

CLASE

8

# TEORÍA Y DISEÑO CURRICULAR

Diseño didáctico integral

Educación de calidad

# INTRO DUC CIÓN DE LA CLASE

GRADO / POSGRADO / TECNOLOGÍAS

Estudia a tu tiempo  
son interrupciones



En esta última sesión del curso de Teoría y diseño curricular se culmina el proceso iniciado en la clase anterior, donde se abordó el diseño operativo del plan de clase. Mientras que la clase 7 permitió estructurar los elementos esenciales —destreza, objetivo, secuencia didáctica y estrategias metodológicas—, la presente clase profundiza en la coherencia interna del diseño mediante la evaluación, los recursos, la alineación y la reflexión metacognitiva.

El propósito central de esta sesión es lograr un diseño didáctico integral, entendido como la articulación coherente entre objetivos, actividades, evaluación y recursos, en función del aprendizaje significativo de los estudiantes (Biggs, 2005). Este enfoque responde a la necesidad de que el docente no solo planifique actividades, sino que construya experiencias de aprendizaje alineadas y evaluables.

**RDA 3.** Diseñar propuestas microcurriculares que concreten los elementos curriculares priorizados en coherencia con el marco legal e institucional, desde un enfoque interdisciplinario.

## 8.1 Diseño de indicadores de logro

El diseño de indicadores de logro constituye un paso fundamental en la planificación didáctica, ya que permite traducir el objetivo de clase en evidencias concretas de aprendizaje. Mientras el objetivo expresa el logro esperado, los indicadores precisan cómo se reconocerá dicho logro en la práctica, orientando tanto al docente como al estudiante sobre qué observar, valorar y evidenciar (Biggs, 2005). Para que cumplan esta función, deben ser observables, medibles y coherentes con el objetivo planteado, evitando descripciones ambiguas o centradas únicamente en la actividad. En su formulación es recomendable integrar tres elementos: una acción observable (verbo en presente), un contenido específico (lo que se aprende) y una condición o contexto (cómo se demuestra el aprendizaje), en coherencia con niveles de complejidad cognitiva como los propuestos en la taxonomía de Bloom (Bloom, 1956).

Figura 1

Diseño de indicadores de logro



Nota. Creación propia María Lorena Alvarez con apoyo de IA mediante ChatGPT

Retomando el proceso trabajado en la clase anterior, se partió de la destreza ajustada relacionada con la experimentación del color y el gesto espontáneo mediante huellas de las manos, y se formuló como objetivo de clase “Aplicar el uso del color y el gesto espontáneo mediante la creación de huellas de las manos sobre cartulina, explorando distintas formas de expresión artística”. El verbo “aplicar” implica un uso intencional de los elementos trabajados, por lo que los indicadores deben evidenciar no solo la ejecución de la actividad, sino la manera en que el estudiante utiliza el color y el gesto para expresarse. En este sentido, se proponen indicadores como: aplicar combinaciones de color en la creación de huellas, utilizar el gesto espontáneo para generar formas expresivas, explicar oralmente las decisiones tomadas y participar en la socialización valorando su producción y la de los demás. Estos indicadores permiten evaluar tanto el producto como el proceso y la dimensión actitudinal del aprendizaje, en concordancia con enfoques de evaluación auténtica (Wiggins, 1998).

Figura 2

Ejemplo de diseño de indicadores de logro

El diagrama ilustra el diseño de indicadores de logro para una actividad artística. En el centro, una ilustración muestra a una maestra y cuatro estudiantes (tres niños y una niña) sentados alrededor de una mesa, creando huellas de manos coloridas sobre cartulina. La maestra, con un cuaderno, observa y guía a los estudiantes. Los estudiantes muestran sus trabajos con orgullo. La mesa está cubierta con varias hojas de cartulina con huellas de manos en colores como rojo, azul, verde y amarillo. Hay vasos con pintura y pinceles. El fondo muestra un estante con libros, un globo terráqueo y una pizarra con dibujos de niños.

**Objetivo de clase:**  
Aplicar el uso del color y el gesto espontáneo mediante la creación de huellas de las manos sobre cartulina, explorando distintas formas de expresión artística.

