivencias previas como su estructura mental actual. Aludiendo que cada nueva información que sea adquirida es asimilada y comprendida como una red conocimientos que se enlazan con sus experiencias previas dentro de cada mente. Este proceso en cada persona será distinto y

dependerá de cómo cada uno asimile sus vivencias apegadas al contexto en el que se encuentra ya la forma de afrontar cada situación.

## **V.5 Diseño Instruccional**

Cuando se busca desarrollar o crear un curso es necesario realizar un proceso con la finalidad de implementar actividades formativas de calidad, por lo tanto, este nos permitirá conocer las fases y criterios a desarrollar. De acuerdo con (Chavarría, Muñoz, & Pérez, 2023) El diseño instruccional puede variar de un curso a otro, pero sobre todo de un contexto de aprendizaje a otro (primaria-secundaria, secundaria-universitaria, presencial-virtual).

Por lo que es importante tener presente el contexto y nivel educativo con el fin de contar con este diseño de manera adecuada a estos dos rubros ya que de acuerdo con Chiappe citado por (Chavarría, Muñoz, & Pérez, 2023) El diseño instruccional, visto como un proceso, proporciona una guía para que el profesorado organice de forma sistemática la instrucción de sus cursos en cualquier contexto.

### **V.5.1 Definición**

Para Bruner el diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje. Reigeluth define al diseño instruccional como la disciplina interesada en prescribir métodos óptimos de instrucción, al crear cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante., en su definición más sencilla apunta que el diseño instruccional es un proceso sistemático, planificado y estructurado donde se produce una variedad de materiales educativos atemperados a las necesidades de los educandos, asegurando así la calidad del aprendizaje. (Gil, García, & Atiaja, 2021).

Mor & Craft citados por (Mateos, García, & Atiaja, 2021) refieren que el DI o diseño del aprendizaje, se alimenta fundamentalmente de los principios constructivistas socioculturales y de las teorías. Una definición con la que los

autores de este trabajo están de acuerdo es con el planteamiento de Conole, que expresa que el diseño del aprendizaje puede entenderse como una metodología pedagógicamente fundamentada y basada en el uso apropiado de recursos y tecnologías, que permite tomar decisiones en el diseño de intervenciones educativas.

En ese sentido se realiza el diseño de un curso de manera ordenada con determinada estrategia y metas por cumplir de acuerdo a los elementos que nos permite tanto el plan de estudios como las herramientas tecnológicas.

De acuerdo con (Templos, 2020) El Diseño Instruccional es un proceso que sirve de soporte para cualquier persona que desee instruir a alguien, por lo general lo utilizan los docentes para diseñar y crear un producto, el resultado debe ser un material entendible, enfocado para quienes va dirigido (discentes), además de asegurarse de que será un instrumento que les permite obtener resultados eficientes y eficaces, para que esto se logre se recomienda Modelo ADDIE que es un modelo que en su proceso tiene 5 fases y cada una de ellas al ser realizadas correctamente se puede obtener un producto de calidad, permitiendo lograr resultados que cumplan con los objetivos, metas y competencias.

Reiser citado por (Morales B. , 2020) aporta que el diseño instruccional comprende “el análisis del aprendizaje y del desempeño, abarca también los problemas de aprendizaje, de diseño, desarrollo, implementación, evaluación y gestión de procesos instruccionales y no instruccionales, así como de recursos destinados a la mejora de los aprendizajes y el desempeño en una variedad de entornos”.

Por lo anterior el diseño instruccional permite ilustrar creativamente el proceso de ilustrar cursos lo que permite de crear la instrucción como se aprecia en la Figura 3 con uno de los modelos fundamentales.

Figura 3. Elementos fundamentales del diseño instruccional



Figura 3. Elementos fundamentales del diseño instruccional, fuente elaboración propia tomada de (Jardines, 2011).

### V.5.2 Metodologías de diseño instruccional

Las diversas metodologías para la creación, ilustración e implementación de diseños instruccionales son muy variadas lo que nos permite trabajar con el que mejor se adecue al curso que deseamos crear con el fin de que su implementación obtenga éxito, en las siguientes líneas podremos analizar algunos de los más importantes, sin embargo, concluiremos con el que se implementara para el diseño instruccional del presente proyecto.

### **V.5.2.1 Metodología ASSURE**

De acuerdo con (Bañuelos, 2021) respecto al Modelo ASSURE emplea seis componentes, Analizar la audiencia (identifica las características de los estudiantes), Sentar objetivos (redacción de los objetivos específicos y medibles), Seleccionar los métodos, las tecnologías y los materiales, Utilizar (se implementan los tres elementos de la etapa previa), Requerir la participación del estudiante (se incentiva la intervención a través de distintas actividades) y Evaluar y revisar (valoración del logro de los objetivos de aprendizaje propuestos). Además de ser uno de los modelos más usados para llevar sistemáticamente la evolución y creación de un diseño instruccional.

De acuerdo con (Quevedo, 2023) El modelo ASSURE, es flexible, completo en sus procedimientos, fácil de diseñar, y útil en cualquier ambiente de aprendizaje. Ponce, Acosta & Buendía, en la evaluación del modelo instruccional ASSURE como herramienta para el aprendizaje, describen los resultados del estudio aplicado en grupos focales, en este se obtuvieron dos aspectos como necesidades: el aprendizaje autónomo y el uso e implementación de tecnologías de información y comunicación, TIC, por parte del profesor en la clase. La selección del modelo instruccional ASSURE atendió al constituirse como el modelo que mejor se ajusta a un curso teórico-práctico orientado a la modalidad virtual.

En este sentido (Mejía, Riveros, & Cevallos, 2021). Asumiendo el rol los docentes como diseñadores del currículo, el modelo A.S.S.U.R.E; se sustenta en los modelos de diseño instruccional para espacios presenciales, luego a partir de la inclusión de las TIC en el contexto educativo, se replantea implantando la tecnología instruccional y ubicándose en diversas investigaciones abierta a los espacios de formación virtual y en disímiles niveles educativos. Hernández citado por (Mejía, Riveros, & Cevallos, 2021) expresa:

Las bases teóricas del modelo A.S.S.U.R.E. se fijan a partir de la teoría de aprendizaje de Robert Gagné y en la teoría constructivista, misma que apoya la noción de que el conocimiento se genera a partir de la relación del conocimiento previo con el contexto que rodea al sujeto, es decir, subraya la importancia de identificar las necesidades reales del estudiante, con el fin de generar aprendizajes significativos.

1. Analyse: analizar las características de los estudiantes;
2. State Objectives: definir objetivos;
3. Select, modify or design materials: elegir, modificar o diseñar materiales;
4. Utilize materials: utilizar materiales;
5. Require learner response: estimular la respuesta de los estudiantes; y
6. Evaluate: evaluar para asegurar el uso adecuado de los medios de instrucción

#### **V.5.2.2 Metodología los cinco principios propuestos por Merrill**

Merrill propone un modelo a partir de la implementación de cinco principios que no solo se implementan en el diseño instruccional si no en todo y cualquier rubro del proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que se estructura como a continuación se enlista de acuerdo con (CUBILLOS, 2020).

1. PRINCIPIO CENTRADO EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS (Task-Centered Principle): Los ambientes eficaces de instrucción se fundamentan en el planteamiento y la resolución de problemas. Para lo cual los estudiantes deben comprometerse en la resolución de problemas, del mundo real. En este sentido Ausubel propone que los procesos de evaluación del aprendizaje se realicen mediante procesos de solución de problemas y los procesos que incentiven el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.



2. **ACTIVACIÓN:** La activación de los conocimientos y experiencias previas relevantes en los estudiantes, sirven como fundamento para el anclaje de los nuevos conocimientos habilidades y/o destrezas que se van a adquirir. En este sentido Ausubel centra su teoría de aprendizaje en el proceso que facilita el anclaje del nuevo conocimiento con las ideas previas que el aprendiz posee.

3. **DEMOSTRACIÓN:** La demostración de lo que se espera que los estudiantes aprendan facilita la adquisición conocimiento, en lugar de la simple transmisión de información.

4. **APLICACIÓN** Cuando se promueve en el estudiantado la utilización y aplicación de los nuevos conocimientos y destrezas adquiridos, mediante situaciones diseñadas en la instrucción, se potencializa la adquisición de lo aprendido, en palabras de Ausubel se promueven los procesos de Consolidación del aprendizaje.

5. **INTEGRACIÓN:** Que el alumnado integre los nuevos conocimientos y destrezas en su mundo, en su quehacer diario. El aprendizaje se facilita cuando el estudiante puede demostrar, discutir su nuevo conocimiento o habilidad, y cuando puede crear, inventar o explorar nuevas formas de utilización.

De acuerdo con (Saquina, 2022) El diseño instruccional Merrill, se basa en un modelo de teoría conductista, e incluye aspectos cognitivistas en los procesos instruccionales. La teoría del diseño de Merrill explica que las personas adquieren y fortalecen su aprendizaje de diferentes formas, considerando su comportamiento en el entorno, y su comprensión en el planteamiento de instrucciones.

### **V.5.2.3 Metodología ADDIE**

Sin duda alguna casi todos los autores concuerdan sobre las técnicas a seguir para elaborar un curso de manera excepcional y de calidad mediante determinado

modelo, para el proyecto de intervención de la asignatura en Derecho económico cabe mencionar que se realizará a través de la metodología de ADDIE.

El Modelo ADDIE es uno de los modelos comúnmente utilizado en el diseño instruccional, su nombre obedece al acrónimo analyze (análisis), designe (diseño), develop (desarrollo), implement (implementación) y evaluate (evaluación); que representan las fases de este modelo, considerado para algunos como un modelo genérico (Aimacaña, Pastor, Arcos, Vaca, & Oñate, 2021) dado que las fases constituyen los pasos indispensables en todo proceso de diseño instruccional.

Además de ser un proceso del diseño instruccional que aporta resultados de evaluación formativa de cada una de sus fases, también permite conducir al diseñador a alguna de sus fases previas, entonces el producto final de cada fase conduce al principio de la siguiente, teniendo como acrónimo sus fases como a continuación se aprecia en la figura 4.



Figura 4. Fases del Modelo ADDIE, (Llaca, 2016).

**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.

## **V.6 Ambiente de Aprendizaje**

En este apartado se definen determinados ambientes donde se llevará a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje que corresponde específicamente a los espacios en los que se van a desarrollar las actividades de aprendizaje, éste puede ser de tres tipos: áulico, real y virtual. A partir de esta apreciación podemos determinar que el más conveniente para llevar a cabo el desarrollo del presente proyecto de intervención es el áulico combinado con el virtual.

Como menciona Navarrete citado por (Yaulema, 2024) el ambiente de aprendizaje en el aula es el tiempo y espacio para que profesores y estudiantes sigan aprendiendo. El objetivo es desarrollar competencias, habilidades y valores, y de esta manera los docentes aportan conocimiento y los estudiantes son los protagonistas, se puede decir que su aprendizaje también es un entorno de aprendizaje donde quiera que se desarrolle la investigación, se debe enfatizar que para lograr esto, se debe contar con entornos o un espacio de aprendizaje con los recursos necesarios para crear aprende de manera diferente.

De acuerdo con (Gallego, 2009) Los AVA se definen como ambientes de formación en un entorno web con disponibilidad 7X24 (7 días a la semana y 24 horas al día), donde la barrera espacio temporal no existe, dado que el docente y los estudiantes pueden estar en diferentes sitios geográficos e interactuar en diferentes momentos gracias a la comunicación sincrónica y asincrónica que permiten herramientas tales como el chat, el correo electrónico, los foros y los blogs, además de las posibilidades de acceso a contenidos diversos que se colocan a disposición de los participantes en sitios web llamados “aulas virtuales”, los cuales generalmente se administran mediante un sistema de gestión de aprendizajes llamado Learning Management System (LMS) que se instala en un servidor de Internet, de los cuales existen en versiones de software libre o software propietario (licenciado). Tal es el caso de Moodle y Blackboard, respectivamente.

### **V.6.1 Ambientes Virtuales de Aprendizaje**

Dicho lo anterior la necesidad de intervenir con el presente proyecto, la asignatura de derecho económico proviene de mi interés por mejorar la impartición de esta con apoyo del ambiente virtual es decir la impartición de forma híbrida, ya que algunos estándares internacionales y nacionales de los cuales se desprende la reforma educativa, el artículo 3° constitucional y la ley general de educación con relación a la educación superior sugieren emplear dicho medio con el fin de mejorar la calidad de la educación superior entre algunos otros aspectos igual de importantes.

En este sentido y con el fin de diseñar un ambiente virtual de aprendizaje se debe tener en cuenta algunas dimensiones importantes como el crear un entorno con sentido educativo que nos permita conseguir los objetivos de aprendizaje planteados en el diseño curricular de la asignatura y del programa educativo.

Por lo que algunos autores consideran la dimensión pedagógica y tecnológica con carácter relevante. Como Medina: La dimensión pedagógica representa el proceso de enseñanza-aprendizaje que se va desarrollando dentro de un ambiente, creando un espacio dinámico y social, basado en la interacción que se genera entre docente

y estudiante, y viceversa, mediante el planteamiento y resolución de actividades pedagógicas. La dimensión tecnológica representa a las herramientas y recursos digitales con los que está diseñado el ambiente virtual de aprendizaje, además, sirve de soporte para el desarrollo de la propuesta educativa. Citado por (Pontón Chévez & Morocho Zúñiga, 2022).

Aportando entre algunas de las ventajas como lo son las estrategias que captan la atención y motivación del estudiante, fomentando la creatividad, trabajo colaborativo, pensamiento crítico que permiten el logro del aprendizaje significativo lo que da como resultado una eficacia y eficiencia del trabajo realizado en aula de acuerdo con lo planteado por Severin citado por (Villadiego Sánchez, 2021):

Las tecnologías son entonces un recurso más en el proceso educativo, con un enorme potencial, pero que requiere ser incorporado de manera orquestada junto a otros procesos, insumos y dispositivos (digitales y convencionales), para producir los efectos esperados. Es posible afirmar que allí donde cualquier iniciativa no logre modificar las prácticas de enseñanza y aprendizaje, no es posible esperar cambios en los resultados de los estudiantes, ni en sus aprendizajes curriculares ni en el desarrollo de nuevas habilidades.

