

Karla Lisseth Valdez Hernández

Los diseños instruccionales para la implementación de cursos en entornos virtuales y su evidencia de aprendizaje en la educación superior.



Facultad de Humanidades
Escuela de Estudios de Posgrado
Maestría en Docencia Universitaria

Guatemala, julio 2020

Karla Lisseth Valdez Hernández

Los diseños instruccionales para la implementación de cursos en entornos virtuales y su evidencia de aprendizaje en la educación superior.



Facultad de Humanidades
Escuela de Estudios de Posgrado
Maestría en Docencia Universitaria

Guatemala, julio 2020

Este informe fue presentado por la autora como trabajo de tesis previo a optar al grado de Maestra en Docencia Universitaria.

Guatemala, julio de 2020

Tabla de contenidos

Resumen.....	8
Introducción	9
Capítulo I: Generalidades.....	11
1.1 Línea de investigación	11
1.2 Tema.....	11
1.3 Planteamiento del problema.....	11
1.4 Justificación.....	12
1.5 Alcances y límites	13
1.5.1 Alcances	13
1.5.2 Límites.....	13
1.6 Objetivos	13
1.6.1 Objetivo general	13
1.6.2 Objetivos específicos.....	14
1.7 Hipótesis	14
1.8 Metodología a emplear y pre diseño de instrumentos de evaluación	14
1.8.1 Alcance	15
1.8.2 Diseño de la investigación.....	15
1.8.3 Definición y operacionalización de variables	15
1.8.4 Población y muestra	18
1.8.5 Estrategias y recolección de datos.....	18
1.8.6 Estrategias de análisis de datos	18
1.8.7 Procedimiento.....	18
Capítulo II: Fundamentación teórica.....	19
2. Diseño instruccional.....	19
2.1 Definición	19
2.2 Tipos de diseño	23
2.2.1 Cara a cara – presencial.....	23
2.2.2 En línea.....	25
2.3 Diseño instruccional ADDIE.....	30
2.3.1 Fase de análisis	30
2.3.2 Fase de diseño.....	30
2.3.3 Fase de desarrollo	31

2.3.4 Fase de implementación	31
2.3.5 Fase de evaluación.....	31
2.4 Diseño instruccional ASSURE	32
2.4.1 Fase de análisis de la audiencia	32
2.4.2 Fase de establecer objetivos	33
2.4.5 Fase de selección, métodos, tecnologías y materiales.....	33
2.4.6 Fase de usar métodos, tecnologías y materiales	34
2.4.7 Fase de participación de los estudiantes.....	34
2.4.8 Fase de evaluar y revisar	34
2.5 Diseño instruccional JONASSEN.....	35
2.5.1 Fase de preguntas	35
2.5.2 Fase de casos relacionados	36
2.5.3 Fase de recursos de información	37
2.5.4 Fase de herramientas cognitivas	37
2.5.5 Fase de conversación – herramientas de colaboración.....	38
2.5.6 Fase de apoyo contextual.....	38
2.6 Enfoques y características del diseño instruccional	39
2.6.1 Conductista.....	39
2.6.2 Cognitivista	40
2.6.3 Construcción social	40
2.6.4 Conectivismo	41
2.7 Aprendizaje	41
2.7.1 Definición.....	41
2.7.2 Métodos de enseñanza – aprendizaje.....	42
2.7.2.1 Inductivo.....	43
2.7.2.2 Deductivo.....	44
2.7.2.3 Analógico	44
2.8 Evidencias de aprendizaje.....	44
2.8.1 Conocimiento.....	44
2.8.2 Desempeño	45
2.8.3 Producto.....	46
2.9 Estrategias de aprendizaje	46
2.9.1 Foros.....	46
2.9.2 Wikis	47
2.9.3 Ensayos	47
2.9.4 Artículos	47
2.9.5 Organizadores gráficos	47

2.9.6 Webinars	48
2.9.7 Chats.....	48
2.9.8 Glosarios	49
2.9.9 Matrices de llenado	49
2.9.10 Proyectos.....	49
2.9.11 Cuestionarios	50
2.9.12 Presentaciones de power point	50
2.10 Secuencia didáctica	51
2.10.1 Actividades de inicio.....	51
2.10.2 Actividades de desarrollo.....	52
2.10.3 Actividades de cierre	52
2.10.4 Actividades extracurriculares	53
2.11 Tipos de aprendizaje	53
2.11.1 Aprendizaje implícito	54
2.11.2 Aprendizaje explícito	54
2.11.3 Aprendizaje asociativo.....	55
2.11.4 Aprendizaje no asociativo	55
2.11.5 Aprendizaje cooperativo	56
2.11.6 Aprendizaje colaborativo	56
2.11.7 Aprendizaje emocional	56
2.11.8 Aprendizaje por descubrimiento.....	57
2.11.9 Aprendizaje memorístico	57
2.11.10 Aprendizaje receptivo	57
2.11.11 Aprendizaje significativo	58
2.11.12 Aprendizaje autónomo.....	58
Capítulo III: Resultados de campo o sistematización de la información	60
Gráfica 1. Profesores de Departamentos y escuelas	61
Gráfica 2. Roles de desempeño en docencia superior	61
Gráfica 3. Variable diseño instruccional	62
Gráfica 4. ADDIE y sus fases	62
Gráfica 5. Assure y sus fases.....	63
Gráfica 6. Jonassen y sus fases	64
Gráfica 7. Niveles de aprendizaje	65
Gráfica 8. Estrategias de aprendizaje virtual y presencial	66
Gráfica 9. Tipos de aprendizaje.....	68
Gráfica 10. Enfoques o modelos pedagógicos	70
Capítulo IV: Conclusiones	71

Capítulo V: Recomendaciones	73
Referencias.....	74
Apéndices	76

Resumen

La educación ha sufrido transformaciones pedagógicas, didácticas y metodológicas con la inserción de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, las instituciones educativas superiores han realizado esfuerzos para que estén motivadas e interesadas sus unidades académicas en implementar, actualizar, mejorar, evaluar y proponer cambios en las metodologías que engloban el proceso de enseñanza y aprendizaje de un nuevo entorno educativo para los estudiantes de hoy. Para la implementación de cursos virtuales a nivel superior, surge la necesidad de aplicar un modelo de diseño instruccional que responda a las exigencias educativas, para que las secuencias didácticas en el entorno virtual de aprendizaje sea significativo.

Palabras clave: metodología, planificación, diseño instruccional, educación superior, tecnologías de la información y comunicación.

Education has given rise to pedagogical, didactic and methodological transformations with the insertion of ICT Information and Communication Technologies, educational institutions, educational activities, updating, improvement, evaluation and the proposal of changes. in the methodologies that encompass the teaching and learning process in a new educational environment for today's students. For the implementation of virtual courses at a higher level, the need arose to apply an instructional design model that responds to the educational demands, for the didactic sequences in the virtual environment of meaningful learning.

Keywords: methodology, planning, instructional design, higher education, information and communication technologies.

Introducción

La presente investigación atribuye a los procesos de innovación educativa en donde las tecnologías de la información y comunicaciones TIC's tienen incidencia en las acciones de docencia a nivel superior. Lo anterior es resultado de una transformación educativa que lo otorga la pedagogía como ciencia en el presente siglo XXI. Las modalidades de enseñanza y aprendizaje que ofrece hoy el mundo globalizado son a distancia, semi presencial y virtual, lo cual permite el acceso a la educación tanto de niveles medios como de educación superior.

Esta investigación es de tipo pedagógico – tecnológico, que orientará a los profesores que se están adentrando en el mundo de la enseñanza – aprendizaje virtual, a nuevos retos y desafíos que la educación en el presente siglo exige en los procesos nuevos de transmisión de conocimientos, que va más allá de ser personas receptivas a los contenidos impartidos por el docente, sino que el rol que juega el estudiante que está inmerso en estas modalidades educativas es de ser protagonista en la construcción de sus propios conocimientos y que sean capaces de generar nuevos y compartir los aprendizajes adquiridos con los demás.

Los diseños instruccionales aplican para cualquier modalidad de enseñanza – aprendizaje una vez se tenga el conocimiento sobre qué es, cómo funciona y para qué se utiliza, el profesor se convierte en un facilitador de conocimientos siguiendo un modelo instruccional que más se acople a las exigencias de la institución para donde labora, como en el contexto que desarrollará su ejercicio docente adentrado a la tecnología educativa.

En el capítulo I del presente informe, se detallan las generalidades de la investigación que son: línea de investigación, tema, planteamiento del problema, justificación, alcances y límites, objetivos (general y específicos), y metodología empleada.

El capítulo II, corresponde el desarrollo de la fundamentación teórica con la cual interviene la literatura basada en las variables del objeto de estudio que son: diseño instruccional y aprendizaje.

En el capítulo III, se constituye la sistematización de la información del trabajo de campo, misma que permite interpretar, evaluar y medir los resultados arrojados mediante un proceso estadístico que contiene gráficas de histogramas y circular.

El capítulo IV presenta las conclusiones que dan respuesta a los objetivos planteados en la presente investigación y por último, las recomendaciones que forman parte del capítulo V y en ellas se argumenta una propuesta de ejecución institucional para mejorar la práctica docente en la implementación de cursos académicos virtuales mediadas por las tecnologías de la información y comunicación a través del diseño instruccional para evidenciar el aprendizaje a nivel superior.

Capítulo I: Generalidades

1.1 Línea de investigación

El área es sobre investigación educativa, y la línea de investigación seleccionada es sobre: tecnología educativa virtual.

1.2 Tema

El tema generado es sobre: “Los diseños instruccionales para la implementación de cursos en entornos virtuales y su evidencia de aprendizaje en la educación superior.