**Indicadores de Evaluación**

- ✓ Aplica combinaciones de color en la creación de huellas.
- ✓ Utiliza el gesto espontáneo para generar formas expresivas.
- ✓ Explica de manera oral sus decisiones en el uso del color y el gesto.
- ✓ Participa en la socialización valorando su producción y la de sus compañeros.

Nota. Creación propia María Lorena Alvarez con apoyo de IA mediante ChatGPT



Un aspecto clave en este proceso es evitar la confusión entre actividad y aprendizaje. Un indicador como “realiza huellas de manos” resulta insuficiente, ya que solo describe la tarea realizada, mientras que uno como “aplica combinaciones de color” permite valorar el nivel de comprensión y uso intencional del contenido. Esta distinción es esencial para garantizar una evaluación pertinente y centrada en el aprendizaje.

## 8.2 Diseño de actividades, técnicas e instrumentos de evaluación

El diseño de actividades, técnicas e instrumentos de evaluación constituye el paso siguiente a la formulación de indicadores y permite concretar cómo se recogerá la evidencia del aprendizaje en el aula. En este punto, la evaluación deja de ser una idea abstracta para convertirse en acciones planificadas que posibilitan observar, analizar y valorar el desempeño del estudiante en relación con los indicadores definidos. Para ello, es necesario establecer coherencia entre lo que se espera lograr, lo que el estudiante hará y la forma en que ese desempeño será registrado y valorado.

Figura 3

Relación actividad, técnica e instrumento de evaluación



Nota. Creación propia María Lorena Alvarez con apoyo de IA mediante ChatGPT

Las actividades de evaluación deben diseñarse en correspondencia directa con los indicadores y pueden desarrollarse de dos maneras: aprovechando las mismas actividades de aprendizaje o incorporando actividades específicas destinadas a evaluar. En muchos casos, una misma actividad —como la creación de huellas con pintura— permite evidenciar el aprendizaje, ya que el estudiante aplica el uso del color, el gesto y la expresión de manera integrada. Sin embargo,

también es posible diseñar actividades puntuales de evaluación, como la socialización del trabajo o una breve explicación oral, que permitan profundizar en aspectos específicos del aprendizaje. Lo fundamental es que exista coherencia entre lo que se evalúa y lo que se ha enseñado, manteniendo una concepción de la evaluación como un proceso articulado al aprendizaje y no como un momento aislado (Black & Wiliam, 1998).

Figura 4  
Creación de actividades de evaluación



Nota. Creación propia María Lorena Alvarez con apoyo de IA mediante ChatGPT

A partir de ello, es necesario definir las técnicas de evaluación, entendidas como los procedimientos que permiten recoger información sobre el aprendizaje, en coherencia con las actividades planteadas. Como se observa en la tabla 1, cada actividad de evaluación se vincula con una o varias técnicas según el tipo de desempeño que se desea evidenciar. En el caso del ejemplo trabajado, la técnica principal es la observación directa, ya que el docente acompaña el proceso mientras el estudiante experimenta, toma decisiones y produce su trabajo. Esta técnica resulta especialmente pertinente en actividades prácticas y expresivas, donde el proceso es tan relevante como el producto final. Asimismo, puede incorporarse el análisis de producto, al valorar la creación artística terminada, y la interacción oral, al considerar la explicación que el estudiante realiza sobre su trabajo, tal como ocurre en actividades como exponer, explicar o debatir.

De manera complementaria, la tabla muestra que otras actividades —como reflexionar sobre lo aprendido, valorar el trabajo de un compañero o elaborar un portafolio— se relacionan con técnicas como la autoevaluación, la coevaluación y el uso de portafolios. Estas técnicas enriquecen la evaluación al incorporar la participación activa del estudiante en la valoración de su propio aprendizaje y el de sus pares, favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico y la autorregulación. También pueden integrarse técnicas como el registro anecdótico o las preguntas guiadas, que permiten al docente recoger información cualitativa relevante durante el proceso. En todos los casos, la selección de las técnicas debe responder al propósito de la evaluación y mantenerse alineada con los indicadores definidos, garantizando coherencia entre lo que se propone, lo que se observa y lo que se valora.