### **V.6.2 Ambiente de Aprendizaje Híbrido**

Para realizar el diseño instruccional de un curso mediado por las TIC para su implementación de manera híbrida habrá que reconocer que la educación híbrida permite la combinación de la educación presencial y remota a través de distintos medios como plataformas de aprendizaje en línea. Se basa en la tecnología para poner a los estudiantes en el centro del proceso. Es una enseñanza centrada en sesiones sincrónicas como asincrónicas.

De acuerdo con Graham citado por (Hernández, Nieto, & Bajonero, 2021), define al aprendizaje híbrido, como la convergencia de dos ambientes de aprendizaje arquetípicos, por un lado, se tienen los tradicionales ambientes de aprendizaje cara a cara que han sido usados por siglos. Por otro, se tienen los ambientes de

aprendizaje distribuidos que han empezado a crecer y expandirse de manera exponencial a la par con la expansión de las posibilidades tecnológicas de comunicación e interacción distribuida.

De acuerdo con Gros la educación híbrida ha avanzado a partir de la evolución del e-learning que, a su vez, ha estado sujeta a diversas transformaciones. En este proceso se van creando no solo nuevos recursos, sino también espacios cada vez más amplios y complejos en los que participan múltiples agentes-nodos, así como nuevos desarrollos tecnológicos, citado por (Suárez & García, 2022).

Para (Díaz & Muñoz, 2024) Ambiente de aprendizaje híbrido como una metodología educativa que combina aspectos de la enseñanza presencial con el uso de herramientas y recursos digitales procurando así adaptar y personalizar un entorno de aprendizaje. Permitiendo a docentes y estudiantes alternar entre actividades en el salón de clases y en línea, aprovechando las ventajas de ambos que ambos ambientes ofrece para la socialización académica y la interacción en los estudiantes.

### **V.6.3 Blended learning**

Es un modelo de aprendizaje que unifica educación presencial apoyada de material y recursos online para desarrollar y afianzar conocimientos, favorece el desarrollo de multitud de competencias de aprendizaje y del uso de las TIC. El docente asume un rol tradicional, pero utiliza una plataforma en la que está alojado el entorno educativo: publica anuncios, atendiendo tutorías a distancia y asistiendo al alumnado como educador tradicional por medio de los cursos presenciales. (Viñas, 2021). Por lo que el blended learning tiene como objetivo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje solucionando problemas tanto a distancia como de aforo en cuanto a los tiempos del estudiante, aprovechando para ello las ventajas de las dos modalidades.

De acuerdo con (Quiñonez, Valencia, & Valencia, 2022) El Blended learning es una alternativa que cada vez toma más fuerza en el escenario académico, es por eso que se realiza una revisión sistemática de las teorías, conceptos y modelos que han

impulsado el desarrollo de esta metodología, mediada por el uso de las tecnologías en la educación durante las últimas décadas, y de igual manera se identifican las tendencias y retos que se asumen en el aprendizaje híbrido.

### **V.6.3.1 Definición**

De acuerdo con Parra -Herrera citados por (Quiñonez, Valencia, & Valencia, 2022) El “B-learning” es abreviación del “Blended learning”, y se trascibe al español en palabras claves como “formación combinada”, “aprendizaje mixto” o “escenarios múltiples”, y su significado da cuenta de escenarios académicos donde se combinan actividades presenciales con el E-learning, que es entendido como una modalidad integrada de aprendizaje electrónico.

Otras definiciones que se pueden mencionar son las siguientes:

De acuerdo con (Escamilla, 2021) El Blended Learning, aprendizaje semipresencial o aprendizaje combinado es una modalidad de enseñanza que entrelaza componentes tanto de la presencialidad como de clases en línea. Planteado como tal en los últimos años, resulta ser una opción viable para enfrentar los cambios en la educación superior, misma que exige una adaptación en la enseñanza a través de medios digitales, la cual, por razones educativas además de sociales, se considera una nueva forma de aprender y de enseñar, dado los beneficios que la semipresencialidad aporta a todos los agentes inmiscuidos en el proceso de educación.

El b-learning es un enfoque de aprendizaje que combina encuentros asincrónicos y sincrónicos. Usa las TIC con base en nuevos modelos pedagógicos que implican aprovechar: entornos virtuales, recursos multimedia, webinars, video conferencias, flipped classroom (FC), herramientas de comunicación virtual. B-learning es compatible con una educación por competencias, el aprendizaje basado en proyectos (ABP), aprendizaje autónomo (AA), aprendizaje cooperativo (AC). (Gaona, Luna, Peralta, & Dávila, 2022).

### V.6.3.2 Ventajas

En la actualidad se le han encontrado infinidad de ventajas al b-learning para la educación a distancia entre las que se encuentran las siguientes de acuerdo con (Gómez, 2017).

- El b-learning hace que el alumno sea capaz de buscar nuevas herramientas y recursos para la captación de conocimiento, esto es posible dado a que el alumno tiene que interactuar de manera distinta a los métodos tradicionales de educación.
- Desarrolla el pensamiento crítico de los alumnos para su formación profesional.
- Promueve la comunicación, coordinación de ideas y la interacción entre el alumno y el maestro.
- Se promueve que el nivel educativo de los alumnos aumente.
- Reducción de costos en comparación a otras estrategias de aprendizaje.
- La formación mixta facilita las tutorías al permitir que los alumnos contacten con los profesores sin tener que ir al centro educativo, en un momento determinado.
- Garantiza el rápido y eficiente acceso a la red para solventar dudas o realizar cualquier tipo de consultas.
- Otro de los beneficios más importantes de esta estrategia, es que facilita a los discentes el aprendizaje significativo puesto que al ser ellos los que elaboran, seleccionan y reflexionan sobre la información, es más eficaz la asimilación.
- El aprendizaje combinado nos facilita el acceso a los apuntes, ejercicios y exámenes a cualquier momento, además permite descargar material de estudio sin salir de casa o consultar cuestiones sobre la asignatura que deseemos.
- Los materiales de aprendizaje se actualizan rápidamente.
- Flexibilidad en la programación del curso.



### **V.6.3.3 Desventajas**

Desafortunadamente, así como los modelos cuentan con infinidad de ventajas a este se le han determinado algunas desventajas que sin duda alguna afectan de alguna forma al proceso de enseñanza aprendizaje por mencionar algunas de acuerdo con Aguilar y Learning Review Latinoamérica citados por (Hernández & Sandoval, 2009)

- La brecha entre las generaciones que son potenciales estudiantes y docentes del Blended Learning dificulta que todos participen en este tipo de aprendizaje; pues parte de la población no está suficientemente familiarizada con la tecnología.
- Algunos estudiantes no cuentan con el equipo necesario o las conexiones adecuadas para estudiar de esta manera.
- Muchos estudiantes acostumbrados al estudio en la modalidad presencial se sienten desmotivados por sentir que no forman parte de un grupo.
- No todos los posibles estudiantes de este sistema tienen las habilidades de lecto – escritura o de organización de trabajo necesarias para aprender por estos medios.
- Suele enfatizarse más el uso de la tecnología que el contenido, si esto sucede el objetivo de aprendizaje no se cumple a cabalidad.
- La implementación del aprendizaje colaborativo, y la correspondiente interacción social entre los miembros de un grupo, puede llevar a los estudiantes a percibir informalidad en el proceso.

### **V.7. Materiales Didácticos**

Los materiales didácticos son parte medular del diseño instruccional, podemos definirlo como un objeto cultural, físico o digital, elaborado para generar aprendizaje en una determinada situación educativa. Además de ser el recurso en formato digital utilizado en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero también cualquier material digital que un profesor o alumno utiliza para cursar una asignatura: programa, calendario, guía docente, apunte, actividad, tutorial, etc.

### **V.7.1 Producción de Material Didáctico**

Para cumplir con la producción de material didáctico principalmente debemos tener personal que cuente con conocimientos en didáctica y educación a distancia y creación de contenido digital como lo son los videos, podcast etc. Esto claramente sin perder de vista el objetivo principal, el estudiante. De acuerdo con la (UNESCO, 2023), Los Recursos Educativos Abiertos (REA) son materiales de aprendizaje, enseñanza e investigación en cualquier formato y soporte que existen en el dominio público o están bajo derechos de autor y fueron liberados bajo una licencia abierta, que permiten su acceso sin costo, su reutilización, reorientación, adaptación y redistribución por parte de terceros. La licencia abierta se refiere a una licencia que respeta los derechos de propiedad intelectual del propietario de los derechos de autor y proporciona permisos que otorgan al público los derechos de acceso, reutilización, reorientación, adaptación y redistribución de materiales educativos.

De acuerdo con (Odetti, Núñez, Griffero, Rodríguez, & Lobos, 2021) En este proceso de acompañamiento, converge la expresión de ideas y posibilidades en diferentes lenguas (la del conocimiento específico, la de la didáctica y la de las tecnologías digitales), al mismo tiempo que explica y enseña a sus interlocutores sobre cada una de ellas. De este modo, el procesador didáctico se presenta como intermediario y un replicador durante todo el proceso de producción proyectual, siendo quien organiza la producción y sus actores en función de las necesidades pedagógicas, pero también contempla los aspectos formales y técnicos que requiere una educación digital.

De acuerdo con (Mariota, Castro, & Rangel, 2022) En el diseño de recursos la planeación previa, la organización informacional son trazadas a través de mapas de contenidos, guiones técnicos y vistas preliminares. A su vez, los programas escogidos para su creación permitían tanto las visualizaciones como la configuración de detalles para su respectivo perfeccionamiento técnico y educativo. La evaluación de los recursos por su parte se inclina hacia dos direcciones: la técnica, propia del diseño y producción de medios audiovisuales y la educativa que se centra en indagar la pertinencia del contenido emitido por los recursos y

el impacto que genera en la enseñanza aprendizaje de entornos virtuales para lo cual se procede a establecer que el impacto fue positivo y la producción de recursos, eficaz.

Algunas de las características que nos parecen más significativas de los materiales en red se aprecian en la figura 5 (Prendes, 2003):



Figura 5. Producción de Material Didáctico: Los objetos de aprendizaje, Fuente elaboración propia tomada de Ma. P. Prendes; F. Martínez; I. Gutiérrez Producción de Material Didáctico: Los Objetos de Aprendizaje, (2008) p. 84 y 85.

## VI. METODOLOGÍA DE ELABORACIÓN

En este apartado se describe la forma en que se llevó la investigación, respondiendo a elección de la línea de investigación para la elaboración del presente proyecto de intervención, así como el método utilizado, las etapas principales de este proyecto y las acciones realizadas, así como su descripción.

## **VI.1 Línea de Investigación**

El proyecto de intervención está elaborado con fundamento en la Guía para la Elaboración del Proyecto Terminal para la Maestría en Tecnología Educativa, elaborada por (Hernández Aguilar et al., 2019), en su capítulo I, referente a La Línea de Generación y/o Aplicación del Conocimiento (LGAC), de diseño de aprendizaje híbrido, que son los diseños del aprendizaje que abarcan cualquier combinación de enseñanza tradicional presencial con métodos de enseñanza facilitada por la tecnología. Algunos de los modelos de diseño de aprendizaje híbrido se encuentran el aula invertida, aprendizaje adaptativo, aprendizaje rotativo, entre otros.

En este sentido se abordó la propuesta de diseño instruccional de la asignatura de Derecho Económico o mejor conocido como Teoría Económica que se imparte en la Licenciatura en Derecho de la Universidad Interactiva Milenio campus Pachuca, el cual tuvo un alcance del proyecto terminal con orientación profesional como propuesta de mejora, desarrollo e instrumentación del proyecto de forma parcial.

## **VI.2 Fases**

A continuación, se describe como se llevó el diseño instruccional de la asignatura de Derecho Económico de acuerdo a cada fase del proyecto en función de la metodología ADDIE habiendo revisado con antelación por lo menos tres metodologías diferentes se determinó que esta es la que se adecua para el diseño del curso a formato blearning. La metodología ADDIE es una propuesta instruccional que lista los procesos genéricos usados por diseñadores instruccionales y desarrolladores, por ello que se eligió este modelo, ya que puede ser adaptado a diversos contextos, audiencias y modelo formativo.

### **1ª Fase de Análisis**

Durante la primera fase se tomó el formato presencial para llevar a cabo el análisis de la viabilidad del diseño del curso en formato blearning con contenidos temáticos y actividades adecuadas desde el programa de la asignatura con ayuda de herramientas tecnológicas con el objetivo de fortalecer el proceso de aprendizaje,

así como fortalecer las habilidades y aptitudes del estudiante de primer semestre de la Licenciatura en Derecho.

Para el diseño de este curso es necesario hacer uso de una plataforma que de manera flexible que permita a los estudiantes e instructor interactuar de tal manera que no les genere un costo extra y este abierta las 24 horas los 365 días del año.

### **2ª Fase de Diseño**

La fase de diseño se realizó con la finalidad de contextualizar el espacio educativo y docente donde se identificó el área de oportunidad mediante la técnica de análisis FODA y la aplicación del instrumento de evaluación con respecto al uso de recursos TIC, con una encuesta a una muestra de la población total de estudiantes que cursan la asignatura de Derecho Económico en dicha institución. La población educativa encuestada estuvo de acuerdo en que la propuesta es adecuada a sus necesidades y les permitiría aprender de manera autónoma los contenidos del programa de estudio, además presentaron sugerencias con relación al tipo de materiales que les gustaría visualizar en la plataforma.