1.3 Planteamiento del problema

La educación en el presente siglo XXI, se ha ido transformando cada vez más a pasos agigantados y ha tomado fuerza como recurso de apoyo a la docencia las plataformas virtuales de aprendizaje o bien, conocidas como entornos virtuales de aprendizajes. Es por eso que surge la necesidad de realizar una investigación sobre cómo en la educación superior los profesores en el área de tecnología educativa virtual, han adquirido la formación sobre ¿Cómo se implementan los cursos en modalidad a distancia, virtual o semi presencial?, y bajo qué diseño instruccional los profesores o tutores virtuales, se han apropiado de un modelo que contenga fases específicas en el análisis, contexto, desarrollo, aplicación y evaluación de dichos cursos para medir y evaluar los aprendizajes que el estudiante ha adquirido durante la formación y auto formación en estas modalidades.

Así pues, surge la pregunta: **¿Cuál es la importancia de utilizar un diseño instruccional en la implementación de cursos virtuales para evidenciar el aprendizaje de los estudiantes?**

1.4 Justificación

La importancia de este proyecto de tesis subyace en determinar la importancia que posee los diseños instruccionales en los entornos virtuales de aprendizaje en el nivel académico superior. El objeto de investigación es en indagar sobre la utilización de dichos diseños y verificar la aplicabilidad en cada una de sus fases que son elementos que convergen uno con otro para generar aprendizaje con significatividad mediados por las tecnologías de la información y comunicación mediante un sistema de gestión de aprendizaje – LMS- por sus siglas en inglés (Learning Management System) con los profesores del Departamento de Pedagogía, Departamento de Educación Virtual y la Escuela de Estudios de Posgrado.

En este marco, cabe resaltar que existen varios factores que inciden en que los profesores no se adentren a utilizar un entorno virtual, que es en estos días un recurso necesario puesto que, la educación cada vez se transforma más, y está dando paso a la tecnología educativa en donde el docente tiene que desarrollar sus habilidades en la alfabetización informacional, digital, de instrucción, y de estrategias de evaluación de los aprendizajes. No se puede dejar de mencionar que, nos encontramos con estudiantes que son exigentes y retan al profesor a que sea un agente de cambio en cuanto al uso de tecnología en el desarrollo de sus cursos, debido a que la sociedad está inmersa en el mundo virtual, tanto en la educación como en otras áreas disciplinarias y en el diario vivir.

También, se ha observado que uno de los factores que ha sido un obstáculo para los que los profesores no se sumerjan a utilizar un entorno virtual de aprendizaje es porque durante su ejercicio docente en años pasados, no era tan relevante el uso de la tecnología, y por esa misma razón, no se han actualizado con el uso de un ordenador más allá de encender, apagar, utilizar el paquete de office, imprimir documentos, e ingresar a correos personales, es por eso, que se necesita un profesional en diseño con formación en educación para que apoye en los procesos de instrucción para la

implementación de los cursos en dichos ambientes.

Otro aspecto fundamental es que exista difusión sobre qué es la tecnología educativa, cómo ha ido evolucionando y necesario también que el profesorado conozca bajo qué estándares de calidad se deben implementar y desarrollar los cursos virtuales ya sea en modalidad semi presencial, a distancia o virtual.

Se consideró por otro lado, realizar también este proceso de investigación con los tutores del Departamento de Educación Virtual para inferir el uso entre ambos grupos de profesores sobre qué tanto conocimiento poseen ellos y su aplicabilidad en los diseños instruccionales, versus los profesores del Departamento de Pedagogía y la Escuela de Estudios de Posgrado.

1.5 Alcances y límites

1.5.1 Alcances

Los alcances y límites de esta investigación es que puede ser replicada en las dependencias educativas a nivel Superior, toda vez posean una unidad de educación virtual, sección de educación virtual, departamento de educación virtual, o bien toda dependencia que trabaje asuntos relacionados con tecnología educativa.

1.5.2 Límites

Podría verse limitado, al análisis poblacional debido que para la elaboración de esta investigación solo se tomó en cuenta dos muestras de profesores que laboran en los departamentos de: pedagogía y educación virtual.

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivo general

Determinar la importancia de utilizar un modelo instruccional para la implementación de cursos virtuales para evidenciar el aprendizaje de los estudiantes a nivel superior.

1.6.2 Objetivos específicos

Verificar el modelo instruccional con el que trabajan los profesores del departamento de pedagogía, educación virtual y la escuela de estudios de posgrado para la implementación de los cursos en modalidad semi – presencial y virtual.

Discriminar el uso del diseño instruccional con tres grupos de profesores en la implementación de cursos presenciales, semi presenciales y a distancia.

Comprobar enfoques pedagógicos de enseñanza que utilizan los profesores para la obtención de resultados en los cursos virtuales.

Analizar las estrategias y evidencias de aprendizaje para la implementación de los cursos en el entorno virtual de aprendizaje.

1.7 Hipótesis

La presente investigación no contiene hipótesis ya que posee un enfoque comparativo y es de estudio mixto.

1.8 Metodología a emplear y pre diseño de instrumentos de evaluación

La metodología utilizada en la investigación, se basa principalmente en indagar por medio de un cuestionario, sobre el uso de los diseños instruccionales, metodología para la implementación de cursos virtuales, utilización de estrategias y evidencias de aprendizaje, con ello se determinó la importancia de aplicar un tipo de modelo de diseño instruccional, acorde a las necesidades educativas en la modalidad b-learning o e – Learning.

1.8.1 Alcance

El alcance es de tipo institucional debido a que se trabajó en la unidad académica de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

1.8.2 Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es: no experimental y comparativo, lo cual se trata también de descripciones, pero no de variables individuales sino de sus relaciones, sean estas puramente correlacionales o relaciones causales. En este diseño lo que se mide es la relación entre variables en un determinado tiempo.

1.8.3 Definición y operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de variables

Variables	Definición teórica	Dimensiones	Indicador	Instrumentos	Objetivos	
Variable 1: Diseño Instruccional	Es una guía o proceso sistemático de establecer los principios generales de aprendizaje y las instrucciones en los planes de los materiales de instrucción y aprendizaje.	Concepto	¿Qué es?	Encuesta estructurada profesor 1	1.1	
			Tipos	Cara a cara / tradicional	2	1.2
		En línea		2	1.2	
		Enfoques	Conductista	3	1.2	
			Constructivista	3	1.2	
			Construcción Social	3	1.2	
			Conectivismo	3	1.2	
		Modelos	Modelo ADDIE	4,5	Fase de análisis	1.3 y 1.4
			Fase de desarrollo			
			Fase de diseño			
			Fase de implementación			
			Fase de evaluación			
			Modelo ASSURE		4,6	
			Fase de objetivos			
			Fase de diseño			
			Fase de selección de métodos y tecnologías			
			Fase de participación de los estudiantes			

			Modelo JONASSEN		
			Fase de análisis de audiencia	4,7	1.3 y 1.4
			Fase de diseño		
			Fase de desarrollo		
			Fase de implementación		
			Fase de evaluación		
Variable 2: Aprendizaje	Proceso por el cual se adquieren conocimientos, competencias, habilidades y destrezas.	Métodos de enseñanza y aprendizaje	Inductivo	8	1.5
			Deductivo	8	1.5
			Analógico	8	1.5
		Evidencias de aprendizaje / tipos	Conocimiento	9, 10	1.5
			Desempeño	9, 10	1.5
			Producto	9, 10	1.5
			Actividades de enseñanza - aprendizaje	Wikis	9, 10
		Foros		9, 10	1.5
		Chats		9, 10	1.5
		Glosarios		9, 10	1.5
			Organizadores gráficos	9, 10	1.5
			Webinars	9, 10	1.5
			Artículos	9, 10	1.5
			Matrices de llenado	9, 10	1.5
			Proyectos	9, 10	1.5
			Cuestionarios	9, 10	1.5
			Presentaciones de power point	9, 10	1.5
		Secuencia didáctica	Actividades de apertura	9, 10	1.5
			Actividades de desarrollo	9, 10	1.5
			Actividades de cierre	9, 10	1.5

		Tipos de aprendizaje	Actividades extracurriculares	9, 10	1.5
			Aprendizaje implícito	9, 10	1.5
			Aprendizaje explícito	9, 10	1.5
			Aprendizaje asociativo	9, 10	1.5
			Aprendizaje no asociativo	9, 10	1.5
			Aprendizaje cooperativo	9, 10	1.5
			Aprendizaje colaborativo	9, 10	1.5
			Aprendizaje emocional	9, 10	1.5
			Aprendizaje experiencial	9, 10	1.5
			Aprendizaje por descubrimiento	9, 10	1.5
			Aprendizaje memorístico	9, 10	1.5
			Aprendizaje receptivo	9, 10	1.5
			Aprendizaje significativo	9, 10	1.5
			Aprendizaje autónomo	9, 10	1.5

1.8.4 Población y muestra

La población fue de tres grupos de profesores de la Facultad de Humanidades, de los departamentos de pedagogía, educación virtual y escuela de estudios de posgrado lo cual corresponde a un dato de 39 con un margen de error del 5.0%.

1.8.5 Estrategias y recolección de datos

El proceso de recolección de datos permitió la obtención de la información necesaria para cumplir con los objetivos previstos para esta investigación. Se utilizó como instrumento para la obtención de datos de tipo cuantitativo: un cuestionario en línea dirigido a los profesores.

1.8.6 Estrategias de análisis de datos

Los resultados obtenidos de la recolección de datos, permitió utilizar una estrategia para el análisis de datos por medio de un proceso estadístico.

1.8.7 Procedimiento

Se solicitó a los profesores de los diferentes departamentos y escuela a utilizar como muestra para el objeto de estudio que son: profesores del departamento de pedagogía, educación virtual y escuela de estudios de posgrado para responder el cuestionario estandarizado mediante una escala de Likert y llevar a cabo el proceso final de estrategias y recolección de datos.

Capítulo II: Fundamentación teórica

2. Diseño instruccional

2.1 Definición

Existen varias definiciones para el término de diseño instruccional que surgió desde la concepción de la teoría psicológica y pedagógica del conductismo (aprender a través de un estímulo – respuesta). Para (Agudelo, 2009, págs. 118 - 127), dice que “un modelo de diseño instruccional se fundamenta en las teorías del aprendizaje y va desde la definición de lo que el profesor quiere que el estudiante aprenda –los objetivos de aprendizaje- hasta la evaluación formativa del proceso”.