Tabla 1

Ejemplos de actividades de evaluación, técnicas e instrumentos asociados en distintas áreas

| Área / Asignatura                     | Actividad de evaluación                                   | Técnica de evaluación                    | Instrumento de evaluación |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------|
| <b>Educación Cultural y Artística</b> | Crear huellas con pintura y explicar el proceso realizado | Observación directa + interacción oral   | Rúbrica analítica         |
| <b>Lengua y Literatura</b>            | Leer en voz alta un texto y comentar su contenido         | Observación + interrogatorio oral        | Lista de cotejo           |
| <b>Matemática</b>                     | Resolver problemas y explicar el procedimiento utilizado  | Análisis de desempeño + interacción oral | Rúbrica analítica         |
| <b>Ciencias Naturales</b>             | Elaborar una maqueta del sistema solar                    | Análisis de producto                     | Rúbrica                   |
| <b>Estudios Sociales</b>              | Participar en un debate sobre un hecho histórico          | Interacción oral (debate)                | Rúbrica de debate         |

|                            |                                                                       |                                           |                                   |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------|
| <b>Educación Física</b>    | Ejecutar una rutina de movimientos coordinados                        | Observación directa                       | Lista de cotejo                   |
| <b>Lengua y Literatura</b> | Redactar un cuento corto                                              | Análisis de producto (producción escrita) | Rúbrica de escritura              |
| <b>Ciencias Naturales</b>  | Registrar observaciones durante un experimento                        | Revisión de cuaderno / registro           | Lista de cotejo                   |
| <b>Matemática</b>          | Participar en un juego de cálculo mental en grupo                     | Observación + coevaluación                | Escala de valoración              |
| <b>Educación Artística</b> | Exponer una obra y reflexionar sobre el proceso creativo              | Interacción oral + autoevaluación         | Rúbrica + guía de autoevaluación  |
| <b>Interdisciplinar</b>    | Elaborar un portafolio con evidencias del aprendizaje                 | Portafolio                                | Guía de evaluación del portafolio |
| <b>Cualquier área</b>      | Reflexionar sobre lo aprendido al final de la clase                   | Autoevaluación                            | Cuestionario de autoevaluación    |
| <b>Cualquier área</b>      | Valorar el trabajo de un compañero con base en criterios establecidos | Coevaluación                              | Rúbrica de coevaluación           |
| <b>Ciencias Sociales</b>   | Elaborar una línea de tiempo sobre un proceso histórico               | Análisis de producto                      | Lista de cotejo                   |
| <b>Lengua Extranjera</b>   | Mantener una conversación guiada en parejas                           | Interacción oral                          | Escala de valoración              |

Nota. La tabla presenta ejemplos de actividades de evaluación y su correspondencia con diversas técnicas e instrumentos de evaluación. Elaboración propia con apoyo de IA mediante ChatGPT

Finalmente, se deben seleccionar los instrumentos de evaluación, que son los medios concretos para registrar y valorar la información obtenida, siempre en coherencia con la actividad y la técnica empleada. Como se evidencia en la tabla 1, distintos tipos de actividades requieren instrumentos específicos: por ejemplo, en educación artística la creación de huellas y la explicación del proceso se valoran adecuadamente mediante una rúbrica analítica, ya que permite desglosar los indicadores en criterios como uso del color, expresividad del gesto, explicación y participación. De manera similar, actividades como leer en voz alta o ejecutar una rutina pueden apoyarse en listas de cotejo, mientras que producciones escritas, debates o exposiciones requieren rúbricas específicas. En otros casos, como la autoevaluación o la coevaluación, se emplean cuestionarios o rúbricas adaptadas, y para procesos más amplios,



como el portafolio, se utilizan guías de evaluación que permiten valorar el progreso a lo largo del tiempo.