### **3ª Fase de Desarrollo**

Se realizó la búsqueda documental con la intención de fundamentar teórica y metodológicamente esta alternativa de solución a la problemática planteada, mediante la metodología ADDIE para el diseño instruccional, ya que se trata de solucionar problemáticas de los contextos comunes de los estudiantes tomando en cuenta los comentarios obtenidos de la fase anterior y principalmente los objetivos del presente proyecto.

Se lleva a cabo el diseño de las actividades de acuerdo con las unidades contenidas en el programa de la asignatura por lo que se realizan por temas desde la introducción hasta algunas evaluaciones donde los alumnos puedan ingresar y estar disponibles 24/7, para consulta y solución y con la finalidad de no perder el contacto y comunicación entre docente estudiantes se crean foros y el chat o mensajería para la resolución de dudas y comentarios.

#### **4ª Fase Implementación y /o Evaluación**

En la fase final se realizó el diseño de la guía didáctica, así como los recursos de aprendizaje e instrumentos de evaluación, así mismo se implementó de manera parcial mediante la creación del contenido de la asignatura, las actividades y evaluaciones integradas en plataforma para que los participantes puedan visualizar como se integra la asignatura de manera b learning y con ello determinar si los estudiantes participarían de manera activa en dicha modalidad.

#### **VI.3 Tipo de estudio**

La investigación tiene importancia y se analiza con relación a las necesidades del objeto de estudio, pero principalmente tenemos que tener en cuenta su definición, de acuerdo con Valderrama: “Según su naturaleza o profundidad, el nivel de una investigación se refiere al grado de conocimiento que posee el investigador en relación con el problema, hecho o fenómeno a estudiar. De igual modo cada nivel de investigación emplea estrategias adecuadas para llevar a cabo el desarrollo de la investigación” citado por (Condori-Ojeda, 2020).

Por lo que al emplear diversas estrategias se sugiere que se determinen los tipos de metodología con la finalidad de cumplir las estrategias adecuadas de acuerdo con el objeto de estudio, en este sentido diversos autores aportan los tipos de metodología con el fin de llevar la investigación más adecuada a este, como se detalla en el siguiente esquema donde se puede apreciar mejor su diversificación como se muestra en la figura 6.

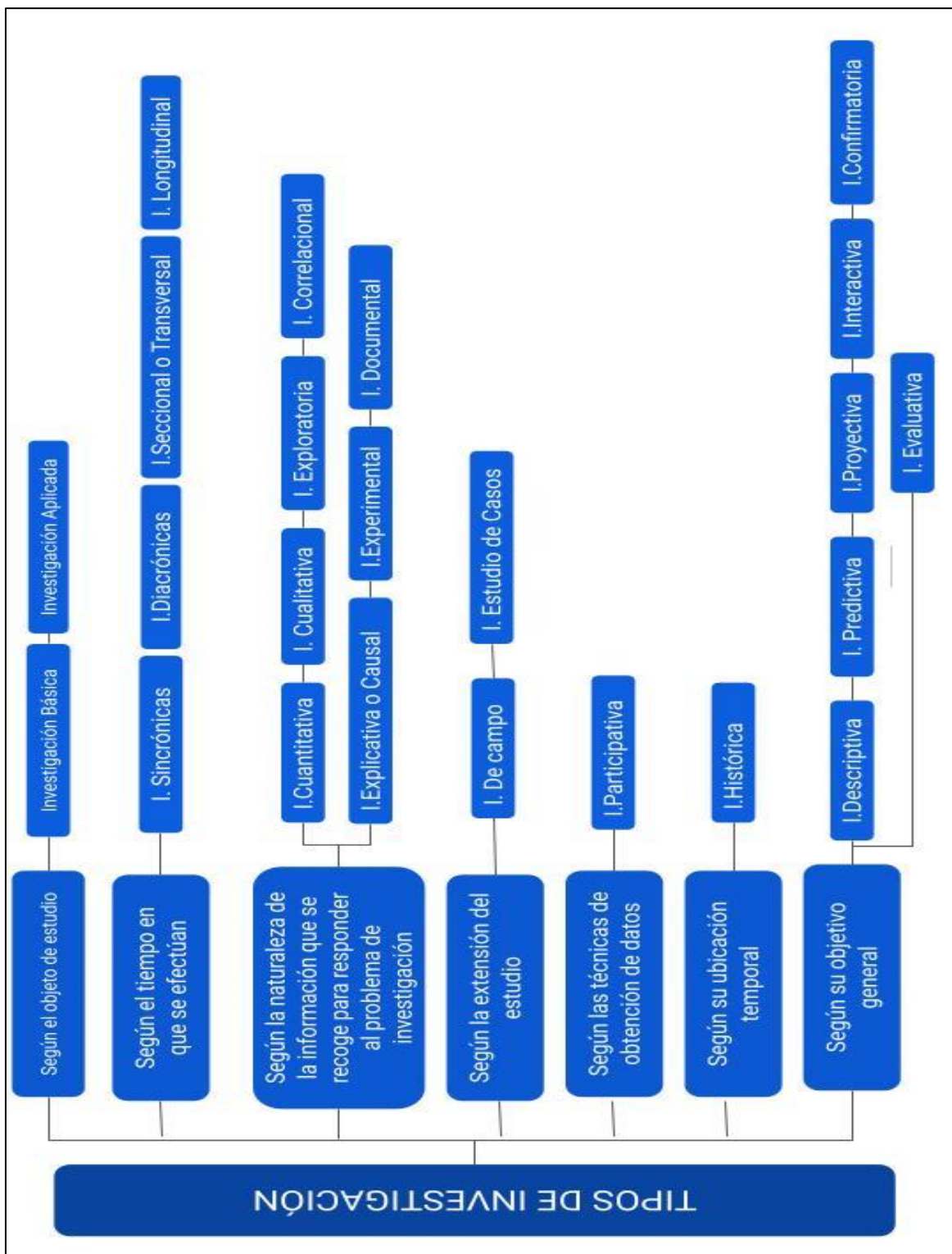


Figura 6. Tipos de Investigación, Fuente elaboración propia tomada de (Miler Daen, 2011, P. 621-624).

Para efectos del presente proyecto se determinó centrar la investigación según la naturaleza de la información que se recoge, la cual responde a la problemática u

objeto de estudio de la investigación como se mencionó antes, esta cuenta con una subdivisión de la que se determinó para llevar este proyecto la investigación exploratoria.

#### **VI.4 Técnicas e Instrumentos**

Las técnicas e instrumentos de recopilación de datos con relación al objeto de estudio para llevar este proyecto se basa en la muestra de unidades o estadísticas o individuos que se analizaron del grupo de primer cuatrimestre de la Licenciatura en Derecho que cursan la asignatura de Derecho Económico o mejor conocida como teoría económica, de los que se pueden apreciar diferentes caracteres desde lo personal hasta lo colectivo, que pueden ser variables numéricas es decir cuantitativas o atributos no numéricos es decir cualitativos.

En ese sentido se utilizó un enfoque mixto usando variables cuantitativas y cualitativas con la finalidad de entrelazarlas para obtener datos como en la mayoría de investigaciones, con alto grado de efectividad por medio de la experimentación mediante una entrevista, la cual ha sido elaborada para el presente proyecto de intervención. (Anexo 1).

De acuerdo con Ortiz y Cervantes citados por (Bustos, 2024) La experimentación, también permite a los estudiantes desarrollar importantes habilidades científicas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Además, brinda la oportunidad de desarrollar la creatividad y curiosidad mientras aprenden a formular y probar hipótesis.

De acuerdo con Lanuez y Fernández citados por (Feria, Matilla, & Silverio, 2020) La entrevista se define por como el método empírico, basado en la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto o los sujetos de estudio, para obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema.

Cinco ventajas de la entrevista, en relación con la encuesta:



- El investigador puede explicar el propósito del estudio y especificar la información que necesita, y así asegurar mejores respuestas, al aclarar preguntas o dudas, si hubiera una interpretación errónea.
- Es aplicable a toda persona, incluidas aquellas a las que se les dificulte proporcionar una respuesta escrita.
- Permite obtener, además, información no verbal.
- Emplea para su diseño, escasos recursos materiales, al necesitarse solo un ejemplar para el entrevistador, de cada guía elaborada.
- Permite asegurar que cada individuo de la muestra, haya respondido todas las preguntas.

## **VI.5 Población y muestra**

En esta sección se definió a la población de acuerdo con lo que planteo (Condori, 2020) Población. Elementos accesibles o unidad de análisis que perteneces al ámbito especial donde se desarrolla el estudio. Muestra. Parte representativa de la población, con las mismas características generales de la población.

De acuerdo a lo anterior, la muestra de la población a la que se le aplicó el instrumento elaborado, fue al grupo de primer semestre de la Licenciatura en Derecho que cursan la asignatura de Derecho Económico en la Universidad Interactiva Milenio, Campus Pachuca cuyo total es de 28 estudiantes.

De la población identificada, se determinó una muestra de 17 estudiantes. Debido a que la población objeto de estudio para este proyecto es pequeña, se consideraron a 17 estudiantes como muestra en la figura 7.

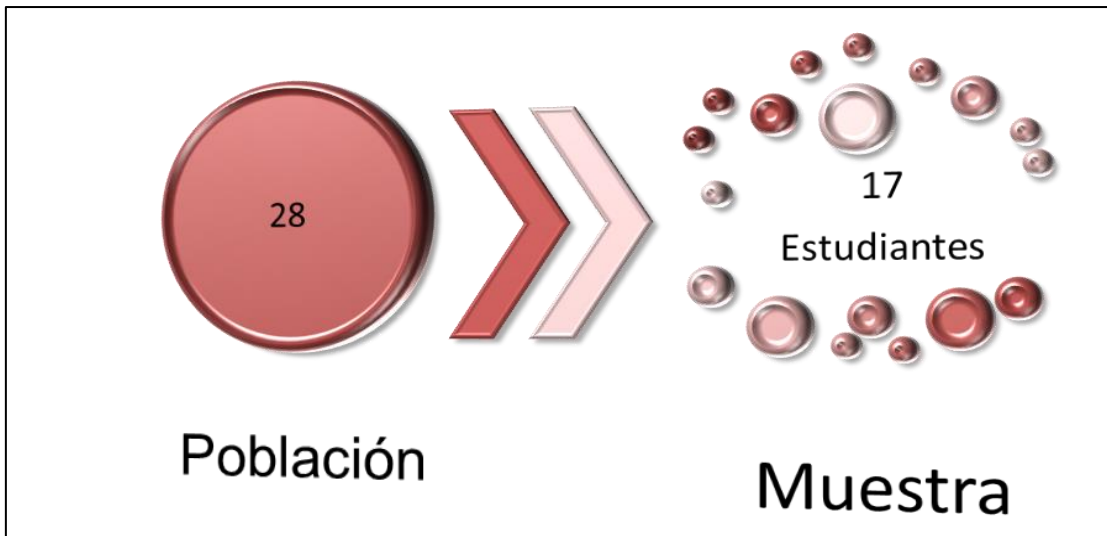


Figura 7. Población y muestra. Fuente de elaboración propia

## VII. DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA ASIGNATURA DE DERECHO ECONÓMICO EN LA UNIVERSIDAD INTERACTIVA MILENIO CAMPUS PACHUCA.

### VII.1. Información del Curso

En este apartado se puntualizan los aspectos técnicos, académicos y materiales necesarios para aplicar en este curso, así como la descripción general de la asignatura de la cual se realiza el presente diseño instruccional.

La asignatura de Derecho Económico es una de las primeras cinco asignaturas que se imparte durante el primero de nueve cuatrimestre de la Licenciatura en Derecho en la Universidad Interactiva Milenio de acuerdo con el Plan de estudios de la Universidad interactiva Milenio (anexo 2), con la finalidad de aportar las bases teórico fundamentales del comportamiento económico del país y su regulación a través de las normas establecidas para dicho rubro, la asignatura tiene una duración de 14 semanas con tres evaluaciones divididas en dos parciales y un ordinario lo que permite cubrir 5.25 créditos de un total de 42 créditos como sumatoria del primer cuatrimestre.

De acuerdo con el objetivo general de la asignatura (ver anexo 2) al término del

curso, el alumno conocerá el concepto de la Economía Política, los procesos de producción, los elementos y etapas de los mismos, los fenómenos económicos que se presentan durante y como resultado de dichos procesos, el valor de las mercancías, las fuerzas productoras tales como el trabajo, el capital y la materia prima, y los sistemas económicos del capitalismo, del socialismo y del comunismo.

### **VII.1.1 Distribución del Tiempo**

En este apartado se encuentra definido como se dispondrá del tiempo en clase y cuáles son los recursos a implementar en virtud de implementar este diseño instruccional de forma híbrida por lo que se emplean dos sistemas durante las 14 semanas.

**En el Sistema presencial** se impartirán durante 1 hora 40 min para su desarrollo y estudio en sesión sabatina una vez por semana durante 14 semanas siendo solo el 50 % de asistencia obligatoria.

**En el Sistema Virtual** el proceso de enseñanza es flexible y se adecua al tiempo en el que se considere apropiado su ingreso durante la semana para el aprendizaje autónomo, mediante la plataforma Google Classroom con acceso abierto durante la semana de domingo a viernes y concluye el sábado a la media noche, durante las 14 semanas que dura el curso.

### **VII.1.2 Distribución de los Recursos**

En este apartado se encuentra definido como se dispondrá del tiempo en clase y cuáles son los recursos a implementar en virtud de implementar este diseño instruccional de forma híbrida por lo que se emplean dos sistemas.

**En el Sistema presencial** donde se impartirán y darán los recursos necesarios para el análisis y estudio de la asignatura de Derecho Económico, el cual se nutrirá de los recursos que a continuación se enlistan:

- Plan de estudios

- Evaluación
- Bibliografía
  - Libro
  - Códigos
- Leyes
- Apoyo en dudas

**En el Sistema Virtual** estará integrado por los recursos TIC y materiales de origen multimedia preparados para la implementación de este curso como son los que a continuación se enlistan:

- Presentaciones electrónicas,
- Videos,
- Podcast,
- Infografías,
- Recursos de evaluación en plataformas como:
  - Educaplay
  - Google forms.