Es decir, que el diseño instruccional puntualiza las actividades del proceso de diseño, desarrollo, implementación y evaluación de propuestas formativas que se utilizarán para un curso. Es importante mencionar que teniendo un modelo instruccional facilita la elaboración de los materiales didácticos – pedagógicos, contenidos, evaluación que beneficiarán tanto al profesor como al estudiante para la ejecución de los recursos mencionados, tomando en cuenta que se dicho diseño instruccional debe estar adecuado a las exigencias institucionales como para el aprendiente, debido a que afianzará la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje.

(Tobón, 2007, pág. 57) menciona que la “instrucción puede ser vista como la creación intencional de condiciones en el entorno de aprendizaje, a fin de facilitar el logro determinados objetivos, para posteriormente ser evaluados como el saber hacer en un contexto específico.” A través de la historia han ido evolucionando los procesos de creación de los diseños instruccionales, tanto en su enfoque como en la práctica, como lo cita (Tobón, 2007, págs. 57 - 58) según (Polo, 2001, págs. 2 - 9)

La primera generación (1960), se basó en el enfoque conductista. Se formula linealmente el desarrollo de la instrucción. Se caracteriza por ser sistémico, es decir, porque procede paso a paso y prescribe los métodos

específicos y programados, los cuales han sido centrados en el conocimiento y destrezas de tipo académico, así como en la formulación de objetivos de aprendizajes observables y secuenciales.

La segunda generación (1970), está fundamentada en los macro-procesos, es decir, en sistemas más abiertos, en donde se toman en cuenta aspectos internos y externos de la instrucción, con prescripciones pedagógicas para seleccionar estrategias instruccionales y secuencias transaccionales, que permiten una mayor participación cognitiva del estudiante.

Los diseños instruccionales de la tercera generación (1980), han sido llamados también diseños instruccionales cognitivos, ya que sus estrategias son heurísticas. Los contenidos pueden ser planteados como tácitos y los conocimientos deben ser de tipo conceptual, factual y procedimental, basados en la práctica y en la resolución de problemas.

La cuarta generación (1990), está fundamentada sobre la primicia de que existen diversos mundos epistemológicos, lo que la diferencia de los anteriores. Se caracteriza por sustentarse en las teorías constructivistas, la del caos, la de los sistemas, lo cual da como resultado un modelo heurístico.

Además, está centrado en el proceso de aprendizaje y no en los contenidos específicos. Este modelo permite al diseñador combinar los diferentes materiales con las actividades propuestas, para conducir al estudiante a desarrollar habilidades en la creación de interpretaciones por sí mismo, y manipular situaciones hasta que las asuma como parte del aprendizaje, es decir, la motivación no es sólo un factor externo sino interno.

El diseño instruccional para los entornos o plataformas virtuales de aprendizaje se conciben como un elemento importante para la creación de cursos en línea pues de ello dependerá el logro de los aprendizajes deseados sobre la base de los contenidos planificados bajo una dosificación de temas esenciales para la formación del participante / estudiante, y así se

determinará el éxito o no en los niveles tanto de aprehensión de los conocimientos como en la valoración propia de esos aprendizajes adquiridos.

El diseño específico de un curso necesita la incorporación de recursos didácticos – pedagógicos, de estrategias de evaluación, aprendizaje, métodos e innovación que aporten elementos significativos para que el profesor / tutor virtual se apropie de las herramientas que provee las tecnologías de la información y comunicación TIC para mejorar el desarrollo y experiencia docente.

El término de diseño instruccional, no es más que una guía o un patrón a seguir que todo profesional dedicado a la educación debe utilizar para ser objetivo con lo que se quiere alcanzar con los estudiantes. El diseño instruccional es el norte que guiará los procesos pedagógicos para encaminar la disciplina que se esté facilitando para tener una secuencia didáctica y no caer en improvisación sobre lo que se pretende ejecutar utilizando ya sea la modalidad blended learning (mixta) o e learning (a distancia). Todo los elementos mencionados anteriormente deben estar relacionados entre sí para responder las metas establecidas por la institución educativa, como también se debe proceder en la selección del diseño instruccional adecuado para implementar los cursos virtuales.

El diseño instruccional es aplicable tanto en lo presencial como en lo virtual gracias al auge que tienen en estos tiempos las tecnologías de la información y comunicación, los diseños se han convertido en un factor importante en las plataformas virtuales de aprendizaje que se les ha establecido como un proceso de innovación educativa para la formación semi presencial o a distancia.

Según (Islas, 2010) cita a Andrus John (2003), que nos menciona “el diseño instruccional es el proceso sistemático de traducir los principios generales

del aprendizaje y las instrucciones en los planes de los materiales de instrucción y aprendizaje”. Por lo que se considera que las Tics tienen un fuerte impacto en las nuevas formas de que el estudiante adquiera, promueva y construya sus propios conocimientos, haciendo ver que la educación permite vincularse de mejor manera entre las instituciones educativas y la sociedad.

Para finalizar con ampliar la definición sobre diseño instruccional se cita a (Ojeda, 2008) quien menciona “es una metodología de planificación pedagógica para la producción de material didáctico por medios de teorías de aprendizajes, que sirve de referencia para producir una variedad de materiales educativos, los cuales deben estar orientados a las exigencias y necesidades del alumnado, asegurándose así la calidad del aprendizaje. El diseño instruccional proporciona un marco de referencia para la planeación, desarrollo y adaptación de la instrucción, sustentado en las necesidades de los estudiantes y en los requerimientos del contenido.

El diseño instruccional requiere de un análisis desde la propuesta de los recursos sobre las necesidades y metas educativas a cumplir durante el desarrollo de los cursos, para concluir con los objetivos previstos, como se mencionó anteriormente, que involucra el desarrollo de los materiales, actividades, socialización de conocimientos hasta llegar con la implementación de evaluaciones instruccionales del estudiante.

Un diseño instruccional debe apegarse a la realidad educativa nacional que establezca la sociedad y responder a las necesidades y demandas laborales y profesionales que requieren en las diferentes áreas de productividad y desarrollo de trabajo, para entregar al país profesionales que ejecuten actividades de calidad y así mejorar el quehacer de cada institución, empresa, organización, etc.

Para crear un curso en las modalidades semi presenciales o a distancia implica una serie de tareas que están interrelacionadas sistemáticamente.

Esas tareas pueden ser contextualizadas a través de un diseño instruccional que sea un organizador para ese proceso de creación.

La persona a quien se le nombra como diseñador instruccional, es la encargada de proponer actividades interactivas en las plataformas virtuales de aprendizaje para que sea el mediador pedagógico con el uso de las Tic y con el contenido que facilitará el tutor o profesor virtual, y hacer que el proceso formativo y sumativo sea de manera interactiva y que resulte en el estudiante interés, motivación, superación personal para culminar sus procesos cognitivos, significativos, valorativos y constructivos a través del diseño instruccional de aprendizaje, en los programas educativos a distancia o semi presencial que se ofrezcan en cada institución .

2.2 Tipos de diseño

La división de los tipos de diseño depende del ambiente de aprendizaje en el que se esté desarrollando el proceso educativo. Entre estos tenemos:

2.2.1 Cara a cara – presencial

Para (Islas, 2010) comenta que “es el grado en el cual se debe planear antes de comenzar la experiencia de aprendizaje, esta clasificación es la llamada tradicional ya que se emplea dentro del aula de clases, este tipo de diseño se basa en diferentes métodos para lograr los resultados esperados”.

Con base a lo anterior, y a manera de ejemplificación, este tipo de diseño instruccional es el que comúnmente se observa dentro de salón de clase, en donde el profesor detalla paso a paso los requerimientos solicitados para todas las actividades de formación y evaluación, no quiere decir que en el diseño instruccional en línea no se realice, sino que se tiene de manera presencial al estudiantado y profesor para

socializar cómo va a darse el proceso de enseñanza y aprendizaje durante el transcurso del curso.

Acá, el grupo de estudiantes tienen la opción de discutir con el profesor dudas, observaciones, necesidades, inquietudes, de forma más inmediata. Esta clasificación de diseño instruccional, es la que ha venido utilizando desde los inicios de la educación; una de las ventajas es de que los estudiantes y profesor tienen acceso inmediato socializar todo el procedimiento a seguir en el transcurso del curso, las instrucciones quedan resueltas y establecidas.

Para (Báez, Espinoza, & Castro, 2013) proponen la siguiente tabla con elementos importantes de la modalidad presencial:

*Tabla 2. Elaboración del cuerpo académico de educación apoyada en TICC, UAB, 2010.
<https://n9.cl/yyny6>*

Modalidad	Características	Balace de tiempos	Rol del docente	Uso del aula virtual o TICC
Presencial	La mayoría de actividades de aprendizaje se realizan en recintos escolares en horarios predeterminados. Las excepciones normales están asociadas a las tareas que el profesor encarga.	Proporción: de 90 – 10% en la distribución de horas efectivas de dedicación dentro y fuera del salón de clase, respectivamente por parte de los estudiantes.	Instrucción tradicional. Prácticamente todos los requerimientos de aprendizaje y operación se resuelven en el salón de clase.	Informativo, que el estudiante tenga acceso al programa y materiales del curso. Uso limitado o poco sistemático de funcionalidades de interacción (foros, chat), publicación, evaluación y seguimiento de actividades.

2.2.2 En línea

Este tipo de diseño instruccional es utilizado en la modalidad mixta o semi presencial o a distancia, y como nos indica (Islas, 2010) que “Es la necesidad de entender el impacto que la tecnología tiene en el proceso de aprendizaje y la necesidad de entender el impacto que la tecnología tiene en el proceso de entender., esta clasificación es la llamada innovadora y su diseño está basado en tecnologías empleadas para generar aprendizaje, busca dejar en claro que el proceso de enseñanza – aprendizaje debe de ser explicativo, claro y divertido para el alumno”.