Figura 5

Selección de instrumentos de evaluación



Nota. Creación propia María Lorena Alvarez con apoyo de IA mediante ChatGPT

Es importante destacar que la selección de actividades, técnicas e instrumentos no debe realizarse de manera aislada, sino en función de su pertinencia pedagógica y de la coherencia entre estos elementos. Un error frecuente es utilizar instrumentos estandarizados sin relación con la naturaleza de la actividad, lo que genera incoherencias en la evaluación. Por ejemplo, aplicar una prueba escrita para evaluar una experiencia artística o una ejecución motriz limitaría la posibilidad de evidenciar el aprendizaje real del estudiante. Por el contrario, cuando existe correspondencia entre lo que el estudiante hace, la técnica utilizada para observarlo y el instrumento con el que se valora, la evaluación se convierte en un proceso auténtico, significativo y alineado con los aprendizajes esperados.

### 8.3 Integración de recursos didácticos

El diseño didáctico integral requiere la incorporación intencional de recursos didácticos que faciliten la comprensión, promuevan la participación y favorezcan la construcción de aprendizajes. Estos recursos deben seleccionarse por su pertinencia en relación con el objetivo de clase, la destreza y las actividades, y no por criterios estéticos o de disponibilidad.

Figura 6

Selección de recursos didácticos



Nota. Creación propia María Lorena Álvarez con apoyo de IA mediante ChatGPT

Como se evidencia en la tabla 2, cada actividad demanda un recurso específico que actúe como mediador del aprendizaje: por ejemplo, la lectura comprensiva se apoya en hojas de trabajo, la exposición en presentaciones o carteles, y las actividades prácticas en materiales concretos o manipulativos.

Tabla 2

Ejemplos de actividades de clase o evaluación y recursos didácticos

| Actividad de clase / evaluación                            | Recurso didáctico                               |
|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| <b>Leer un cuento y responder preguntas de comprensión</b> | Hoja de trabajo                                 |
| <b>Observar una imagen y describirla oralmente</b>         | Presentación en diapositivas                    |
| <b>Resolver problemas matemáticos paso a paso</b>          | Cuaderno de trabajo / ficha                     |
| <b>Elaborar una pintura con huellas de manos</b>           | Materiales artísticos (pintura, cartulina)      |
| <b>Exponer un tema frente a la clase</b>                   | Presentación en diapositivas                    |
| <b>Realizar un experimento sencillo</b>                    | Materiales de laboratorio / guía de experimento |
| <b>Participar en un debate</b>                             | Guía de preguntas / organizador gráfico         |
| <b>Elaborar una línea de tiempo</b>                        | Plantilla o formato gráfico                     |
| <b>Reflexionar sobre lo aprendido al final de la clase</b> | Hoja de autoevaluación                          |
| <b>Construir una maqueta</b>                               | Material concreto (cartón, tijeras, pegamento)  |
| <b>Analizar un texto en grupo</b>                          | Texto impreso / guía de análisis                |
| <b>Completar un portafolio de evidencias</b>               | Carpeta o portafolio físico/digital             |
| <b>Resolver una actividad interactiva</b>                  | Plataforma digital o recurso multimedia         |
| <b>Escuchar una explicación y tomar apuntes</b>            | Presentación en diapositivas                    |
| <b>Explicar el proceso de un trabajo realizado</b>         | Guía de exposición / ficha de apoyo             |

Nota. La tabla presenta ejemplos de actividades de clase y de evaluación y su correspondencia con recursos didácticos. Elaboración propia con apoyo de IA mediante ChatGPT

El uso de los recursos debe estar articulado a la secuencia didáctica: en el inicio para activar conocimientos previos mediante recursos como imágenes o presentaciones; en el desarrollo para guiar y apoyar la actividad con hojas de trabajo, guías o materiales específicos; y en el cierre para consolidar y reflexionar sobre lo aprendido, utilizando recursos como fichas de

autoevaluación o portafolios. Además, deben responder al contexto, a las características del grupo y a principios de inclusión, garantizando el acceso y la participación de todos los estudiantes.