## **VII.2 Guía de Estudio**

La presente propuesta de guía de estudio para la realización de actividades de forma híbrida de la asignatura de Derecho Económico del primer cuatrimestre en la Licenciatura en Derecho de la Universidad Interactiva Milenio, Campus Pachuca, se realiza a partir del programa de la asignatura en comento, lo que permitirá que esta sea de apoyo para cumplir con el objetivo general de este proyecto de intervención (Anexo 2).

Información consensuada con la coordinación de la Licenciatura en Derecho de dicha institución, en ella se detallan las actividades a realizar durante la primera unidad dentro de la parte asíncrona y su duración.

## Tabla 2.

Guía de Diseño Instruccional

---

### GUIA DE ESTUDIO

**Unidad 1:** Nociones Generales de la Teoría económica en Derecho  
**II.1 Introducción**

Semana 1

La economía política del estado es un eje importante para su desarrollo, pero principalmente de los individuos que interactúan en sociedad ante la necesidad cubierta por satisfactores que requieren de esfuerzo de cada uno de ellos, por lo que se requiere conocer e identificar los conceptos generales y las características del Derecho Económico para complementar la formación del profesional en materia jurídica.

**I.2 Habilidades a desarrollar o mejorar**

- Administración de tiempos
- Selección de información
- Conocimientos en materia económica
- Identificación de los fenómenos económicos de la sociedad y el estado
- Uso de páginas oficiales para información fidedigna
- Uso de tecnología en materia económico jurídica.

### 1. Concepto de Teoría Económica

**Bienvenido**

A modo de introducción te presento la asignatura de Derecho Económico, para

ello observa el siguiente video



Ahora puedes iniciar el módulo sujetándose a las siguientes indicaciones:

---

---

1. Te has preguntado de donde surgen las Teorías de la Economía, observa el video: Escuelas de pensamiento económico - Introducción a las Teorías económicas



2. Para entender las teorías analiza el siguiente mapa mental: Teorías Económicas



3. Ahora conocerás el vínculo entre la economía y el derecho, para lo que deberás realiza la lectura Economía y Derecho



4. Realiza la sopa de letras Clasificación de la economía



## 1.2 Clasificación de la Teoría Económica

Indicaciones:

1. Conoces cómo se clasifica la economía, analiza la información del foro Clasificación y función de la economía



2. Finalmente realiza el siguiente test teoría económica que será realimentado automáticamente



3. Observa el video de Clasificación de la economía



4. Realiza un mapa conceptual con apoyo de los recursos anteriores y súbelo en el foro Clasificación de la Economía en formato PDF



## 1.3 Economía y las ciencias sociales

---

---

**Indicaciones:**

**1. Analiza la infografía: Interacción de la Economía y las Ciencias Sociales**



**2. Realiza una aportación en el foro: Ciencias Sociales y Economía de las interrogantes (actividad colaborativa)**



**¿Qué ciencias sociales interactúan con la economía?**

**¿Cómo interactúan menciona al menos dos ejemplos?**

**Retroalimenta a un compañero**

**3. Realiza la actividad relaciona las columnas: Las Ciencias Sociales y La Economía**



**4. Contesta formulario: Economía y Ciencias Sociales**



**1.4 Los métodos en la economía**

**Indicaciones:**

**1. Analiza el mapa mental: Métodos en la Economía**



**2. Observa el video: Los métodos de investigación en la economía**



**3. Escucha el Podcast: Métodos que usa la Economía**



**4. Realiza la actividad relacionar mosaico: Métodos en la Economía**



**5. Contesta el cuestionario: Métodos en la economía**



**1.5 Leyes económicas**

---

---

**Indicaciones:**

**1. Consulta en la página oficial: De legislación económicas en México**



**2. Sube al foro una captura de pantalla: Leyes económicas que desconozco**

**Comenta porque no te imaginaste que son leyes económicas**



**3. Realiza la actividad mapa interactivo: Leyes económicas**



**5. Consulta en la página oficial de: La Secretaría de Economía de México**



**5. Contesta la sopa de letras: Leyes económicas en México**



**6. Contesta el formulario: Leyes económicas**



---

*(López Barragán, 2021).*



### VII.3 Calendario de la Unidad

De acuerdo con la planeación y distribución del plan de estudios de la asignatura de Derecho Económico de la Licenciatura en Derecho de la Universidad Interactiva Milenio se han distribuido las unidades de manera uniforme para cumplir en tiempo y forma como se muestra a continuación. (Ver tabla 3).

**Tabla 3.**

Calendario de Unidad

<b>UNIDAD I</b>	<b>TEMA</b>	<b>DURACIÓN</b>
<b>Nociones Generales de la Teoría económica en Derecho</b>	Información del Curso	
	Introducción a la Unidad	
	Concepto de Teoría Económica	
	Clasificación de la Teoría Económica	
	Economía y las ciencias sociales	<b>2 semanas</b>
	Los métodos en la economía	
	Leyes económicas	

*Tabla 4. Calendario de Unidad (López Barragán, 2021).*

### VII.4 Estrategias de Evaluación

En este apartado se dan a conocer instrumentos de evaluación que se usan para evaluar el proceso de aprendizaje con respecto a la parte virtual del programa de la asignatura de derecho económico, con respecto a esto podemos aportar lo siguiente.

De acuerdo con Earl la finalidad o intención de la evaluación se distingue, principalmente, entre la evaluación del aprendizaje o evaluación sumativa, que

termina un período de aprendizaje con un juicio final sobre el rendimiento general del estudiantado; y la evaluación para el aprendizaje o evaluación formativa, que está diseñada para ayudar al proceso de aprendizaje proporcionando retroalimentación al estudiantado según McAlpine. Cuando el estudiante se involucra más profundamente en el proceso de evaluación formativa, mediante su auto supervisión y evaluación o de sus compañeros, se llama evaluación como aprendizaje de acuerdo con Earl citados por

Ahumada: La evaluación consiste "en un proceso de delinear, obtener, procesar y proveer información válida, confiable y oportuna sobre el mérito y valía del aprendizaje de un estudiante con el fin de emitir un juicio de valor que permita tomar diversos tipos de decisiones" (Ahumada A, 2005, p.12).

En el proceso de aprendizaje se analizan diversas situaciones que van desde la motivación, el que sabe el estudiante o diagnóstico, la formulación de contenidos, la realización general, el final de una actividad o al final de una unidad, en este proyecto echaremos mano de la evaluación al final de una unidad didáctica como se muestra en la figura 8.

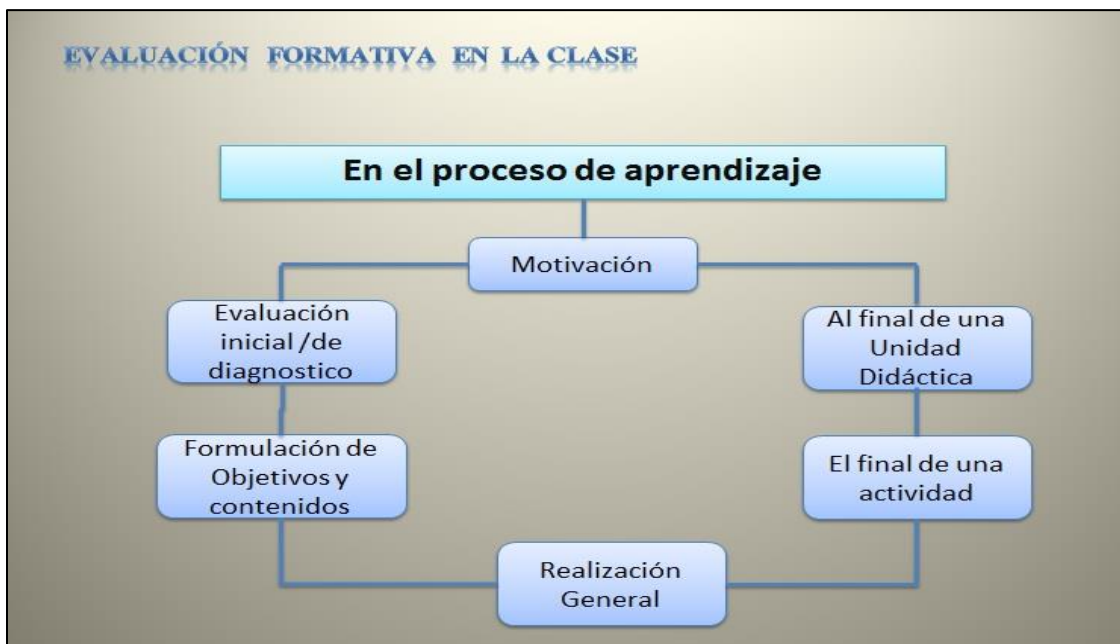


Figura 8. Evaluación formativa en la Clase. Fuente de elaboración propia, información extraída de (Fernández, 2017, p. 12-15).

Donde se lleva a cabo el momento de reflexión retomando las áreas de oportunidad y con ello consolidando el aprendizaje, aunado a la autoevaluación y co evaluación para nutrir este proceso. De acuerdo con (Fernández, 2017, p.17): En este momento se valoran, lo más descriptivamente posible, algunos aspectos de entre los siguientes, de acuerdo con los objetivos y criterios previstos y con el trabajo realizado:

- Cumplimiento de la tarea / meta prevista.
- Grado de satisfacción de los intereses.
- Cumplimiento de los objetivos.
- Resultados / productos.
- Progreso:
  - Lo que se es capaz de comprender y expresar (actividades comunicativas).
  - Interiorización de los exponentes léxicos y funcionales, de los recursos formales repasados y nuevos (recursos lingüísticos).
  - Lo que se ha aprendido en relación con... (aspecto sociocultural).
  - Reflexión sobre las fortalezas y dificultades en cada destreza y en la interiorización de los aspectos formales.
  - Errores y superación.
- Lo que más ha gustado.
- Lo que más ha ayudado: actividades, estrategias, situaciones. Cómo se ha aprendido y cómo se va a retener (componente estratégico).
- El uso de la lengua meta durante el trabajo.
- Los aspectos que se pueden mejorar en el proceso, y en los resultados.
- Las responsabilidades asumidas dentro del grupo y cómo mejorar el trabajo en grupo. - Qué se va a hacer para progresar.
- Formas de reelaboración, si es conveniente; aplicación, generalización a otros contextos.

- Formas de retomar lo que es importante consolidar.
- Para cada alumno personalmente, aquellos aspectos que necesitan mayor atención.

De tal manera que la evaluación de la unidad se vea complementada y coordinada de la mejor forma posible, por lo tanto, debe incluir, participación activa, ordenada y respetuosa del estudiante dentro del curso en este sentido dichas se van a integrar de la siguiente manera (Ver tabla 4).

**Tabla 5.**

Evaluación de la Unidad (virtual)

<b>UNIDAD I</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>SISTEMA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Información del Curso	<b>Video</b>	<b>Virtual</b>	<b>-</b>
Introducción a la unidad	<b>Video</b>	<b>Virtual</b>	<b>-</b>
1.1 Nociones Generales de la Teoría económica en Derecho	<b>Mapa mental</b>	<b>Virtual</b>	<b>10%</b>
1.2 Clasificación de la Teoría Económica	<b>Foro</b>	<b>Virtual</b>	<b>15%</b>
1.3 Economía y las ciencias sociales	<b>Infografía</b>	<b>Virtual</b>	<b>15%</b>
1.4 Los métodos en la economía	<b>Mapa mental</b>	<b>Virtual</b>	<b>10%</b>
1.5 Leyes económicas	<b>Foro, test</b>	<b>Virtual</b>	<b>10%</b>
Diferido entre unidades	<b>Asesoría, asistencia, participación</b>	<b>Presencial</b>	<b>40%</b>
<b>TOTAL</b>			<b>100%</b>

*Evaluación de la Unidad (López Barragán, 2021)*

## VII. 5 Diseño de Foro

Las actividades están diseñadas con el fin de que el estudiante se sienta cómodo pero que participe activamente, la forma de cumplir con ese objetivo es diseñar foros de participación donde el estudiante responda determinadas preguntas, pero de igual forma interactúe con las respuestas de los demás compañeros, el diseño de foro para la asignatura de Derecho económico se llevó a cabo de acuerdo a la siguiente tabla (Ver tabla 5).

**Tabla 6.**

Diseño de Foro.

---

	Indicaciones:
1	Has pensado porque es que interviene el Derecho con la economía y su relación con las demás ciencias sociales, responde las siguientes preguntas.
Ciencias Sociales y La Economía	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Qué ciencias sociales interactúan con la economía?</li><li>2. ¿Cómo interactúan menciona al menos dos ejemplos?</li><li>3. ¿Cuál es la importancia de esa interacción dentro del Derecho económico?</li><li>4. Lee los aportes de tus compañeros, selecciona uno y emite una breve retroalimentación.</li></ol>

---

---

## 2

### Leyes económicas

Indicaciones:

Conoces las leyes económicas, ahora es tu oportunidad, accede al sitio de la Secretaría de Economía y podrás consultar las leyes económicas, realiza lo siguiente:

1. Consulta en la página oficial: De legislación económica en México.
2. Sube al foro una captura de pantalla: Leyes económicas que desconozco
3. Lee a tus compañeros y comenta porque no te imaginaste que algunas de las leyes que se encuentran en esa lista pensaste que no pertenecían a ese ámbito.
4. Elige uno de los comentarios y retroalimenta.