El diseño instruccional virtual toma un papel importante que está inmerso en la creación de los cursos, debido a que por ser una formación a distancia, se debe tener todo un procedimiento analizado, seleccionado para iniciar de manera efectiva los cursos, y que es complejo debido a que se tiene que preparar desde la planificación didáctica hasta la formas de evaluación para medir si el estudiante alcanzó las competencias proveídas en el programa del curso y el si el profesor logró sus objetivos preestablecidos en la planificación curricular.

En la modalidad a distancia con el uso de las plataformas virtuales de aprendizaje se debe realizar las preguntas de ¿A quién, cómo, para qué y qué se enseña? (Islas, 2010) Nos da a conocer lo siguiente:

- **¿A quién se enseña?:** Con la aplicación de las TIC y herramientas modernas nos ayuda a lograr que el aprendizaje sea más rico y se busca lograr que los alumnos pasen de ser pasivos (oyentes) a un rol activo donde cada uno de ellos establece su ritmo de aprendizaje; es decir un aprendizaje

personalizado que satisfaga, logrando cubrir las necesidades del estudiante.

- **¿Para qué se enseña?:** Para lograr obtener un conocimiento importante, donde el alumno adquiere habilidades que pueda saber elegir, organizar y saber entender la información, es decir aprendiendo a aprender.
- **¿Qué se enseña?:** Se enseña a los alumnos, los contenidos del curso, su estructura de los mismos que fueron creados por el diseñador instruccional y la perspectiva pedagógica en la que esta cimentada dicho diseño de curso. Todo esto con la firme idea de lograr que el estudiante sepa tomar las diversas fuentes de información y así logre un aprendizaje completo.
- **¿Cómo se enseña?:** Mediante los diversos medios de comunicación en este caso síncronos o asíncronos, además de una comunicación continua que nos permita mantener una relación docente-alumno muy fuerte ya que la comunicación es continua y directa, como lo menciona Unigarro (2001:157). Tobón, (2002:190) nos comenta que la comunicación es fundamental, la cual nos llevara a lograr el éxito del proceso, utilizando apoyos como tutorías (obligatorias y optativas) con herramientas como el chat, foros y el correo electrónico.
- **¿Con qué se enseña?:** Con el uso de herramientas tecnológicas y recursos como el internet, LMS, foros, chats, wikis, blogs, entre otros, las cuales permitirán apoyar al alumno en su proceso de aprendizaje, ya que simplifican la forma de realizar actividades, permiten el trabajo grupal y el intercambio de ideas, además de

permitir la retroalimentación en ambos sentidos es decir docente-alumno y alumnos-alumnos, buscando el conocimiento integral.

- **¿Cómo se determina qué se ha aprendido?:** Mediante el uso de evaluaciones que nos ayudarán saber si las competencias y objetivos pedagógicos fueron obtenidos, es decir mediante el uso de la evaluación se puede conocer si el alumno logró obtener los conocimientos planteados además de saber las dificultades que se le hayan presentado en el proceso de aprendizaje.

Esto se concluye a que la educación a distancia, fomenta la participación integral - activa del tutor y de los estudiantes para afianzar y fijar los conocimientos previos, nuevos y contruidos que hacen enriquecedora la formación académica, de cualquier disciplina que ofrecen las diferentes entidades educativas que utilizan ésta modalidad. Hay que tener en cuenta todo lo que menciona el autor, a cerca de las preguntas que todo profesional debe cuestionarse y que le servirá, para apropiarse del quehacer educativo en línea y mejorar cada vez más las prácticas docentes utilizando adecuadamente las tecnologías de la información y comunicación.

Los autores (Báez, Espinoza, & Castro, 2013) proponen la siguiente tabla importantes elementos de las modalidades en línea o semi presencial:

Tabla 3. Elaboración del cuerpo académico de educación apoyada en TICC, UAB, 2010 <https://n9.cl/yyny6>

Modalidad	Características	Balace de tiempos	Rol del docente	Uso del aula virtual o TICC
Semi presencial o mixta	Las actividades de aprendizaje y la gestión administrativa del programa se llevan a cabo tanto en recintos escolares, como fuera de ellos, con apoyo de TICC.	Proporción 60-40% en la distribución de horas, adecuado para cursos con predominio de exposición.	Conforme aumenta la proporción de horas fuera de recintos escolares, el rol del docente se va transformando de la instrucción a la asesoría en apoyo al aprendizaje, el rol del alumno transita a una mayor autonomía, responsabilidad, y búsqueda personal de respuestas.	Informativo, con uso más sistemático de funcionalidades de interacción de publicación y seguimiento de actividades conforme aumenta la proporción de horas fuera de recintos escolares. Las actividades en el salón de clase son cada vez menos de instrucción, y más de discusión, aclaración de dudas (seminarios, talleres). Uso ocasional de otras tecnologías de comunicación e interacción.

A distancia o con apoyo de las TICC	Las actividades de aprendizaje y la gestión del programa se llevan a cabo en espacios del estudiante (oficina, casa, etc).	Proporción 0-100% en la distribución de horas, adecuado para cursos que incorporan alumnos residiendo en localidades diversas.		Informativo y con usos sistemático de sus funcionalidades, complementando con otras tecnologías de comunicación e interacción (videoconferencias, espacios de trabajo cooperativo para proyectos, etc.).
-------------------------------------	--	--	--	--

Una vez conocido los factores que intervienen en las modalidades semi presencial o mixta y a distancia con el apoyo de las Tics, deducimos que el diseño y el ejercicio docente en la impartición de los cursos virtuales, da lugar a la formación del profesor en cuanto a la alfabetización digital con el objetivo de propiciar aprendizajes tanto para él como para el estudiantado. Este cambio de paradigma educativo de pasar de lo tradicional a lo innovador ha sido un reto y lo sigue siendo porque existen docentes que se resisten al cambio y únicamente es adquirir actualizaciones tecnológicas con fines académicos.

Continuando con este mismo tema, de los tipos de diseños instruccionales en línea, dentro de la investigación realizada en el estado de arte, se hace mención de los siguientes tres tipos de diseño

instruccional que en la actualidad se utilizan en la educación a distancia, siendo estos los siguientes:

2.3 Diseño instruccional ADDIE

El acrónimo ADDIE por sus siglas se refiere a: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Este modelo instruccional, es un proceso de diseño instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase puede conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase. (Ojeda, 2008).

2.3.1 Fase de análisis

Es una fase determinante que es base para dar paso a las siguientes fases de diseño instruccional. Básicamente se debe definir el problema del contexto, identificar el inicio del problema y determinar las posibles soluciones. Desde el punto de vista de (Ojeda, 2008) menciona “los resultados de esta fase a menudo incluyen las metas educativas y una lista de tareas a realizar. Estos resultados (salidas) serán las entradas para la fase de diseño”.

2.3.2 Fase de diseño

Como bien se mencionó en la frase anterior, esta fase es la continuidad con la utilización de los resultados de la fase primera (análisis), para planificar estrategias para la implementación de la instrucción, acá se debe establecer cómo alcanzar las metas educativas identificadas en la fase de análisis.

Como dice (Ojeda, 2008) “algunos de los elementos de la fase de Diseño pueden incluir escribir una descripción de la población meta, conducir el análisis de aprendizaje, escribir los objetivos y temas a evaluar, selección del

sistema de entrega y ordenar la instrucción. Los resultados (salidas) de la fase de Diseño serán las entradas de la fase de Desarrollo”.

2.3.3 Fase de desarrollo

Este proceso se fundamenta sobre la estructuración de las bases que se produjeron en las fases del análisis y diseño. Acá se establecen y generan planes de los recursos, materiales y lecciones del curso.

Como afirma (Ojeda, 2008) “durante esta fase se desarrollará la instrucción, todos los medios que serán usados en la instrucción y cualquier documento de apoyo. Esto puede incluir hardware (por ejemplo, equipo de simulación) y software (por ejemplo, instrucción basada en la computadora)”.

2.3.4 Fase de implementación

Esta etapa es considerada como la ejecución real de la entrega de la instrucción, ya sea en el aula, basado en guías de estudio, laboratorios o basados en la computadora. Es utilizar lo que se planeó con antelación en las fases primeras para ejecutar con efectividad lo programado.

Dicho con palabras de (Ojeda, 2008) “el propósito de esta fase es la entrega eficaz y eficiente de la instrucción. Esta fase debe promover la comprensión del material por parte de los estudiantes, apoyar el dominio de objetivos por parte de los estudiantes y asegurar la transferencia del conocimiento de los estudiantes del contexto educativo al trabajo”.

2.3.5 Fase de evaluación

Etapa última que mide los aprendizajes ejecutados a través de la instrucción que debe estar en todo proceso educativo que utilice un diseño instruccional en donde se debe utilizar las evaluaciones formativa que se da durante y entre las fases del modelo instruccional antes de hacer entrega

de una versión final; y la evaluación sumativa, que da la promoción o la toma de decisiones para seguir utilizando la misma instrucción o cambiar para ver mejores resultados en la efectividad de la instrucción.

Desde el punto de vista de (Santiago, 2013) dice que “a lo largo del proceso conviene hacer pruebas de evaluación de los materiales que compondrán el conjunto del proyecto y de su usabilidad una vez transformados. (...). En la evaluación del curso, con independencia de las validaciones que se sigan dentro del proceso, deberían intervenir los distintos agentes implicados”.

2.4 Diseño instruccional ASSURE

Por sus siglas el acrónimo ASSURE hace mención a: analizar a los estudiantes, fijar objetivos, seleccionar los métodos de formación, utilizar los medios y materiales, exigir la participación activa de los alumnos, evaluar y revisar. Por sus siglas en inglés: *Analyze learners, select objectives, select media and materials, require learner participation, evaluate and revise*.

Este modelo de diseño instruccional es adecuado para los docentes que se inician en el ámbito tecnológico, es recomendado para que lo utilicen debido a que es adaptable para diseñar un curso y porque posee seis etapas específicas que sugiere una buena planeación en la impartición de lecciones en línea.