En este marco, la hoja de trabajo y la presentación en diapositivas constituyen recursos clave, siempre que su uso sea coherente con la actividad planteada. La hoja de trabajo orienta la actividad del estudiante y promueve procesos como la exploración, la aplicación y la reflexión, además de servir como evidencia de aprendizaje en actividades como análisis de textos, resolución de problemas o registro de experiencias. Por su parte, la presentación en diapositivas apoya la mediación docente al organizar y visualizar la información de manera clara, siendo especialmente útil para introducir contenidos, ejemplificar procesos o estructurar exposiciones.

Figura 7

Ejemplos de recursos didácticos



Nota. Creación propia María Lorena Alvarez con apoyo de IA mediante ChatGPT

El valor de los recursos didácticos no radica en su uso aislado, sino en su integración pertinente dentro del diseño didáctico, de tal forma que se conviertan en mediadores efectivos que favorecen experiencias de aprendizaje significativas.

#### 8.4 Alineación global del plan de clase

La alineación global del plan de clase es un principio clave del diseño didáctico, ya que asegura la coherencia entre todos sus componentes: objetivo, destreza, actividades, recursos e indicadores de evaluación. Estos elementos no deben entenderse de manera aislada, sino como partes de un sistema articulado que responde a un propósito común: el logro del aprendizaje.



Figura 8  
Alineación del plan de clase



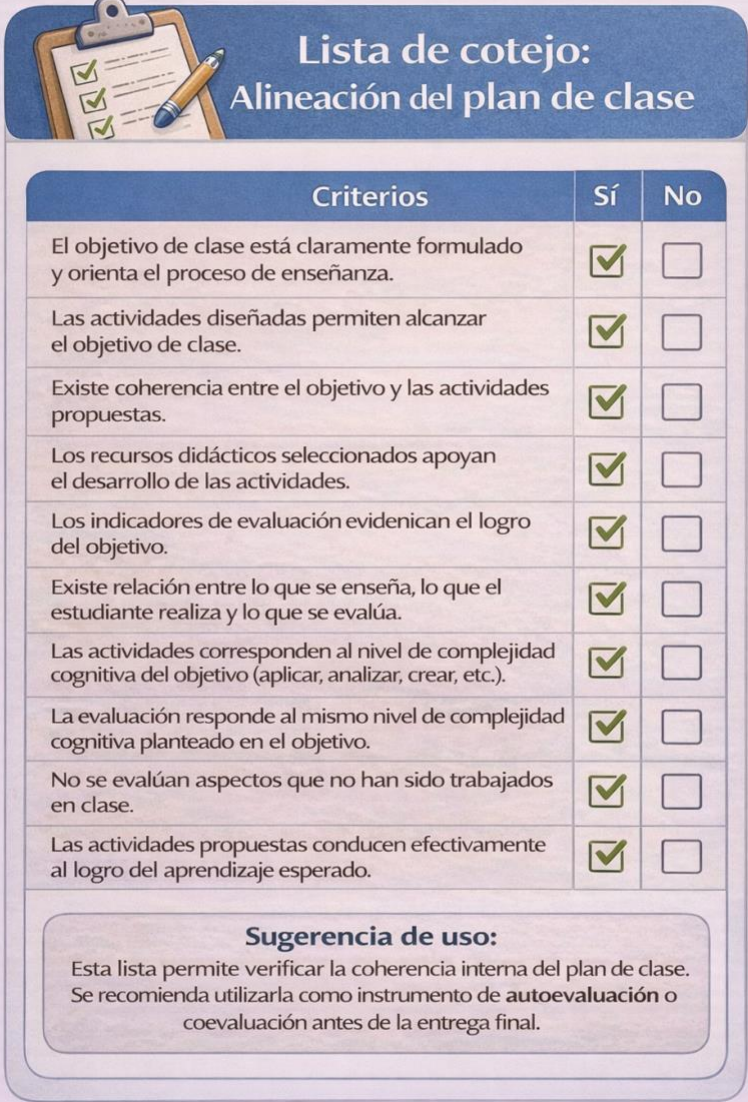
Nota. Creación propia María Lorena Álvarez con apoyo de IA mediante ChatGPT

El objetivo de clase constituye el punto de partida y orienta las decisiones pedagógicas. A partir de este, se diseñan actividades que permitan al estudiante alcanzar lo propuesto, se seleccionan recursos que apoyen el proceso y se formulan indicadores que evidencien el aprendizaje logrado. En este sentido, debe existir una relación directa entre lo que se enseña, lo que el estudiante realiza y lo que se evalúa.