---

*Elaboración Propia*

## VIII. MATERIAL DIDÁCTICO

En este apartado se presenta el material didáctico elaborado para dar cumplimiento a la meta del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Derecho Económico de primer cuatrimestre de la Licenciatura en Derecho de manera híbrida con el diseño presentado con anterioridad del diseño instruccional para dicho curso, con la finalidad de promover el aprendizaje autónomo y significativo, pero asegurando el aprendizaje y participación grupal.

### VIII.1 Presentación de todas las unidades

Durante la introducción de la asignatura se presenta al estudiante el total de las unidades mediante una presentación en formato presentación elaborada en Microsoft Power Point (figura 9), la cual servirá de apoyo para ir dando seguimiento

al curso y realizar las actividades conforme los temas por unidad misma que se alojará en la plataforma para poder visualizarla o descargarla cuando así lo desee el estudiante.



Figura 9. Presentación electrónica. Unidades de Derecho Económico.  
Fuente de elaboración propia (2019).

## VIII.2 Video Introducción

Para la introducción de la asignatura uno de los materiales es un video introductorio (ver figura 10) de bienvenida elaborado mediante la plataforma de Wondershare filmora con una duración de 3:04 segundos los cuales permiten captar la atención del estudiante, el presente video se encuentra alojado de manera permanente y pública en la plataforma YouTube, así mismo forma parte de la introducción en la plataforma del curso para poder visualizarlo así lo desea el estudiante.

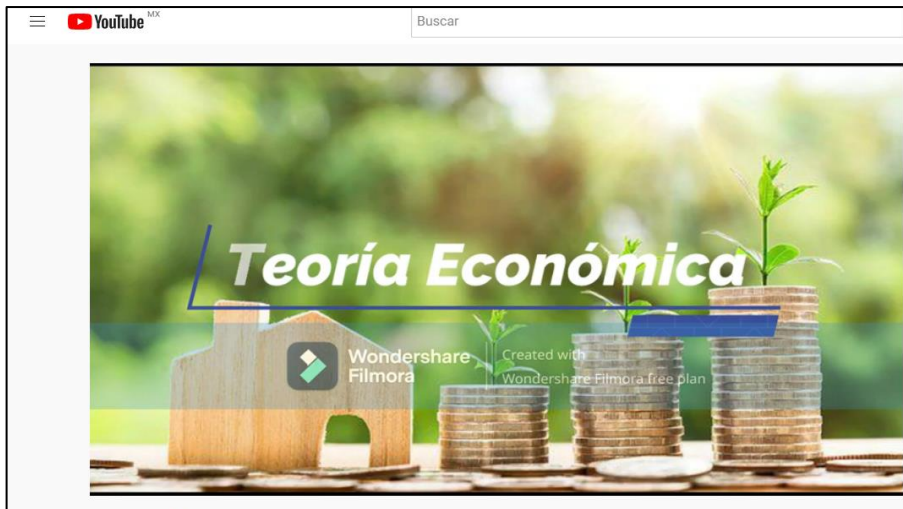


Figura 10. Video Introducción bienvenida al curso de Derecho Económico (Teoría Económica. Fuente de elaboración propia ("INTRODUCCIÓN AL CURSO," 2022).

### VIII.3 Video Nociones Generales

El módulo o unidad uno de la asignatura de Derecho Económico permite introducir al estudiante mediante un video a las nociones generales de la propia asignatura (ver figura 11) elaborado mediante la plataforma de Wondershare filmora con una duración de 3:47 segundos los cuales permiten explicar de manera concisa los principales términos el video se encuentra alojado de manera permanente y publica en la plataforma YouTube de manera pública así mismo forma parte del programa en la plataforma del curso para poder visualizarlo en el momento apropiado.



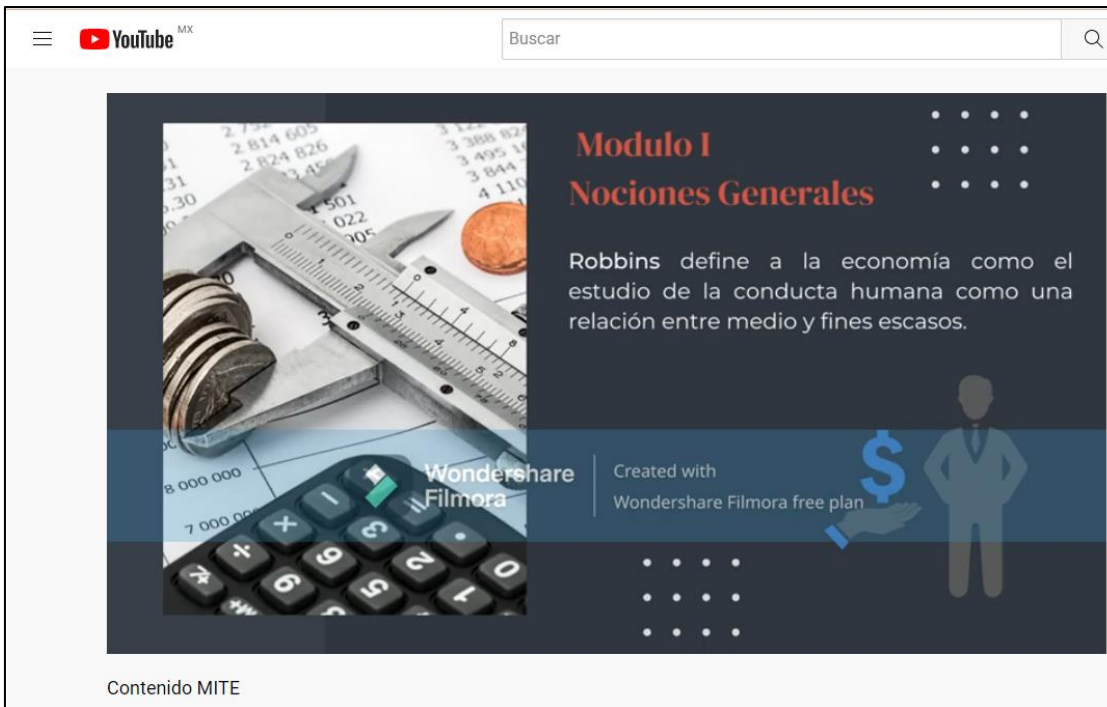


Figura 11. Video Desarrollo del curso de Derecho económico (teoría económica). Fuente de elaboración propia (“Contenido MITE,” 2022).

#### VIII.4 Mapa Conceptual División de la Economía

La división de la economía es uno de los principales temas a aborda durante la unidad uno y se comparte con el estudiante de manera breve y en formato de imagen trabajado con plantillas de power point con la finalidad de obtener en formato jpg la imagen de un mapa conceptual donde el estudiante tenga acceso al tema de manera clara y fácil de visualizar, esta (ver figura 11) se aloja en la plataforma para su visualización.

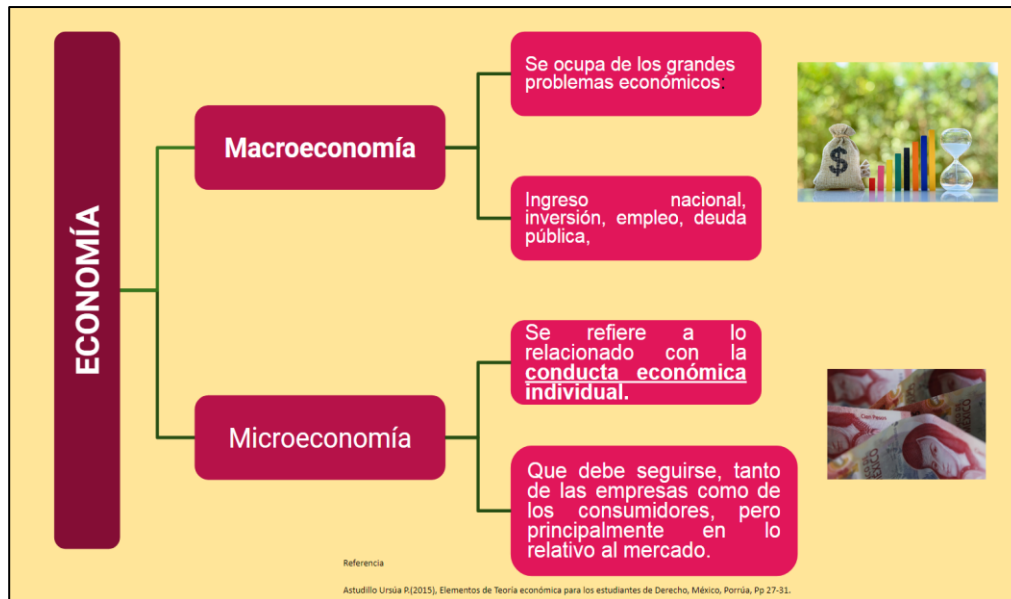


Figura 12. Mapa conceptual de la división de la economía. Fuente elaboración propia (2021).

### VIII.5 Video Contenido Bienes Productos y Servicios

Este módulo de la asignatura de Derecho económico nos permite apoyarnos de un video más con el tema bienes, productos y servicios (ver figura 13) elaborado mediante la plataforma de Wondershare Filmora con una duración de 3:21 segundos los cuales permiten explicar de manera clara el tema, el video se encuentra alojado Wondershare Filmora así mismo forma parte del programa en la plataforma del curso para poder visualizarlo en el momento preciso.



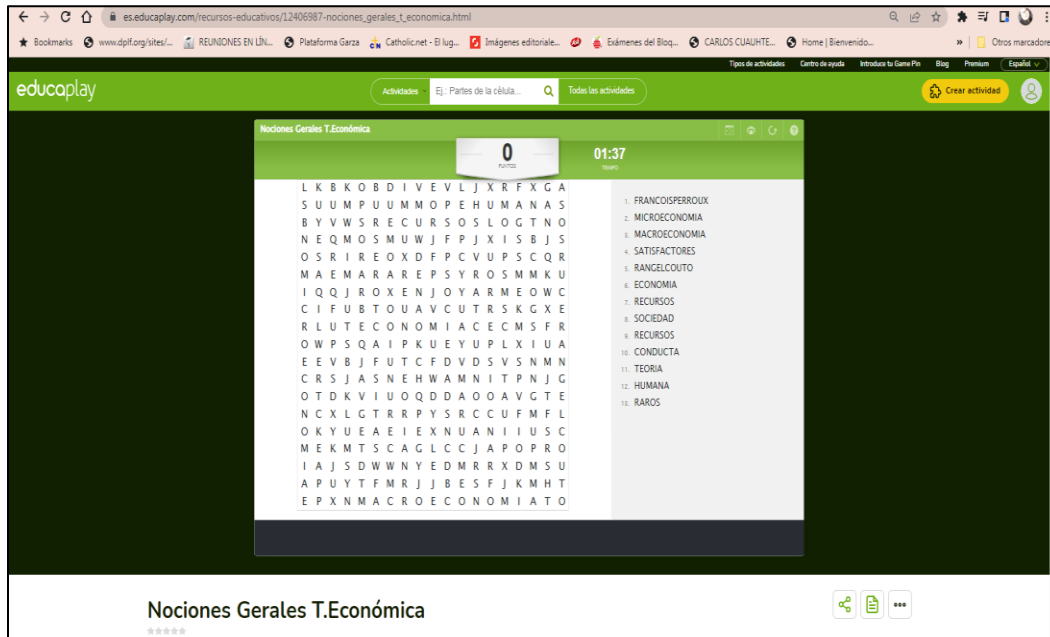
Figura 13. Video Contenido bienes, productos y servicios. Derecho económico (teoría económica). Fuente de elaboración propia (“Ventajas Y Desventajas Del Ecommerce De Bienes, Productos Y Servicios,” 2022).

## VIII.6 Actividades de Gamificación

En este apartado se muestran figuras elaboradas para implementar en la asignatura de Derecho Económico, de manera híbrida, actividades de gamificación que les permite realizarlas desde cualquier sitio únicamente contando con un medio tecnológico y conexión a Internet.

### VIII.6.1 Sopa de Letras

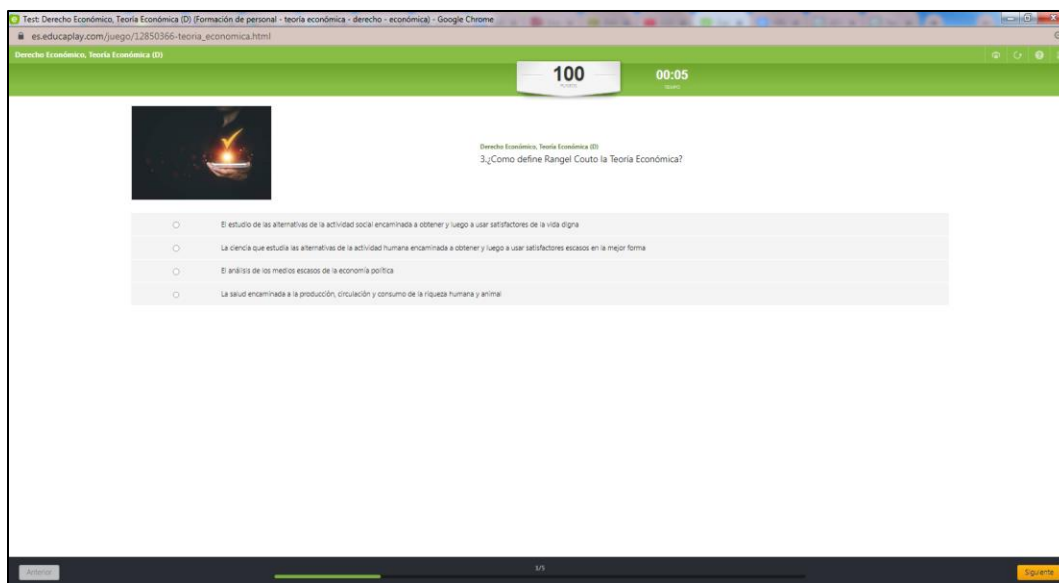
En la siguiente figura se aprecia el juego de sopa de letras que contiene un juego de palabras con el fin de fomentar un vocabulario jurídico económico así de manera entretenida reafirmar lo visto en la unidad uno, clasificación de la economía actividad cuatro misma que fue elaborada con ayuda de la plataforma Educaplay y la cual se encuentra alojada en la misma, las puntuaciones y evaluaciones de esta se realizan en tiempo real y se va guardando el récord de cada usuario, la actividad se encontrará ligada desde la plataforma del curso mediante un hipervínculo con la plataforma Educaplay. (Ver figura 14).