2.4.1 Fase de análisis de la audiencia

Esta etapa propone conocer el tipo de estudiante con el que se va a trabajar durante el desarrollo pedagógico – didáctico de los cursos, se deben recopilar datos importantes de los estudiantes como el sexo, aspectos socioeconómico y cultural, edad, registro académico, estilos de aprendizaje, que les interesa, su nivel de motivación para tener una buena planificación.

Para (Benitez, 2010) cita en su análisis de este modelo a Russell, et al. (1994), propone “que en esta etapa el instructor se cuestione sobre los siguientes aspectos: ¿qué tanto sabe el estudiante? ¿Qué necesita saber? ¿Qué estrategias y actividades educativas son las más adecuadas? Todos los instructores deben contar con estas respuestas antes de pasar a la planeación de sus estándares y objetivos de aprendizaje. Esta etapa es básica porque el profesor que cuenta con información sobre las características tanto generales como específicas de sus estudiantes le será más fácil realizar una planeación objetiva y cuidadosa para el logro de los aprendizajes”.

2.4.2 Fase de establecer objetivos

Una vez que el profesor realiza el proceso de análisis, ya es posible preparar las lecciones o el curso para garantizar que el aprendizaje esperado por el estudiante lo ejecute de la mejor manera, debido a que si el estudiante tiene bien definido qué quiere o qué espera del curso, su participación será activa y se mantendrá expectante a sus propios procesos de aprendizaje.

Otra justificación para este paso, es asegurar la evaluación del aprendizaje del estudiante, medir el aprendizaje del estudiante con las pruebas y estándares requeridos (Benitez, 2010).

2.4.5 Fase de selección, métodos, tecnologías y materiales

Esta es otra etapa importante ya que el profesor es el protagonista en la búsqueda de recursos, utilizar el método adecuado, indagar sobre las tecnologías y materiales como apoyo a la docencia para lograr el éxito de la implementación del curso o lección en la modalidad en línea.

Para (Benitez, 2010) expresa que en esta etapa “el profesor tiene que seleccionar cuidadosamente los medios y materiales relevantes y adecuados

tales como sonidos, gráficos, animaciones, para el logro de los aprendizajes. Es importante que el profesor analice la congruencia entre los objetivos de aprendizaje y la selección de tecnologías, medios y materiales, (...)

2.4.6 Fase de usar métodos, tecnologías y materiales

Una vez realizada la fase anterior, procede el profesor a utilizar e implementar lo seleccionado para lograr los resultados planeados a un inicio del curso. (Benitez, 2010) cita a (Heinich, et, al. 1999) “Sugieren revisar previamente y preparar y usar el equipo antes de implementar la clase. También contemplar otros medios en caso de que los seleccionados tengan fallas y así no frustrar el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar las sesiones tal como estén planeadas”.

2.4.7 Fase de participación de los estudiantes

Se espera en esta etapa que el estudiante sea el protagonista activo de sus propios procesos cognitivos, habilidades, destrezas y que desarrollen los estándares y competencias que el profesor propuso en la fase primera, segunda, tercera, con el apoyo de la cuarta fase.

2.4.8 Fase de evaluar y revisar

En esta última fase, la evaluación y medición de conocimientos se hace indispensable para observar resultados satisfactorios o insatisfactorios para tomar decisiones en las futuras implementaciones de cursos o lecciones.

Menciona (Benitez, 2010) “este proceso evaluativo es útil para retroalimentar el curso o lección, evaluar aciertos, áreas de profundidad, mejorar el proceso, para que en su próxima implementación se logran mejores éxitos en el aprendizaje del estudiante”.

2.5 Diseño instruccional JONASSEN

Modelo de diseño instruccional creado por David H. Jonassen posee un enfoque constructivista que determina que los conocimientos pueden ser impartidos y transferidos por los profesores mediante las tecnologías de la información y comunicación; Jonassen argumenta que la computadora es un medio (herramienta) para la formación y construcción del conocimiento.

Este modelo de diseño, esta creado para ser utilizado en ambientes de aprendizajes constructivistas, hace mención que el estudiante es el constructor de sus propios aprendizajes y conocimientos, resalta que los estudiantes deben aprender haciendo.

Este modelo establece los aprendizajes basados en problemas, proyectos o casos. Los expertos (Góngora & Martínez, 2012, pág. 350), señalan este modelo “promueve la importancia para el aprendizaje de que los estudiantes tengan acceso a casos relacionados, recursos de información y herramientas de colaboración”.

Diseño de instrucción conocido como modelo de entornos de aprendizajes constructivistas y resalta el papel del discente en la construcción de sus conocimientos, se creó específicamente para resolver dudas, problemas que posee el estudiante, profesor, basándose en ejemplos, preguntas, entendimiento y representaciones.

Se fundamenta en seis fases las que se detallan a continuación:

2.5.1 Fase de preguntas

Esta etapa está relacionada con el planteamiento de interrogantes, que se convierten en logros de aprendizajes, que conduce al estudiante a

determinar relaciones con el contexto del problema, haciendo que logre el estudiante aprendizajes significativos

En cuanto a la manipulación del espacio, lleva inmerso un elemento crítico en el aprendizaje en tanto que promueve al alumno a la actividad, manipulación y manejo de información, la estructuración de acciones y desarrollar destrezas técnicas de negociación y toma de decisiones.

En la opinión de los autores (Guerrero, Díaz, & Lagunes, 2014, pág. 101) mencionan que este modelo “consiste en que el problema o proyecto dirigen el aprendizaje del estudiante en lugar de sólo buscar solución para aplicación de lo aprendido. Los problemas o proyectos requieren incluir tres componentes: contexto, representación y manipulación del espacio”.

2.5.2 Fase de casos relacionados

Esta fase requiere que se debe proveer acceso a un sistema de experiencias relacionadas con casos de preferencia con estudiantes neófitos. Para lograr el entendimiento de los problemas requiere de la experiencia que la mayoría de los estudiantes que son aprendices no tienen, proponen crear casos basados en el razonamiento y desarrollar el pensamiento lógico - crítico y de casos hipotéticos.

Es decir que el estudiante sepa conectar con la insuficiente experiencia con casos relacionados para que logre crear su conocimiento con aprender a hacer.

Según (Guerrero, Díaz, & Lagunes, 2014, pág. 101) definen que “con lo cual es importante proporcionar al alumno ejemplos de estudios de casos para que comprenda las cuestiones implícitas en la representación del problema. De acuerdo a Jonassen (1999), los ejemplos relacionados en los EAC (Entornos de aprendizaje constructivista) ayudan al aprendizaje al menos de

dos formas: reforzando la memoria del alumno y aumentando la flexibilidad cognitiva”.

2.5.3 Fase de recursos de información

Para los autores (Guerrero, Díaz, & Lagunes, 2014, págs. 101 - 102) “es importante que en el diseño se considere proporcionarle al alumno los repositorios, bases de datos, dirección de bibliotecas digitales entre otros sitios donde el alumno pueda consultar sus referencias bibliográficas para la elaboración su problema o proyecto”.

Esta etapa se refiere a que el estudiante se debe afianzar de recursos (información) que promueva la solución de la situación problemática o del caso, partiendo de datos existentes para que el alumno plantee razonamientos, deducciones, mapas, soluciones, ejemplificaciones, demostraciones, representaciones o hipótesis, etc,

2.5.4 Fase de herramientas cognitivas

Según (Guerrero, Díaz, & Lagunes, 2014, pág. 102) dice “que son aplicaciones que apoyarán al alumno en algún procedimiento de su proyecto que deba realizar, sobre todo tratándose de actividades complicadas. Primero deberán identificarse las actividades necesarias para solucionar el problema y poder proporcionarle las herramientas cognitivas que refuercen sus capacidades”.

Es decir, que cuando el estudiante se relacione con el contexto del problema, tendrá que afianzarse de suficientes herramientas que le provean una visión global del problema, por lo cual llega a fortalecer sus competencias cognitivas con las herramientas, simulaciones, modelos para apropiarse de la información recabada.

2.5.5 Fase de conversación – herramientas de colaboración

Este diseño es un modelo que logra el aprendizaje colaborativo y no individual, e influye en el éxito del trabajo cooperativo articulando las herramientas tic como apoyo para fortalecer las habilidades, conocimientos y competencias adquiridas. Sin duda alguna, este modelo propuesto llega a fomentar y apoyar a las comunidades estudiantiles que construyen conocimientos a través de la comunicación mediada por la computadora que brindan apoyo con la colaboración y comunicación.

Como lo mencionan (Guerrero, Díaz, & Lagunes, 2014) que “algo común en este modelo es realizar actividades compartidas entre alumnos; el aprendizaje no debe ser aislado sino que es deseable generar un ambiente de conversación utilizando algún foro o medio de colaboración mutua durante el desarrollo de los proyectos. Los alumnos que compartan intereses en común disfrutarán del intercambio de información y así enriquecerán sus trabajos”.

2.5.6 Fase de apoyo contextual

Establecen los autores (Guerrero, Díaz, & Lagunes, 2014, pág. 102) que “es de gran importancia que de acuerdo a ese contexto, los docentes, alumnos y demás personas involucradas sean entrenados y capacitados. En la mayoría de los EAC es necesario que los alumnos exploren, articulen lo que conocen y reflexionen sobre lo que han realizado. Estas actividades de aprendizaje, muestran los objetivos para proporcionar apoyos educativos en los EAC, como el modelar, el preparar y el apoyar”.

Es necesario implementar relaciones o conexiones entre los conocimientos sociales y el contexto para cumplir con la aplicación de las soluciones encontradas en las posibles soluciones del problema. En este mismo sentido, se propone realizar modelaciones de procesos que están

encaminados al aprendizaje, entrenamiento del alumno y del sistema que apoye las diferentes actividades y evaluación de los aprendizajes logrados.

Este diseño se utiliza tres dimensiones pedagógicas que apoyan las fases anteriores que son de: **modelación** (ejemplificación de casos) tutor (dar a conocer cómo operan los expertos a través de las estrategias educativas de modelación) y **del soporte** (que brinda modelos temporales para respaldar el aprendizaje y la representación de los estudiantes que vas allá de los conocimientos - capacidades).