Asimismo, la alineación implica considerar el nivel de complejidad cognitiva. Si el objetivo plantea aplicar, analizar o crear, las actividades y la evaluación deben corresponder a esos niveles, evitando incoherencias como evaluar aspectos no trabajados o proponer tareas que no conducen al logro esperado.

Figura 9

Lista de cotejo para evaluar la alineación del plan de clase



| Criterios                                                                                                     | Sí                                  | No                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| El objetivo de clase está claramente formulado y orienta el proceso de enseñanza.                             | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Las actividades diseñadas permiten alcanzar el objetivo de clase.                                             | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Existe coherencia entre el objetivo y las actividades propuestas.                                             | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Los recursos didácticos seleccionados apoyan el desarrollo de las actividades.                                | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Los indicadores de evaluación evidencian el logro del objetivo.                                               | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Existe relación entre lo que se enseña, lo que el estudiante realiza y lo que se evalúa.                      | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Las actividades corresponden al nivel de complejidad cognitiva del objetivo (aplicar, analizar, crear, etc.). | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| La evaluación responde al mismo nivel de complejidad cognitiva planteado en el objetivo.                      | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| No se evalúan aspectos que no han sido trabajados en clase.                                                   | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Las actividades propuestas conducen efectivamente al logro del aprendizaje esperado.                          | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**Sugerencia de uso:**

Esta lista permite verificar la coherencia interna del plan de clase. Se recomienda utilizarla como instrumento de **autoevaluación** o **coevaluación** antes de la entrega final.

Nota. Creación propia María Lorena Alvarez con apoyo de IA mediante ChatGPT

En el siguiente enlace encontrarás el instrumento para la autoevaluación de tu plan de clase:

<https://www.dropbox.com/scl/fi/5zog2d6wyhvn3xuz4kpif/Formato-plan-de-clase-PUCE.docx?rlkey=hpc1r38xfgt5lm82sve45d6iw&dl=0>

En síntesis, la alineación global permite estructurar un proceso claro, intencional y pertinente, en el que cada elemento cumple una función específica y contribuye al desarrollo de aprendizajes significativos.

### 8.5 Metacognición y mejora del diseño

La metacognición constituye un componente fundamental en el cierre del proceso didáctico, ya que permite al estudiante tomar conciencia sobre su propio aprendizaje. Se entiende como la capacidad de reflexionar sobre lo que se ha aprendido, cómo se ha aprendido y qué aspectos pueden mejorarse. Este proceso no solo fortalece la comprensión, sino que también promueve la autorregulación y el pensamiento crítico, al situar al estudiante como sujeto activo en la construcción de su conocimiento.

Figura 10

Definición de metacognición



Nota. Creación propia María Lorena Alvarez con apoyo de IA mediante ChatGPT



En esta sesión, la metacognición se desarrollará a partir de la reflexión sobre el propio curso. Analizarás tu experiencia de aprendizaje, considerando aspectos como la claridad de los contenidos, la pertinencia de las actividades, la utilidad de los recursos y la coherencia de la evaluación. Este ejercicio te permitirá valorar el proceso formativo en su conjunto, identificando logros, dificultades y oportunidades de mejora.