*Figura 14. Sopa de letras. Derecho económico (teoría económica). Fuente de elaboración propia (Educaplay, 2021).*

## VIII.6.2 Test

El test se elaboró con la finalidad de realizar una breve evaluación de la unida uno de la asignatura en Derecho Económico con apoyo de la plataforma Educaplay, la cual se encuentra alojada en la misma, las puntuaciones y evaluaciones de esta se realizan en tiempo real y se va guardando el récord de cada usuario, la actividad se encontrará ligada desde la plataforma del curso mediante un hipervínculo con la plataforma. (Ver figura 14).



*Figura 15. Test. Derecho económico (teoría económica). Fuente de elaboración propia (Educaplay, 2021).*

## **IX. IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO**

En este apartado se va a describir la forma en que se implementa este proyecto de intervención toda vez que ya se tiene el diseño metodológico y habiendo revisado la información del curso, la guía elaborada completa, la funcionalidad y buen funcionamiento de los recursos y materiales. El diseño instruccional se encuentra preparado para ser subido a la plataforma Google Classroom.

### **IX.1 Estrategia de Implementación**

En el mes de septiembre del presente año se hará la presentación del diseño instruccional de la asignatura de Derecho Económico a la coordinación académica de la Licenciatura en Derecho en la Universidad Interactiva Milenio, Campus Pachuca con la intención de que sea valorada su pertinencia y en su caso autorizada su implementación al grupo de primer semestre de esta licenciatura del cuatrimestre octubre 22 - febrero 23.

Una vez autorizado para su implementación por la coordinación académica de la Licenciatura en Derecho en la Universidad Interactiva Milenio, Campus Pachuca, durante el mes de octubre se presentará ante el grupo de primer semestre la implementación de este, es decir será alojado en la plataforma Google Classroom por lo que se les dará durante el primer sábado una breve guía de uso de la plataforma en el salón de clases para realizar dicha actividad.

Habrá apoyo técnico mediante una presentación electrónica, con una semblanza del proyecto, su objetivo y en qué consiste para mantener informada a la audiencia.

A los estudiantes inscritos se les proporcionará material didáctico impreso, así como la información del curso:

- Temario del curso
- Calendarización
- Claves de acceso a la plataforma

A partir de este momento se les explicará cómo realizar el ingreso a dicha plataforma, con la clave del curso, los módulos, instrumentos de evaluación, actividades, fechas y horarios de entrega para concluir con el objetivo del proyecto y la asignatura.

Cabe mencionar que la tutoría, seguimiento y retroalimentación quedará abierta en cada sesión presencial para dudas o aclaraciones con la maestra de la asignatura y responsable del proyecto.

## **IX.2 Estrategia de evaluación**

El diseño instruccional del presente curso se va a evaluar una vez desarrollado, elaborado las actividades se propone que sea alojado en la plataforma Google Classroom como prueba piloto para ser evaluado por los invitados para dicha actividad lo que permitirá tener un resultado ya retroalimentación y valorada su calidad por la Coordinación académica de la Universidad Interactiva Milenio, Campus Pachuca.

En este sentido se presentan a continuación en la tabla 6, los criterios de evaluación para el diseño de este curso que se implementa inmediatamente después de concluido el cuatrimestre.

**Tabla 7.**

Guía para evaluar el curso en línea.

---

**Instrumento de Evaluación del Diseño Instruccional de la Asignatura de Derecho Económico en la Universidad Interactiva Milenio, Campus Pachuca**

**Matricula**

**Edad**

**Correo electrónico**

**Instrucción**

Lee y contesta las siguientes preguntas con un (\*) utilizando la escala que aparece a continuación de acuerdo con el curso que se evalúa, elige una sola opción de acuerdo al grado de satisfacción que deja cada aspecto a identificar.

**Escala**

- Muy positivo 1
  - Positivo 2
  - Neutro 3
  - Negativo 4
  - Muy negativo 5
-

---

<b>Dimensi ón 1</b>	<b>Indicador</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Sub 1 Comu nicaci ón y lengua je</b>	<p>1. ¿El curso te permite mantener comunicación adecuada y permanente con tu docente?</p> <p>2. ¿El curso te permite mantener comunicación por distintas vías?</p> <p>3. ¿Las instrucciones dadas para la realización de actividades son confusas?</p>					

---



---

	<b>Indicador</b>	<b>Muy positivo</b>	<b>Positivo</b>	<b>Neutro</b>	<b>Negativo</b>	<b>Muy Negativo</b>
<b>Sub 1 Diseño didáctico-instruccional 1</b>	2. ¿El curso cuenta con guía didáctica visible?					
	3. ¿Se encuentra bien definido el objetivo general del curso?					
	4. ¿El curso contiene información con respecto a las condiciones particulares de este?					
	5. ¿La evaluación es coherente con el contenido					
	o					

---

---

planteado?

6. ¿El curso cuenta con bibliografía bien seleccionada?

7. ¿Existe una relación adecuada a los contenidos en función a los conocimientos previos?

8. ¿Indica la calidad de los videos?

---

---

**Sub 2****Conte  
nidos**

9. ¿Contiene actividad es o recursos didácticos o de gamificación y son de calidad?

**Sub3  
Recurs  
os y  
Activi  
dades**

10. ¿Las actividad es o recursos didácticos que contiene son innovadores y adecuados en relación al contenido previo?

---

---

**Sub 4  
Evaluación**

11.  
¿Contiene  
distintas  
formas  
de  
evaluación  
de  
aprendizaje  
adecuadas  
en  
relación  
al  
contenido  
previo o  
con  
relación a  
cada  
módulo?

---

*Elaboración propia (2021).*

## **X. CONCLUSIONES**

Actualmente, en México, y partir del paulatino control de la pandemia debida a la COVID-19, el proceso de enseñanza - aprendizaje y la docencia enfrentaron retos significativos, situación que permitió proponer nuevas formas de interacción social para la educación escolarizada, gracias al potencial y las capacidades que proporciono el uso de las TIC's y otras tecnologías digitales, en el ámbito escolar en todos sus niveles, particularmente en el nivel superior.

La aplicación de ambientes de aprendizaje híbridos en sobremanera ha sido una realidad necesaria a la que llegamos a partir de un parteaguas como la

pandemia de la COVID-19, el cual creo muchos retos, pero también propuestas de solución para enfrentarlos, y una de ellas es, sin duda alguna, cómo el uso de la tecnología nos permitió cubrir necesidades y abrió espacio para identificar potencialidades que desconocíamos tener.

Este proyecto se convirtió en una necesidad ya que el grupo de Derecho Económico, del programa educativo de Licenciatura en Derecho y la Universidad Interactiva Milenio campus Pachuca, no podía esperar el regreso a las aulas de manera total, por diversos motivos, pero uno de los principales, cumplir con los índices de trayectoria académica del estudiantado, así como los propios de cualquier institución educativa.

Por lo que se llevó a cabo el diseño instruccional de dicha asignatura de manera híbrida, lo que resultó ser innovador académicamente hablando tanto para la institución como para el estudiante que día a día se encuentra en evolución constante ante la implementación de las herramientas tecnológicas en su cotidianidad, por lo que hacerlo con su profesión fundamentado en las recomendaciones internacionales que tiene el país en materia educativa resultó ser favorecedor.

Lo que permite que el estudiante cuente con acceso al curso de Derecho Económico y al cumplimiento de este, en tiempo y forma con respecto al plan de trabajo de la asignatura y el proceso de enseñanza, pero, además, mejore su destreza, competencias, habilidades, motivación y socialización dentro del ámbito profesional, así como el manejo y distribución de su tiempo en el ejercicio de sus actividades personales dada la naturaleza de la forma del plan de estudios.

Cabe mencionar que a la fecha el curso aún no concluye, pero durante la implementación de esta se nota al estudiante y grupo con motivación ante este proceso de enseñanza aprendizaje de manera híbrida.

Este proyecto merece ser continuado en su etapa de implementación con cada uno de los grupos que ingresan a la institución con la finalidad de compartir ampliamente de la mejor manera el diseño instruccional de esta y con posibilidad para obtener la autorización y financiamiento para el diseño de otras asignaturas que permitan tal proceso de mejoramiento de los programas educativos y de las universidades.

## XI. REFERENCIAS

- Aimacaña, C., Pastor, D., Arcos-Medina, G., Vaca, B., & Oñate, A. (5 de Diciembre de 2021). Propuesta metodológica de diseño instruccional para la formación de tutores de contenidos en-línea.
- ALVAREZ, K., & VASQUEZ, J. (MARZO de 2024). MODELO CONSTRUCTIVISTA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO BÁSICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA POTOSÍ. BABAHOYO. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/16210>
- Arango, S., & Manrique, B. (2023). RED. Revista de Educación a Distancia. Núm. 76, Vol. 23. Artíc. 6, 31-julio-2023DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red.544981> Interacciones comunicativas y colaboración mediada por entornos virtuales de aprendizaje universitarios. *Revista de Educación a Distancia (RED)*. doi:<https://doi.org/10.6018/red.544981>
- Araya, S. P., & Urrutia, M. (2022). Aplicación de un modelo educativo constructivista basado en evidencia empírica de la neurociencia y sus implicancias en la práctica docente. *Información Tecnológica*, 73-84. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642022000400073>
- Arce, F. J. (2020). La transición del paradigma educativo hacia nuevos escenarios: COVID-19. *CienciAmérica*, 1-4. Obtenido de <https://cienciameica.edu.ec/index.php/uti/article/view/285/473>
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1989). *Psicología cognitiva. Un punto de vista cognoscitivo* (México ed.). Trillas. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/336434593/Ausubel-D-Novak-J-y-Hanesian-H-1983-Psicologia-educativa-un-punto-de-vista-cognoscitivo-Mexico-Trillas-Tipos-de-aprendizaje-pdf>
- Bañuelos, A. M. (2021). Diseño instruccional para cursos en línea y aprendizaje. *EDUNOVATIC 2021*, 458-462.
- Baque, G., & Portilla, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza - aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 75-86. doi:10.23857/pc.v6i5.2632
- Bernate, J., & Fonseca, I. P. (2023). Impacto de las Tecnologías de Información y Comunicación en la educación del siglo XXI. *Revista de Ciencias Sociales*, 227-242.

- Bustos, W. (2024). La experimentación como propuesta para la enseñanza de las Ciencias Naturales en los niveles elemental, medio y superior de la Escuela de Educación Básica General "Miguel Morucho". *Trabajo de graduación previo a la obtención del título de Magister en Didácticas para la Educación Básica*.
- Cabrera, G. (2021). Conductismo y constructivismo en la educación universitaria. *Killkana Sociales*, 1-5. doi: <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v5i2.895>
- Castro, L. F., García, S. M., & al, e. (2023). Actividades Digitales Asincrónicas para Fortalecer el Aprendizaje de Estudiantes Adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7799-7816. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5917](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5917)
- Celis, L. (2023). La plataforma virtual y aprendizaje síncrono del estudiante de pregrado de una universidad privada, Lima – 2023. *Escuela Académico Profesional de Posgrado*. Obtenido de [https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13053/11449/T061\\_18225352\\_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13053/11449/T061_18225352_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chavarría, C., Muñoz, M., & Pérez, R. (2023). Diseño instruccional en educación virtual: migración de cursos de un contexto de aprendizaje presencial a un contexto virtual. *InterSedes*, 312-336. doi:<https://doi.org/10.15517/isucr.v24i50.54007>
- Condori, P. (2020). *Universo, población y muestra*.
- Condori-Ojeda, P. (2020). Niveles de investigación. Obtenido de <https://www.academica.org/cporfirio/17>
- Contenido MITE. (12 de junio de 2022). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=Xo3Vsxqt1iQ&t=132s>
- Correa, D., & Pérez, F. A. (2022). Los modelos pedagógicos: trayectos históricos. *Debates por la historia*, 125-154. doi:<https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v10i2.860>
- CUBILLOS, S. (2020). APRENDIZAJE BASADO EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS: LOS CINCO PRINCIPIOS DE LA INSTRUCCIÓN PROPUESTOS POR MERRIL. *Universidad la Gran Colombia*.
- Díaz, A., & Muñoz, H. (2024). Innovación Curricular y Ambientes de Aprendizaje Híbridos: Un Enfoque para la Educación del Futuro. *Ciencia Latina*, 9876-9905. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.12122](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12122)
- Educaplay. (2021). *Nociones Generales de la Teoría económica*. Obtenido de [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12406987-nociones\\_gerales\\_t\\_economica.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12406987-nociones_gerales_t_economica.html)
- Escamilla, P. d. (2021). Acercamiento a la Discusión Académica sobre Blended Learning. *Acercamiento a la Discusión Académica sobre Blended Learning. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 130-142. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.263>