2.6 Enfoques y características del diseño instruccional

Los diseños instruccionales, están fundamentados bajo las diferentes teorías pedagógicas y psicológicas que han vinculado con las propuestas de modelos instruccionales que trabajan en conjunto con los procesos de tecnología educativa (como un apoyo al ejercicio docente) con fundamento teórico pedagógico y didáctico que respaldan la creación de dichos diseños. Por tal razón, se detallan los enfoques que son considerados como características del diseño instruccional.

2.6.1 Conductista

La teoría conductista fue establecida por varios precursores psicólogos que entre ellos están Watson que define el conductismo como un estudio experimental del objetivo y natural de la conducta. Para Skinner, lo define como una filosofía de la ciencia de la conducta. A su vez, hace ver la teoría que el conductismo es la respuesta que se da a través de un estímulo.

Relacionando este enfoque aplicado con la tecnología educativa, específico con los diseños instruccionales, (Islas, 2010) menciona que “estos diseñadores dividen el curso en unidades o bloques y buscan que el estudiante tenga una retroalimentación inmediata”.

Lo anterior es una analogía que se da entre el estímulo respuesta con que el estudiante reciba una realimentación rápida de sus procesos de aprendizaje, haciendo ver sus avances, debilidades, fortalezas en la medición que se realiza a través de las evaluaciones formativas.

2.6.2 Cognitivista

Este enfoque psicológico – pedagógico es una oposición al conductismo y surgió como una reacción a que la mente tiene una funcionalidad que va más allá a la de una máquina que recibe instrucciones, y que puede explicar la conducta de mejor manera a diferencia de asociar entre estímulos y respuestas, sino que los procesos cognitivos que puede generar una persona puede reaccionar mejor que recibiendo respuestas únicamente si va a recibir un estímulo o no para generar aprendizajes y construir procedimientos cognitivos internos.

Mencionando a (Islas, 2010) para vincular esta corriente con el diseño instruccional, dice que las personas que utilizan este enfoque “gustan más de entregar alumno de actividades, ejercicios y asignaciones que facilitan, evalúan, o sintetiza los materiales de aprendizaje. Aplican ejemplos del mundo real y permite la evaluación, crítica, puntos de vista y procesos”.

2.6.3 Construcción social

Este enfoque tiene una relación estrecha con la corriente del constructivismo, pero la teoría menciona que los precursores tales como Durkeim, Weber, Piaget y Marx, respondieron a los principios de la ontología (filosofía) y epistemológicos relacionándolos con las condiciones valorativas sociales, económicas, políticas e históricas que sobre ellas parten la construcción social del conocimiento.

En otras palabras, este enfoque examina cómo es que los conocimientos se construyen socialmente, y cómo influyen las condiciones valorativas mencionadas en los procesos de construcción de aprendizajes del estudiante.

Como expresa (Islas, 2010) que “no es coincidencia que el aprendizaje en línea se base en el constructivismo. Para este enfoque la reflexión y la discusión son actividades medulares a través de las cuales se edifica el conocimiento. La naturaleza asíncrona de la enseñanza en línea permite al estudiante controlar el tiempo y el proceso de reflexión. Por otra parte los foros brindan la oportunidad a los estudiantes de compartir ideas para edificar y construir el conocimiento a través del aprendizaje colaborativo”.

2.6.4 Conectivismo

Esta es una teoría desarrollada por George Siemens y Stephen Downes que busca describir como se propician los aprendizajes a través de la era digital, y argumentan en sus investigaciones a partir de la cual desarrollaron las teorías de aprendizaje tradicionales que proceden de una era en la que la tecnología era limitada. El conectivismo relaciona muchas teorías sobre el aprendizaje, la interacción con los demás, la construcción social del conocimiento y con las nuevas tecnologías de información y comunicación,

2.7 Aprendizaje

2.7.1 Definición

En la opinión de (González, 1997) menciona el aprendizaje “como una adquisición o incremento de conocimientos, apoyándose básicamente en una memorización más repetitiva que comprensiva, que se aplica a diversas situaciones. Por eso, puede afirmarse que esta primera concepción está más asociada con los enfoques superficiales (Marton y Saljö, 1984; Biggs, 1989)”.

Quiere decir entonces, que el aprendizaje son todos los conocimientos que cada persona adquiere a través de lo que la educación formal e informal puede ofrecer para que el individuo desarrolle procesos cognitivos, adquisición de datos y procedimientos para que los pueda aplicar en su diario vivir. El aprendizaje también puede concebirse como el desarrollo de la capacidad de ser experto en una disciplina o varias, como también se puede identificar al aprendizaje como el “ser capaz” de ejecutar ciertas actividades, porque se tienen los conocimientos, habilidades, destrezas para implementar lo que se requiera.

Es importante mencionar que al concepto de aprendizaje también se considera como la asimilación de nuevos conocimientos y la destreza – habilidad para explicarlos y aplicarlos en las diferentes áreas del saber. La asimilación de conocimientos se facilita con el uso de diferentes estrategias como por ejemplo: la toma de notas o grabaciones, la revisión de notas, contestación de preguntas, dudas para dar solución a los diferentes problemas o casos.

Por último, como afirma (González, 1997, pág. 09) “el aprendizaje se demuestra por la capacidad para explicar conceptos importantes o para aplicar lo enseñado en contextos alternativos, y que el aprendizaje se demuestra por la capacidad para explicar conceptos importantes o para aplicar lo enseñado en contextos alternativos.

2.7.2 Métodos de enseñanza – aprendizaje

Los métodos de enseñanza son utilizados por el profesor para alcanzar sus objetivos establecidos en la planificación didáctica. El método es un camino a seguir para cumplir los en este caso el proceso educativo que se planean y se ejecutan tanto en el salón de clase como fuera de ello.

Con base a lo anterior, (García & Rodríguez, 1987, pág. 10) mencionan que “el avance en el mundo de las ideas y de la verdad para lograr caminos (métodos) seguros y prácticos con objeto de llegar a fines determinados es un quehacer lógico, que se realiza mediante la combinación atinada de las formas del pensamiento a fin de lograr de ellas la mayor eficacia investigadora y derivativa”.

En cuanto a la metodología docente, entonces parte de la lógica puesto que se prevé qué se utilizará para lograr que el estudiante afiance sus aprendizajes, con coherencia y sistemáticamente, la finalidad de la metodología es establecer los procedimientos para alcanzar los saberes de un orden determinado de objetos.

Para los autores (García & Rodríguez, 1987, pág. 12) los métodos de enseñanza son “el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos.

Todo método realiza sus operaciones mediante técnicas. Las técnicas de enseñanza, en consecuencia, son también formas de orientación del aprendizaje”.

Existe una clasificación de tipos de métodos extensa, y lo propone el autor Imideo, Nerici, en su libro: “Hacia una Didáctica General”, lo más utilizados son los que se detallaran a continuación, y están dentro de la clasificación de la forma de razonamiento.

2.7.2.1 Inductivo

Este método parte de lo particular a lo general, este método no parte de una conclusión, debido a que presentan factores que originan la

generalización y se tiene que proceder a inducir hasta llegar a la conclusión o generalización sobre lo que se está estudiando.

2.7.2.2 Deductivo

Método que es lo contrario al inductivo, parte de lo general a lo particular, este si establece una conclusión para estudiar cada parte que preceden de lo que se está estudiando. Dicha conclusión se obtiene por los juicios críticos que se realizan sobre lo que se está tratando.

2.7.2.3 Analógico

Es conocido como método comparativo, a diferencia de los anteriores, este va de lo particular a lo particular, establece conclusiones a través de las comparaciones o semejanzas que se realicen sobre de lo que se esté realizando las analogías. Un dato particular, conduce a fijar las conclusiones específicas de estudio.

2.8 Evidencias de aprendizaje

Las evidencias de aprendizaje son indicadores o criterios de desempeño y por observación que plantea el profesor para evidencias, valga la redundancia, los logros en cuanto a la adquisición de aprendizajes y desarrollo de competencias, habilidades y destrezas. Existen tres tipos de evidencias de aprendizaje que todo docente debe conocer, seleccionar y aplicar el que más se adecue para lograr las metas educativas. Entre ellas tenemos las siguientes:

2.8.1 Conocimiento

Desde el punto de vista de (Loaiza, 2014) dice que estas evidencias “son las respuestas a preguntas relacionadas con el saber necesario para el desempeño. Esto incluye el conocimiento de hechos y procesos, la

comprensión de los principios y teorías y la manera de utilizar y aplicar el conocimiento en situaciones cotidianas o nuevas”.

Ejemplo: Respuesta a preguntas sobre las normas técnicas y legales vigentes para el registro de correspondencia. **Fuente:** (Loaiza, 2014).

Si se desea medir los conocimientos puros, las pruebas estandarizadas son otro ejemplo oportuno para observar en qué nivel cognitivo está ubicado el estudiante, es importante utilizar este tipo de evidencia puesto que son una guía para que los profesores avancen con los programas de curso, completando los contenidos a desarrollar y lo ideal es que se cumplan y que el estudiante valore esos conocimientos para su aplicabilidad durante su formación académica.

2.8.2 Desempeño

Empelando las palabras de (Loaiza, 2014) dice que este tipo de evidencia son “relativas al saber hacer (cómo ejecuta) del aprendiz, pone en juego sus conocimientos, sus habilidades y sus actitudes”.

Ejemplo del autor mencionado: Resultado de la observación de tres (3) procesos de verificación a diferentes máquinas, realizados con responsabilidad y autonomía.

Utilizar este indicador, permite que el profesor obtenga información o datos más próximos, directos y confiables puesto que el estudiante desarrolla procesos técnicos, procedimentales o tecnológicos, para identificar los niveles que posee de desempeño (haciendo, creando) o lo que le haga falta por lograr. Los contenidos actitudinales y procedimentales son observables aplicando esta opción de evidencia.

2.8.3 Producto

Esta evidencia es de producción de proyectos que el estudiante realice con base a instrucciones detalladas por el profesor. Desde la posición de (Loaiza, 2014) comenta que son “resultados que obtiene el aprendiz en el desarrollo de una actividad. El producto puede ser un artículo u objeto material, un documento o un servicio, el cual refleja el aprendizaje alcanzado y permite hacer inferencias sobre el proceso o método utilizado.