En el siguiente enlace encontrarás el instrumento para la evaluación del curso:

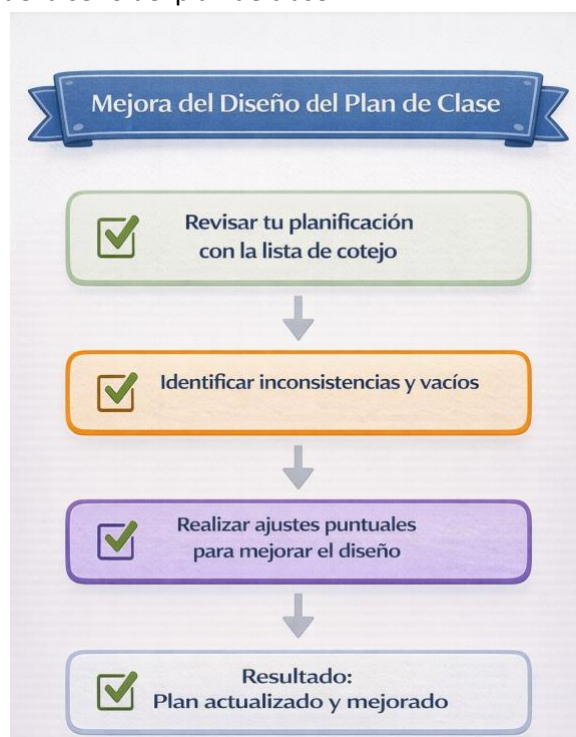
<https://www.dropbox.com/scl/fi/lvc bq5aid7dg1xsw7kji6/Evaluaci-n-del-curso-de-Teor-a-y-dise-o-curricular.docx?rlkey=1n97krau2qnqt0n1ys4v2pqmr&dl=0>

En cuanto a la mejora del diseño, entendido como el ajuste consciente del plan de clase elaborado. En este punto, retomarás la lista de cotejo trabajada previamente para revisar la alineación de tu planificación. Este análisis te permitirá identificar posibles inconsistencias, vacíos o aspectos a fortalecer.

Como resultado, realizarás los ajustes necesarios en tu plan de clase, incorporando las mejoras identificadas. Esta actividad se planteará como tarea, con el propósito de consolidar el aprendizaje y evidenciar la capacidad de revisión crítica del propio diseño. De este modo, la metacognición no se limita a la reflexión, sino que se traduce en acciones concretas de mejora, fortaleciendo la calidad del proceso de planificación didáctica.

Figura 11

Proceso para la mejora del diseño del plan de clase



Nota. Creación propia María Lorena Álvarez con apoyo de IA mediante ChatGPT





## Conclusión

La sesión desarrollada permitió integrar los elementos clave del diseño didáctico, pasando de una planificación operativa a una visión integral y coherente del plan de clase. A lo largo de este proceso, se consolidó la importancia de formular indicadores de evaluación claros, diseñar actividades pertinentes, seleccionar técnicas e instrumentos adecuados e incorporar recursos didácticos con una intención pedagógica definida.

Asimismo, se comprendió que la calidad del diseño no depende de la suma de sus partes, sino de la alineación entre ellas. La coherencia entre objetivo, actividades, recursos e indicadores garantiza que el aprendizaje no solo sea intencional, sino también observable y evaluable. En este sentido, la alineación global se posiciona como un criterio fundamental para valorar la pertinencia y efectividad de la planificación docente.

Finalmente, la incorporación de la metacognición y la mejora del diseño permitió cerrar el proceso desde una perspectiva reflexiva. Evaluar el curso y revisar el propio plan de clase no solo fortalece la comprensión, sino que promueve una práctica docente más consciente, crítica y en constante mejoramiento. De este modo, se reafirma que diseñar no es un acto estático, sino un proceso dinámico que implica analizar, ajustar y mejorar continuamente en función de los aprendizajes esperados.



# RE FE REN CIAS

**Biggs, J. (2005).** Teaching for Quality Learning at University. Open University Press. . <https://barajasvictor.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/libro-j-biggs.pdf>  
**Black, P., & Wiliam, D. (1998).** Assessment and classroom learning. Assessment in Education. [https://assess.ucr.edu/sites/default/files/2019-02/blackwiliam\\_1998.pdf](https://assess.ucr.edu/sites/default/files/2019-02/blackwiliam_1998.pdf)  
**Wiggins, G. (1998).** Educative Assessment. Jossey-Bass. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6761473>



síguenos en:



[www.pucevirtual.puce.edu.ec](http://www.pucevirtual.puce.edu.ec)