- Feria, H., Matilla, M., & Silverio, M. (2020). LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA? *Didasc@lia Didáctica y Educación*, 62-79. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=16083>
- Flores, L., & Meléndez, C. (2024). Estrategias de aprendizaje digital en entornos virtuales educativos. *Revista Innova Educación*, 7-22. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2024.02.001>
- Gallego, J. (2009). Ambientes Virtuales de. *Itinerario Educativo*, 109-122.
- Gaona, M. d., Luna, M., Peralta, L., & Dávila, O. (2022). La estrategia metodológica B-learning en el aprendizaje de idiomas: una revisión de la literatura académica. *Revista Científica Multidisciplinar*, 2856 - 2876. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i3.2424](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2424)
- García, F., Corell, A., Abella, V., & Grande, M. (2020). La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19. *Education in the Knowledge Society*, 12-26.
- García, J., Yaipen, E., Mancha, V., Castellano, M., Isla, S., & Alata, Y. (2023). *Teorías del aprendizaje de Vygotsky y Piaget*. Perú : Mar Caribe de Josefrank Pernaleté Lugo .
- Gil, J., García, A., & Atiaja, N. (2021). EL DISEÑO INSTRUCCIONAL: RUTA NECESARIA EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL. INSTRUCTIONAL DESIGN: A NECESSARY PATH INTO VIRTUAL EDUCATION. *Revista Científica ECOCIENCIA*, 65-78. doi:<https://doi.org/10.21855/ecociencia.80.601>
- Guzmán, M. d., Albornoz, E. J., & Alvarado, R. (2022). LA DIDÁCTICA EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 97-102. Obtenido de 2661-6521
- Hernández Aguilar, M., Gutiérrez Ascencio, F., García Aguirre, A., & Ramos Baños, C. (2019). *Guía para la Elaboración del Proyecto Terminal para la Maestría en Tecnología Educativa* (2 ed.). UAEH.
- Hernández, D., & Sandoval, A. M. (2009). Blended Learning. *Observatorio de tecnología en educación a distancia*. Obtenido de [https://observatoriotecedu.uned.ac.cr/media/blended\\_learning.pdf](https://observatoriotecedu.uned.ac.cr/media/blended_learning.pdf)
- Hernández, M. D., Nieto, J., & Bajonero, J. (2021). Aprendizaje híbrido generado desde las Instituciones de Educación Superior en México. *Revista de Ciencias Sociales (RCS)*, 49-61. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229877>
- Hidalgo, L. E. (2021). Los modelos educativos en la educación virtual universitaria. *REVISTA CIENTÍFICA DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES*, 4-13. doi:<https://DOI.10.35383/educare.v9i1.450>
- INTRODUCCIÓN AL CURSO. (12 de Junio de 2022). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=dt9VBzgtCvI>
- Ligarretto, F., & Rennie, E. (2021). Mediación tecnológica de la enseñanza: Entre artefactos, modelos y rol docente. *Revista Educación*, 1-10. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42999>



- Llaca, A. (14 de agosto de 2016). Fases del Modelo ADDIE. Obtenido de <https://arturollaca.wordpress.com/2016/08/14/modelo-addie-de-disenoinstruccionalinfografia/>
- López Barragán, N. E. (2021). Evaluación de la Unidad.
- López Barragán, N. E. (2021). Guía de Diseño Instruccional.
- López, E., & López Olga y Chávez, J. (2021). Modelo educativo y calidad de la educación en. *CEMYS*, 8(16), 3. Recuperado el 10 de 04 de 2024, de file:///C:/Users/AsisSecAcad/Downloads/305-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1172-1-10-20211028.pdf
- Mariota, A., Castro, L., & Rangel, J. (2022). PRODUCCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES BAJO UN ENFOQUE INNOVADOR QUE FACILITEN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES. *ActaScientiæ Informaticæ*, 3-6. Obtenido de <https://revistas.unicordoba.edu.co/index.php/asinf/article/view/3129>
- Martínez, J. E., Tobón, S., & Soto, J. A. (2021). Ejes claves del modelo educativo socioformativo para la formación universitaria en el marco de la transformación hacia el desarrollo social sostenible. *Formación universitaria*. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062021000100053>
- Martínez, P. (27 de Septiembre de 2021). *Enfoques en la enseñanza: tradicional*. Obtenido de <https://pmgeijo.com/enfoques-en-la-ensenanza-i/>
- Mateos, J., García, A., & Atiaja, N. (2021). EL DISEÑO INSTRUCCIONAL: RUTA NECESARIA EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL INSTRUCTIONAL DESIGN: A NECESSARY PATH INTO VIRTUAL EDUCATION. *Revista Científica ECOCIENCIA*, 65-78.
- Mejía, D. R., Riveros, V. S., & Cevallos, J. E. (2021). Los ambientes virtuales de aprendizaje en la educación inclusiva. *Polo del Conocimiento*( ISSN-e 2550-682X), 591-604. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926881>
- Meza, I. (2022). Implicaciones de la teoría del procesamiento de información o cognitivismo en aprendices universitarios. *Dialnet* , 2017-219.
- Miler Daen, S. (2011). TIPOS DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA. *Revista de Actualización Clínica*. Obtenido de [http://www.revistasbolivianas.ciencia.bo/pdf/raci/v12/v12\\_a11.pdf](http://www.revistasbolivianas.ciencia.bo/pdf/raci/v12/v12_a11.pdf)
- Morales, B. (2020). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 80-95. doi:<https://doi.org/10.32870/ap.v14n1.2160>
- Morales, M., Bárzaga, J., Morales, Y., Cárdenas, M., & Campos, D. (2021). Entornos virtuales desde la ontología de los nuevos saberes de la educación superior en tiempos de pandemia covid-19. *Revista Universidad y Sociedad*, 301-307. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000300301&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000300301&script=sci_arttext&tlng=en)
- Moreira, M. A. (2020). APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: LA VISIÓN CLÁSICA, OTRAS VISIONES E INTERÉS. *PROYECCIONES*, 23-30. doi:<https://doi.org/10.24215/26185474e010>

- Moreno, S., & García, Y. (2023). Evolución y desarrollo de las Tecnologías de la Salud en Cuba. // *Jornada científica de residentes y profesionales de la salud*. Obtenido de <https://jorcienciapdcl.sld.cu/index.php/jorcienciapdcl23/2023/paper/view/314/0>
- Morinigo, C., & Fenner, I. (2023). TEORÍAS DEL APRENDIZAJE. *Minerva Magazine of Science*, 1-36.
- Muñoz, A., & Avilés, T. (2023). Uso de la tecnología educativa para el proceso de aprendizaje en línea dirigido a estudiantes de Bachillerato. *Cofin Habana*, 1-14.
- Muñoz, Y., Castillo, I., Zuno, J., & Borja, C. (2023). Modelos de Diseño Instruccional. *Ingenio y Conciencia Boletín Científico de la Escuela Superior Ciudad Sahagún*, 78-80.
- OCC. (19 de enero de 2021). OCC. Obtenido de <https://www.occ.com.mx/blog/que-es-un-analisis-foda-y-como-se-hace/>
- Odetti, V., Núñez, E., Griffero, L., Rodríguez, N., & Lobos, A. (2021). El rol procesador didáctico en la producción de materiales para la educación a distancia. *Boletín SIED*, 28-37. Obtenido de <https://revista.mdp.edu.ar/boletin/article/view/61>
- Pérez, J., & Merino, M. (2021). *DEFINICIÓN DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA*. Obtenido de Definición de Tecnología Educativa: <https://definicion.de/tecnologia-educativa/>
- Pontón Chévez, A., & Morocho Zuñiga, C. (2022). *Ambiente virtual de aprendizaje: conectando mis ideas*. IV Congreso Internacional De La Universidad Nacional De Educación. Obtenido de <https://congresos.unae.edu.ec/index.php/ivcongresointernacional/article/view/581>
- Posso, R., Barba, L. C., & Otáñez, N. (2020). EL CONDUCTISMO EN LA FORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. *Educare*, 117 -133.
- Quevedo, D. V. (2023). *ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA LA CARRERA DE TURISMO UTILIZANDO EL MODELO ASSURE Y LA TAXONOMÍA DE BLOOM REVISADA*. Obtenido de PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN: <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5d9ade37-1285-47be-950f-b36fb6a71dfe/content>
- Quiñonez, H., Valencia, A., & Valencia, M. (2022). Blended learning, avances y tendencias en la educación superior: una aproximación a la literatura. *Informador Técnico*, 46-68. doi:<https://doi.org/10.23850/22565035.3705>
- Ramírez, M., & Santaniello, S. (2022). CONDUCTISMO Y CONSTRUCTIVISMO: SU TRAS-CENDENCIA EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA. *Revista del posgrado en derecho de la UNAM*, 33-52.
- Robles, D., Hernández, M. J., Mendoza, V. C., & Guaña, J. (2022). La educación tradicional vs La educación virtual. *LA EDUCACIÓN TRADICIONAL VS LA EDUCACIÓN VIRTUAL*, 691-698.
- Rubio, D. A., & Jiménez, J. E. (2021). Constructivismo y tecnologías en educación. Entre la innovación y el aprender a aprender. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*. doi:<https://doi.org/10.19053/01227238.12854>
- Sánchez, M. (2021). *#Dienlínea UNIA: guía para una docencia*. Sevilla : Universidad Internacional de Andalucía. doi:10.56451/10334/6107

- Santana, K. (2022). El Uso de las TIC en la Educación. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 5-8.
- Saquina, R. J. (2022). *DISEÑO INSTRUCCIONAL MERRILL PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE ELECTROMECÁNICA AUTOMOTRIZ EN EL*. Obtenido de Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica: <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4663>
- Satorre, R. (2021). *Nuevos retos educativos en la enseñanza superior frente al desafío COVID-19*. Barcelona: OCTAEDRO. Obtenido de <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/119294?mode=full>
- Serrano, J. M., & Pons, R. M. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista electrónica de investigación educativa*. Obtenido de <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/268>
- Suárez, C., & García, L. G. (2022). Presentación de Ambientes híbridos de aprendizaje. *Sinéctica*. doi:[https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0058/001](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0058/001)
- Tamayo, G., Tinitana, O., Apolo, C., & Martínez, A. &. (2021). Implicaciones del modelo constructivista en la visión educativa del siglo XXI. *Revista Sociedad & Tecnología*, 364-376.
- Templos, L. (2020). Modelo Instruccional ADDIE. *Logos Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 2*, 24-26. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/6093>
- Toasa, L., & Toasa, R. (2022). El proceso de aprendizaje virtual y su incidencia en la salud mental de los estudiantes. *Revista Científica UISRAEL*, 46-68.
- Torres, S., Espinoza, T., & Meza, V. (2023). Evolución de la enseñanza asistida por computadoras en el fortalecimiento educativo. *Revista de investigación científica para todas las ciencias*. doi:<https://doi.org/10.59764/revicc.v3i4.31>
- UNAdM. (2024). *Universidad Abierta y a Distancia de México*. Obtenido de <https://www.unadmexico.mx/nosotros/modelo-educativo>
- UNAM. (2023). *Modelo Educativo del Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia de la Universidad Nacional Autónoma de México*. México: UNAM. Obtenido de [https://cuaed.unam.mx/documentos/Modelo\\_SUAYED.pdf](https://cuaed.unam.mx/documentos/Modelo_SUAYED.pdf)
- UNESCO. (2021). *Las TIC en la educación*. Obtenido de UNESCO: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- UNESCO. (2021). *Las TIC en la educación*. Recuperado el 30 de August de 2022, de UNESCO: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- UNESCO. (2023). Obtenido de <https://www.unesco.org/es/open-educational-resources>
- UNESCO. (2023). *RESUMEN DEL INFORME DE SEGUIMIENTO DE LA EDUCACIÓN EN EL MUNDO*. PARÍS: UNESCO. Obtenido de [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_spa)

UNIVERSIDAD INTERACTIVA MILENIO. (2009). Plan de estudios de la Licenciatura en Derecho. UNIMILENIO.

Vega, A. L., Analuisa, A. F., & Tinitana, V. d. (2024). La Utilización del Modelo Constructivista Dentro Del Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8729-8738. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.10204](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10204)

Ventajas y desventajas del ecommerce de bienes, productos y servicios. (24 de abril de 2022). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=MtSxmalKxLY&t=14s>

Villadiego Sánchez, L. I. (2021). *Ambiente Virtual de Aprendizaje para la formación básica en Geogebra de los docentes de matemáticas de la Institución Educativa Cristóbal Colón de Montería*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Obtenido de Fundación Universitaria Los Libertadores, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Villard, E. (2021). ALTERNATIVA METODOLÓGICA CON ENFOQUE DE PROYECTO PARA EL DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADORAS EN LA CARRERA EDUCACIÓN LABORAL. *Revista de la Dirección de la informatización de la UCPEJV*, 4-9. Obtenido de <http://revistas.ucpejv.edu.cu/index.php/rVid/article/view/1246>

Viñas, M. (2021). Retos y posibilidades de la educación híbrida en tiempos de pandemia. *Plurentes. Artes y Letras*, 12(e027).

Vives, M. (2016). MODELOS PEDAGÓGICOS Y REFLEXIONES PARA LAS PEDAGOGÍAS DEL SUR. *Boletín Virtual*, 1-16. doi:10.15366/bv-15366

Yualema, J. (2024). Ambiente Áulico y la Motivación Académica para el Aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía de la Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba, Ecuador: UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

Zea, A., & Galván, N. (2010). Marco conceptual para la definición de un modelo educativo. *10o. Congreso Internacional Retos y Expectativas de la*, 1-12.

Zenteno, F., & García, Y. (2022). Ensayo descriptivo critico Sobre el Modelo conductista.

## Anexos

### Instrumento Diagnóstico aplicado. Elaboración propia



Nombre del encuestador:	Nancy Elizabeth López Barragán		
Lugar donde se realiza la encuesta:	Universidad Interactiva Milenio		
Ciudad:	Pachuca	Estado:	Hidalgo
Fecha:	2/02/2022		
Folio de Cuestionario:			

El presente cuestionario tiene como objetivo identificar las áreas de oportunidad de la asignatura de Derecho Económico que se imparte de manera presencial en el segundo cuatrimestre, turno sabatino, de la Licenciatura en Derecho en la Universidad Interactiva Milenio, campus Pachuca. El siguiente cuestionario es anónimo por lo cual le pedimos contestar con honestidad ya que la información será utilizada para fines académicos.