Ejemplo: Dos (2) planillas para registro de correspondencia según normas vigentes. **Fuente:** (Loaiza, 2014)

Es decir que, en las evidencias de aprendizaje es indispensable detallar la cantidad necesaria de indicadores que permitan verificar los logros alcanzado en los estudiantes. Puede ser combinables los tres tipos de evidencias para tener integrado por niveles de ejecución, aplicación, implementación y así estar seguros que el estudiante va logrando enriquecerse de conocimientos.

2.9 Estrategias de aprendizaje

2.9.1 Foros

Un foro de discusión es un espacio abierto para la discusión de temas específicos, con el propósito de que grupos de intereses comunes interactúen intercambiando ideas, teorías y opiniones. Un foro en internet, comúnmente, permite que el administrador del sitio defina varios foros sobre una sola plataforma.

Un foro en el mundo de la informática consiste en una página web dinámica, en donde se generan discusiones relativas a una serie de temas. Un usuario de la página comienza un tema y luego los demás usuarios van contestando sus respuestas o ideas al respecto, lo que se conoce como “posts”.

2.9.2 Wikis

Una wiki es una herramienta colaborativa que se puede utilizar dentro de un entorno virtual de aprendizaje o bien en una aplicación externa como google drive, para que los estudiantes generen opinión, críticas, mejoras agregados a la actividad que estén desarrollando, esto permite un aprendizaje valorativo, debido que externan diferentes puntos de vista y aportes a la temática que se esté abordando para enriquecer el aprendizaje, por medio de todos y todas las personas involucradas en la construcción de los diferentes conocimientos.

2.9.3 Ensayos

Un ensayo, es un documento que desarrolla habilidades y destrezas en comunicación escrita, que por medio de él, se establece una introducción, desarrollo del contenido, conclusiones y la fundamentación teórica sobre de lo que se está hablando, esto genera en el estudiante, que genere un proceso de investigación documental y que después, establezca síntesis, análisis, resumen del proceso desarrollado para plasmarlo en un ensayo.

2.9.4 Artículos

Este tipo de estrategia escrita, desarrolla en el estudiante la habilidad de desarrollar sus competencias escritas para dar a conocer a través de ello, el producto final de un proceso de investigación documental, que se rige por la búsqueda de fundamentación del tema a abordar para después concluir con una amplitud de información que el lector generará a través de la lectura y comprensión de la misma.

2.9.5 Organizadores gráficos

Un organizador gráfico permite en el estudiante, estructurar de manera lógica, ordenada y secuencial diferentes temáticas, que contienen diferentes

subtemas, características, diferente información que necesita ser estructurada de manera secuencial para su fácil comprensión, deducción de lo que se está hablando del tema. Permite en el estudiante crear conexiones rápidas de información con los diferentes conectores y textos plasmados en el gráfico.

2.9.6 Webinars

Una videoconferencia es una comunicación que se establece a través de una red de telecomunicaciones y que implica la transmisión de sonido e imagen. Es decir: dos personas que mantienen una videoconferencia pueden escucharse y mirarse mutuamente a través de una pantalla. (Pérez & Gardey, 2015)

Esta estrategia de comunicación es una de las que se deben emplear en cada sesión de clase para mantener contacto con el estudiante en tiempo real, que permite una interacción amena, empática, agradable y para dejar establecidas las directrices necesarias o bien para aclarar o ampliar información de interés.

2.9.7 Chats

Los chats son un medio o canal en donde se desarrolla la comunicación sincrónica para facilitar los procesos de enseñanza – aprendizaje. Desde el punto de vista de (Becerro, 2009) categoriza diferentes funciones dentro de un entorno virtual que debe poseer aplicaciones mínimas para agrupar, dentro de ellas están las “Herramientas de comunicación y colaboración, como foros de debate e intercambio de información, salas de chat, mensajería interna del curso con posibilidad de enviar mensajes individuales y/o grupales”.

Dentro de la evidencia de aprendizaje que puede manifestar la utilización de esta herramienta es dominio de un tema específico con la instrucción

previamente dicha para cierta actividad de comprensión lectora por ejemplo; esto repercute en la facilidad de escritura dentro del chat para argumentar de manera escrita lo solicitado mediante lo requerido en la actividad.

2.9.8 Glosarios

Los glosarios permiten en el estudiante, ordenar y clasificar palabras con definiciones de manera ordenada y secuencial, lo cual atribuye en la ampliación de vocabulario para incrementar el acervo lingüístico, que beneficiará a la expresión intelectual y verbal.

Como lo hace notar (Becerro, 2009) que dentro de las herramientas de gestión de contenidos: “permiten al profesor poner a disposición del alumno, información en forma de archivos, organizados a través de distintos directorios y carpetas”.

2.9.9 Matrices de llenado

Las marices de llenado, son formatos establecidos que contribuyen a establecer diferentes conexiones en el estudiante como por ejemplo: diferencias, similitudes, comparaciones, situaciones positivas, negativas, interesantes, etc. Lo cual es de beneficio puesto que el estudiante podrá identificar de inmediato sobre lo que se está hablando de un tema en específico, cuando se le solicite.

2.9.10 Proyectos

Los proyectos dentro de la educación virtual, constituye un elemento de carácter significativo guiado bajo una estructura previamente socializada para que el estudiante produzca de sus propios procesos de investigación autónoma, según los indicativos requeridos en dicha estructura; los informes

de estas actividades pueden ser de manera individual o colaborativa para la ejecución de los mismos.

Dicho con palabras (Becerro, 2009) establece que las “herramientas de seguimiento y evaluación, como cuestionarios editables por el profesor para la evaluación del alumno y de autoevaluación para los mismos, tareas, informes de actividad de cada alumno, planillas de calificación...”

2.9.11 Cuestionarios

Esta estrategia de aprendizaje coadyuva de manera intelectual en la producción de conocimiento en el estudiante; los cuestionarios pueden ser utilizados para evidenciar teóricamente el contenido desarrollado dentro de una lección, módulo, bloque de formación para la gestión de los procesos cognitivos y sumativos que requieren las instituciones educativas en los diferentes niveles educativos.

En la virtualidad, los cuestionarios son programados mediante aplicaciones en línea tales como: google forms, e – encuesta, surveymonkey entre otros y con la esencia del cuestionario con: un banco de contenidos (aseveraciones), tabla de especificaciones (selección de contenidos), modalidad de prueba (falso – verdadero, emparejamiento, selección múltiple entre otros) y una clave de respuestas.

2.9.12 Presentaciones de power point

Esta acción de aprendizaje, produce en el estudiante mejorar su creatividad en la selección de un diseño a utilizar para gestionar una presentación de un tema en específico. Es importante delimitar por medio de la instrucción los indicativos necesarios para la extensión de diapositivas de la presentación, tipo de letra, colores, imágenes requeridas entre otros.

Para ello es necesario hacer notar que existen principios fundamentales para la realización de presentaciones para realizar una exposición y es utilizado

como material de apoyo, como una actividad de aprendizaje que solo el profesor la verá, entre otros usos que se le pueden otorgar a este tipo de acción. Existen diferentes tipos de aplicaciones para gestionar una presentación a parte de la herramienta de office, que son: prezi, powtoon, canvas, google slides, emaze, visme, entre otros.

2.10 Secuencia didáctica

El autor (Barriga, 2013) dice que las secuencias didácticas “constituyen una organización de las actividades de aprendizaje que se realizarán con los alumnos y para los alumnos con la finalidad de crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo”.

Por lo anterior, en la virtualidad debe prevalecer un diseño instruccional que promueva los momentos didácticos como: motivación, fijación, rectificación y evaluación de los aprendizajes; esto tomando en consideración que los estudiantes aprenden por lo que realizan, por la significatividad de la actividad desarrollada y por la efectividad que se puede dar integrando nueva información con los pre saberes, y por las competencias – habilidades que demuestra en las videoconferencias del curso ante sus compañeros para la socialización y reconstrucción de la información. Las secuencias didácticas están divididas en tres etapas: actividades de inicio, desarrollo, cierre y extracurriculares.

2.10.1 Actividades de inicio

Son nombradas también actividades de apertura, que dan paso al primer contacto entre el comienzo de una lección o sesión de enseñanza – aprendizaje, para (Barriga, 2013) dice que “El sentido de las actividades de apertura es variado en un primer momento permiten abrir el clima de aprendizaje, si el docente logra pedir que trabajen con un problema de la realidad, o bien, abrir una discusión en pequeños grupos sobre una

pregunta que parta de interrogantes significativas para los alumnos, éstos reaccionarán trayendo a su pensamiento diversas informaciones que ya poseen, sea por su formación escolar previa, sea por su experiencia cotidiana”.

En la virtualidad, los momentos de inicio pueden manifestarse con una interrogante al inicio de la sesión de la video conferencia programada, o bien empezar con una realimentación de la información socializada la clase anterior que contenga relación con la lección del momento, etc.

2.10.2 Actividades de desarrollo

Estas acciones tienen como propósito la formación en el estudiante con el contenido propio que genere el “saber hacer” que facilite la comprensión de tema aprendido. Para potenciar esta fase se debe lograr colocar en conexión con: información previa, nueva información y finalizando con un escenario de la realidad nacional para significar lo adquirido por el estudiante.

Menciona (Barriga, 2013) que son “Dos momentos son relevantes en las actividades de desarrollo, el trabajo intelectual con una información y el empleo de esa información en alguna situación problema”.

En las actividades virtuales, se pueden establecer acciones colaborativas que promuevan la construcción del conocimiento generado de la teoría para el desarrollo del contenido procedimental dentro del diseño de instrucción para la sesión de clase.