Instrucciones: Conteste las siguientes preguntas



10. ¿Te beneficiaría poder comunicarte con tu asesor de asignatura de manera asincrónica?	Siempre	Regularmente	Algunas veces	Nunca
11. ¿Crees que mejoraría tu aprendizaje empleando herramientas tecnológicas para cursar la asignatura de Derecho Económico?	Si	No	Tal vez	No lo sé
12. ¿El contenido de la asignatura de Derecho Económico está actualizado?	Si	No	Tal vez	No lo sé
13. ¿Tu profesor emplea actividades apoyadas con herramientas tecnológicas?	Si	No	Tal vez	No lo sé

*Anexo 1. Instrumento Diagnostico aplicado*

***Plan de estudios de la Licenciatura en Derecho UIMilenio***

**Objetivos de la carrera**

Formar profesionistas preparados para resolver la problemática del área jurídica.  
Dar una preparación sólida e integral en el ámbito académico científico y humanístico  
Aunado a una conciencia ética y política sobre su responsabilidad social.  
Dará como resultado una capacidad para luchar por la justicia con apego y respeto a las leyes.

**Perfil del Egresado**

- Facilidad para la investigación.
- Habilidad para emitir, recibir y dar diversas informaciones
- Interés manifestado por algunas de las ramas del derecho

**Área de trabajo**

- El área laboral es muy amplia, dependiendo de su preferencia.
- Sus principales ámbitos de trabajo son el sector público y privado
- El derecho civil, laboral y penal constituyen un alto margen de acción para los egresados.

PRIMER CUATRIMESTRE	CUARTO CUATRIMESTRE	SÉPTIMO CUATRIMESTRE
Introducción al Derecho Derecho Romano Sociología Jurídica Teoría Económica Metodología Jurídica	Derecho Civil III Derecho Procesal Penal Garantías Individuales Derecho Mercantil II	Derecho Fiscal Medicina Legal Amparo Derecho Administrativo II Inglés II
SEGUNDO CUATRIMESTRE	QUINTO CUATRIMESTRE	OCTAVO CUATRIMESTRE
Derecho Civil I Derecho Penal I Teoría General del Estado Teoría General del Proceso	Derecho Civil IV Derecho Laboral I Derecho Procesal Civil Concursos Mercantiles Informática	Derecho Bancario Seminario de Redacción Jurídica Derecho Internacional Privado Legislación Aduanal Inglés III
TERCER CUATRIMESTRE	SEXTO CUATRIMESTRE	NOVENO CUATRIMESTRE
Derecho Civil II Derecho Penal II Derecho Constitucional Derecho Mercantil I	Clinica Procesal Civil Derecho Laboral II Derecho Agrario Derecho Administrativo I  Inglés I	Derecho Internacional Publico Filosofía del Derecho Delitos Especiales Seminario de Tesis Inglés IV
Blvd. Javier Rojo Gómez No. 102-202, Col Ex Hacienda Coscotitlan, Pachuca de Soto, Hidalgo C.P. 42064 Tel. ( 771) 1532 732 y 1532 733 www.uimilenio.edu.mx		

Anexo 2. Plan de estudios de la Licenciatura en Derecho de la Universidad Interactiva Milenio

**Información del Curso. Elaboración propia**

I.1 NOMBRE DEL CURSO	I.3 IMAGEN REPRESENTATIVA DEL CURSO
<p><i>Derecho Económico (Teoría Económica)</i></p>	
<p><b>I.3 SOBRE ESTE CURSO:</b></p>	
<p>En buena medida es base de los conocimientos adquiridos en materia jurídica por lo que es preciso puntualizar e identificar cómo es que se regulan las relaciones que se generan a partir de la interacción de la sociedad, las actividades que realizamos día a día y como es que causan economía y la mejor forma de conseguir el crecimiento económico personal y del Estado.</p> <p>Es sumamente importante tanto para el derecho como para el estado y el mundo conocer el comportamiento de la economía y el individuo y con ello lograr regular de la mejor manera los comportamientos y actividades que generan estas con la finalidad de optimizar la legislación y los procesos que surgen en materia civil y mercantil.</p>	<p><b>Por definir</b></p>

I.4 OBJETIVO GENERAL DEL CURSO	I.5 DETALLES DEL CURSO	
<p>Este curso te permitirá analizar y comprender las actividades que generan economía mediante el análisis de la teoría económica con la finalidad de que logres aplicarlos en las siguientes asignaturas en materia civil y mercantil.</p>	<b>Audiencia:</b>	Interesados en el estudio del Derecho
	<b>Nivel:</b>	Básico
	<b>Idioma:</b>	Español
	<b>Conocimientos previos:</b>	Leer Uso de tecnología Manejo de Word Uso de cámara del celular uso de correo electrónico
	<b>Duración del curso:</b>	6 semanas
I.6 HABILIDADES A DESARROLLAR O MEJORAR		
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Administración de tiempos</li> <li>❖ Selección de información</li> <li>❖ Conocimientos en materia económica</li> <li>❖ Identificación de los fenómenos económicos de la sociedad y el estado</li> <li>❖ Logrará identificar los cambios político económicos de los que debe conocer el Derecho</li> <li>❖ Aplicar determinadas acciones para la solución a problemáticas</li> <li>❖ Uso de páginas oficiales para información fidedigna</li> <li>❖ Uso de tecnología en materia económico jurídica</li> </ul>		



- ❖ Manejo de la legislación en materia económica
- ❖ Algunas prácticas de mejora para el uso de sistema monetario
- ❖ Reconocer la aplicación y uso de las nuevas tecnologías en materia económica

<b>I.7 MÓDULOS</b>  ¿De cuántos módulos se compondrá el curso? (3, 4, 5,...)	<b>I.8 HABILIDADES A DESARROLLAR O MEJORAR POR MÓDULO</b>	<b>I.9 TEMAS</b>	<b>I.10 DURACIÓN DEL MÓDULO</b>
<b>MÓDULO 1.</b> Nociones Generales	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Administración de tiempos</li> <li>❖ Selección de información</li> <li>❖ Conocimientos en materia económica</li> <li>❖ Identificación de los fenómenos económicos de la sociedad y el estado</li> <li>❖ Uso de páginas oficiales para información fidedigna</li> <li>❖ Uso de tecnología en materia económico jurídica.</li> </ul>	1.1 Concepto de Teoría Económica 1.2 Clasificación de la Teoría Económica 1.3 Economía y las ciencias sociales 1.4 Los métodos en la economía 1.5 Leyes económicas	4 hrs.

<p><b>MÓDULO 2.</b>  <b>Conceptos económicos fundamentales</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Administración de tiempos</b></li> <li>❖ <b>Selección de información</b></li> <li>❖ <b>Conocimientos en materia económica</b></li> <li>❖ <b>Logrará identificar los cambios político económicos de los que debe conocer el Derecho</b></li> <li>❖ <b>Aplicar determinadas acciones para la solución a problemáticas</b></li> <li>❖ <b>Uso de páginas oficiales para información fidedigna</b></li> </ul>	<p><b>2.1 Necesidades</b></p> <p><b>2.2 Clasificación de las necesidades</b></p> <p><b>2.3 Satisfactores</b></p> <p><b>2.4 Bienes económicos y no económicos</b></p> <p><b>2.5 Utilidad y escasez</b></p> <p><b>2.6 La producción</b></p> <p><b>2.7 Factores de producción</b></p> <p><b>2.8 Ley de rendimiento decreciente</b></p>	<p><b>5 horas</b></p>
--	--	---	-----------------------

<p><b>MÓDULO</b> <b>Precio</b> <b>mercado</b></p>	<p><b>3.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Administración de tiempos</b></li> <li>❖ <b>Conocimientos en materia económica</b></li> <li>❖ <b>Identificación de los fenómenos económicos de la sociedad y el estado</b></li> <li>❖ <b>Logrará identificar los cambios político económicos de los que debe conocer el Derecho</b></li> <li>❖ <b>Aplicar determinadas acciones para la solución a problemáticas</b></li> <li>❖ <b>Uso de páginas oficiales para información fidedigna</b></li> <li>❖ <b>Uso de tecnología en materia económico jurídica</b></li> </ul>	<p><b>3.1 Precio</b></p> <p><b>3.2 Mercado</b></p> <p><b>3.3 Definición de demanda</b></p> <p><b>3.4 Definición de oferta</b></p>	<p><b>4 horas</b></p>
---	--	---	-----------------------

<p><b>MÓDULO 4.</b> <b>La Economía y la Población</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Administración de tiempos</b></li> <li>❖ <b>Selección de información</b></li> <li>❖ <b>Conocimientos en materia económica</b></li> <li>❖ <b>Identificación de los fenómenos económicos de la sociedad y el estado</b></li> <li>❖ <b>Logrará identificar los cambios político económicos de los que debe conocer el Derecho</b></li> <li>❖ <b>Uso de páginas oficiales para información fidedigna</b></li> <li>❖ <b>Uso de tecnología en materia económico jurídica</b></li> </ul>	<p><b>4.1 Población y su estructura</b></p> <p><b>4.2 Variaciones de la población</b></p> <p><b>4.3 Trabajo</b></p> <p><b>4.4 Salario</b></p> <p><b>4.5 Legislación laboral mexicana</b></p> <p><b>4.6 Teorías económicas del salario</b></p>	<p><b>4 horas</b></p>
---	---	---	-----------------------

<p><b>MÓDULO 5.</b> <b>Naturaleza</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Selección de información</li> <li>❖ Conocimientos en materia económica</li> <li>❖ Logrará identificar los cambios político económicos de los que debe conocer el Derecho</li> <li>❖ Aplicar determinadas acciones para la solución a problemáticas</li> <li>❖ Uso de páginas oficiales para información fidedigna</li> <li>❖ Manejo de la legislación en materia económica</li> </ul>	<p>5.1 Naturaleza</p> <p>5.2 Leyes de la Naturaleza</p> <p>5.3 Tierra y renta</p> <p>5.4 La propiedad y su clasificación</p> <p>5.5 Ley Agraria</p> <p>5.6 Art. 27 Constitucional</p>	<p>6 horas</p>
---	--	---	----------------

<b>MÓDULO 6. Tecnología</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Identificación de los fenómenos económicos de la sociedad y el estado</li> <li>❖ Uso de páginas oficiales para información fidedigna</li> <li>❖ Uso de tecnología en materia económico jurídica</li> <li>❖ Manejo de la legislación en materia económica</li> <li>❖ Algunas prácticas de mejora para el uso de sistema monetario</li> <li>❖ Reconocer la aplicación y uso de las nuevas tecnologías en materia económica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6.1 Tecnología y economía</li> <li>6.2 Propiedad Industrial</li> <li>6.3 Ley de Propiedad Industrial</li> <li>6.4 Patente</li> <li>6.5 Diseño Industrial</li> <li>6.6 Modelos de utilidad</li> <li>6.7 Secreto Industrial</li> <li>6.8 Marca</li> <li>6.9 Avisos Comerciales</li> <li>6.10 Nombre comercial</li> <li>6.11 La tecnología en la legislación mexicana</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>6 horas</b></p>
---------------------------------	--	--	---

### I.11. METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

La metodología de aprendizaje y evaluación de este curso radica en la acción formativa para la realización de actividades con previo uso de información aportada por el autor mediante videos, infografías, podcast, mapas mentales y demás material audiovisual que nutra el proceso de autoaprendizaje y con ello llevar a cabo actividades en el tiempo determinado para ello, con el fin de que le permitan el análisis y la aplicación de los conocimientos adquiridos, donde podrá discutirse si así lo requiere en los foros de la misma plataforma donde se oferta, para finalmente ser evaluados con actividades prediseñadas o formularios.

**Programa de estudio de asignatura.** (UNIVERSIDAD INTERACTIVA MILENIO, 2009, P. 96).

<b>NOMBRE DE LA ASIGNATURA:</b>	Derecho Económico
---------------------------------	-------------------

<b>CICLO:</b>	<b>CLAVE:</b>
Primer Cuatrimestre	LDER0104

**OBJETIVO (S) GENERAL (ES) DE LA ASIGNATURA:**

Al término del curso, el alumno conocerá el concepto de la Economía Política, los procesos de producción, los elementos y etapas de los mismos, los fenómenos económicos que se presentan durante y como resultado de dichos procesos, el valor de las mercancías, las fuerzas productoras tales como el trabajo, el capital y la materia prima, y los sistemas económicos del capitalismo, del socialismo y del comunismo.

**TEMAS Y SUBTEMAS:**

1.- NOCIONES GENERALES DE LA TEORÍA ECONÓMICA EN DERECHO

- 1.1.- Concepto de Teoría Económica
- 1.2.- Clasificación de la Teoría Económica
- 1.3.- Economía y las ciencias sociales
- 1.4.- Los métodos en la economía
- 1.5.- Leyes económicas
- 1.6.- Progreso social económico.

<

2.- RELACIÓN DE LA ECONOMÍA POLÍTICA CON OTROS FACTORES

- 2.1.- Producción.
- 2.2.- Niveles económicos.
- 2.3.- Desarrollo social.
- 2.4.- Bases de la economía.

3.- PRODUCCIÓN

- 3.1.- Mercancías, concepto.
- 3.2.- Valor de uso, valor de consumo, valor de cambio.
- 3.3.- Características del valor.
- 3.4.- Valor de precios.
- 3.5.- Elementos.
- 3.6.- Clases.
- 3.7.- Clasificación de mercancías, oferta y demanda.
- 3.8.- Consumismo y abstencionismo.
- 3.9.- Dinero, concepto y funciones.
- 3.10.- Medios de pago.
- 3.11.- Inflación, deflación.
- 3.12.- Fideicomisos.
- 3.13.- Desvalorización, Ley de los valores, Plusvalía.
- 3.14.- Capital, concepto, clasificación.
- 3.15.- Medio de producción.
- 3.16.- Salario, movimiento de capital, formas de capital.
- 3.17.- Crisis económica, capital y patrimonio.