2.10.3 Actividades de cierre

Desde la posición de (Barriga, 2013) argumenta que “las actividades de cierre se realizan con la finalidad de lograr una integración del conjunto de

tareas realizadas, permiten realizar una síntesis del proceso y del aprendizaje desarrollado. A través de ellas se busca que el estudiante logre reelaborar la estructura conceptual que tenía al principio de la secuencia, reorganizando su estructura de pensamiento a partir de las interacciones que ha generado con las nuevas interrogantes y la información a la que tuvo acceso”.

Estas acciones proponen afianzar el conocimiento adquirido en el estudiante mediante interrogantes que los conduzcan a la reflexión, crítica, argumento que genere más conocimiento y se concluya en propuestas o soluciones que respondan a la realidad contextual del país. En la virtualidad las opiniones ejecutadas a través de una conferencia en línea, foro, chat o proyecto es el resultado final que evidencia el aprendizaje que el estudiante posee apropiadamente.

2.10.4 Actividades extracurriculares

Las actividades fuera del aula o fuera de una video clase, suelen ser elementos que reforzarán por medio de una tarea académica mejorar el conocimiento, es decir, que una conferencia en línea, congresos, seminarios, talleres, entre otros que tengan relación con el contenido que el estudiante socializó en una sesión de clase, puede ayudar a contribuir con la mejora de lo adquirido con el profesor y compañeros de clase; suelen ser llamadas como actividad co - curriculares.

2.11 Tipos de aprendizaje

Los tipos de aprendizaje son elementos que subyacen de los diferentes estudios realizados por los psicólogos que van desde el objeto de estudio de las formas de cómo el estudiante aprende según los procesos cognitivos individuales y que se relacionan con la pedagogía para evidenciar la

adquisición de habilidades, destrezas y conocimiento para la producción de productos académicos, intelectuales, científicos, tecnológicos etc.

Según (Allen, 2018) “La psicología se ha interesado por este fenómeno desde hace varias décadas y son muchos los autores que han aportado un valioso conocimiento sobre qué es y cómo se construye dicho aprendizaje. Ivan Pavlov, John Watson o Albert Bandura son ejemplos claros de este marcado interés. A lo largo de los años, los estudios de muchos de estos investigadores han permitido ir descifrando cómo funciona nuestra memoria y cómo influye la observación o la experiencia en la hora de construir conocimiento y cambiar nuestra manera de actuar”.

2.11.1 Aprendizaje implícito

Este tipo de aprendizaje es no intencional debido a que el ser humano no deja de aprender diariamente y por tal razón hace referencia a que el estudiante no es consciente sobre qué aprende y cómo; se puede establecer dentro del currículo oculto, que su fin es que el aprendiz adquiera un aprendizaje extra que le sea funcional a lo largo de su vida.

En la opinión de (Allen, 2018) es “el resultado de este aprendizaje es la ejecución automática de una conducta motora. Lo cierto es que muchas de las cosas que aprendemos ocurren sin darnos cuenta; por ejemplo, hablar o caminar (...). Siempre estamos aprendiendo sin darnos cuenta”.

2.11.2 Aprendizaje explícito

Este aprendizaje se basa dentro del currículo formal y real, porque el estudiante posee el interés la motivación intrínseca, y la intención de

aprender por lo que es consciente sobre lo que aprende. Es de considerar que; se caracteriza por ser un aprendizaje que tiene una estructura determinada en donde se limita, los recursos, herramientas, evaluación, competencias, objetivos, rutas de enseñanza, etc.

Tubau & Moliner (1999) dicen que “En algunos de los aprendizajes que realizamos aparentemente somos conscientes del curso de pensamiento que nos lleva a tomar ciertas decisiones; podemos describirlo mediante algún tipo de estructura lógica y, en consecuencia, las decisiones van acompañadas de un conocimiento fácilmente verbalizable”.

2.11.3 Aprendizaje asociativo

En este aprendizaje se debe mencionar a la investigación realizada por Iván Pavlov, quien en su teoría de estímulo reacción, condiciona al ser humano por el cual aprende sobre la asociación entre dos estímulos o un estímulo y que genera un comportamiento.

Al respecto, Shanks (1995), menciona que “en una situación de aprendizaje asociativo, el entorno (o el experimentador) organiza una relación de contingencia entre eventos, permitiendo a la persona predecir uno desde la presencia de otros. Los eventos predictivos o las propias acciones del sujeto serán señales externas (clave). Citado en (Tubau & Moliner, 1999, pág. 5)

2.11.4 Aprendizaje no asociativo

Expone (Allen, 2018) “El aprendizaje no asociativo es un tipo de aprendizaje que se basa en un cambio en nuestra respuesta ante un estímulo que se presenta de forma continua y repetida”.

Este tipo de aprendizaje es de considerar la habitualidad con que el aprendiz genera con sus conexiones cognitivas para realizar ciertos procesos. La instrucción en la realización de ciertas repeticiones sensibilizarán y mejorarán en la adquisición del conocimiento.

2.11.5 Aprendizaje cooperativo

Es uno de los aprendizajes más utilizados dentro de las aulas porque los estudiantes aprenden a establecer ciertos roles de trabajo en una actividad asignada en pares, grupos, etc. El estudiante no aprende solo sino que con el apoyo de sus compañeros se logra ejecutar de mejor manera lo requerido en las instrucciones solicitadas.

2.11.6 Aprendizaje colaborativo

Este aprendizaje suele ser muy parecido al aprendizaje cooperativo, se diferencian porque el primero se apoya por la instrucción por parte del profesor, y el aprendizaje colaborativo deja en libertad a los grupos o equipos de trabajo de cómo (procedimientos), con qué (recursos) desarrollarán una actividad asignada por el profesor.

2.11.7 Aprendizaje emocional

Como cita (Allen, 2018) “El aprendizaje emocional significa aprender a conocer y gestionar las emociones de manera más eficiente. Este aprendizaje aporta muchos beneficios a nivel mental y psicológico, pues influye positivamente en nuestro bienestar, mejora las relaciones interpersonales, favorece el desarrollo personal y nos empodera”.

Por lo anterior, se puede vincular este tipo de aprendizaje con la psicopedagogía, puesto que la unión de la psicología y pedagogía estudian los comportamientos de los estudiantes según el nivel conductual y cognitivo para establecer una gestión efectiva de las emociones,

personalidad, carácter que ayudará al estudiante a relacionarse intra e interpersonal para su propia proyección personal.

2.11.8 Aprendizaje por descubrimiento

Es un aprendizaje basado en la intuición y se relaciona con el aprendizaje activo, puesto que toma como referente aprender mediante la iniciativa y el descubrimiento para relacionar y reordenar la teoría y esquematizarlos en sus procesos de adquisición del conocimiento.

Cabe mencionar que el estudiante es quien autorregula su aprendizaje mediante a la resolución de un problema de la vida cotidiana; su precursor es Jerome Bruner quien destaca en su teoría que es necesario mantener despertar la motivación en el aprendiz por aprender y lograr sus objetivos y metas logrando establecer una acción investigadora hasta obtener la consecución de lo establecido.

2.11.9 Aprendizaje memorístico

Aprendizaje por excelencia en tradición, utilizado por la escuela antigua en donde los estudiantes aprenden repetitiva y mecánicamente una lección para el logro sin significatividad en lo adquirido, básicamente está apoyado en la corriente pedagógica del cognitvismo y conductismo que genera aprender y fijar de memoria diferentes conceptos, definiciones, teorías, etc.

2.11.10 Aprendizaje receptivo

(Allen, 2018) menciona que “Con este tipo de aprendizaje denominado aprendizaje receptivo la persona recibe el contenido que ha de internalizar”.

Es un tipo de aprendizaje impuesto, pasivo. En el aula ocurre cuando el alumno, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso o la

información audiovisual, solamente necesita comprender el contenido para poder reproducirlo”.

Sobre lo citado, se puede entonces decir que el aprendizaje es visto desde la perspectiva de Paulo Freire y la educación bancaria que establece el cúmulo de contenido para replicarlo como una automatización de la información basada en la socialización de la información por los profesores sin poder expresar o comunicar alguna opinión, punto de vista, un argumento, etc.

2.11.11 Aprendizaje significativo

Este es un tipo de aprendizaje que se vincula con lo que el individuo posee (pre saberes) y construye un nuevo conocimiento con lo que aprende. Es decir, que el aprendiz es el protagonista de su generar su propio aprendizaje y lo mejora cada vez más con ciertas técnicas de estudio, debido a que se tiene una información previa, se selecciona, organiza y se establece la nueva información tomando un valor sobre lo aprendido.

Es oportuno mencionar que la corriente pedagógica que apoya el aprendizaje significativo es el constructivismo, y sus autores son Piaget y Ausubel.

2.11.12 Aprendizaje autónomo

Como dice (Villavicencio, 2004) el “Aprendizaje o el aprendizaje autónomo es la facultad que tiene una persona para dirigir, controlar, regular y evaluar su forma de aprender, de forma consciente e intencionada haciendo uso de estrategias de aprendizaje para lograr el objetivo o meta deseado. Esta autonomía debe ser el fin último de la educación, que se expresa en saber aprender a aprender”.

Así mismo, este tipo de aprendizaje requiere que el estudiante sea disciplinado, comprometido, responsable de la gestión de su propio conocimiento, pero también se debe proveer los insumos necesarios como estrategias de aprendizaje y sensibilizar sobre la manera en qué aprenden. Es conveniente comprender la libertad de autonomía que genera este aprendizaje, porque puede que existan inconvenientes de tener claridad sobre la definición sobre ello.

Según (Massié, 2010) menciona “que en la práctica educativa existe un conflicto entre la libertad total, es decir que los estudiantes elijan los objetivos y estrategias de aprendizaje o el control estricto del docente al proponer el aprendizaje autónomo”.

Capítulo III: Resultados de campo o sistematización de la información

La presente investigación es cualitativa, basada en una metodología descriptiva y comparativo, se utilizó como instrumento de recolección de datos un cuestionario para establecer la importancia del uso de un modelo de diseño instruccional en los profesores de los Departamentos de Pedagogía, Educación Virtual y la Escuela de Estudios de Posgrado de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, para la cual fue necesario el apoyo de los profesores de ambos departamentos y escuela.

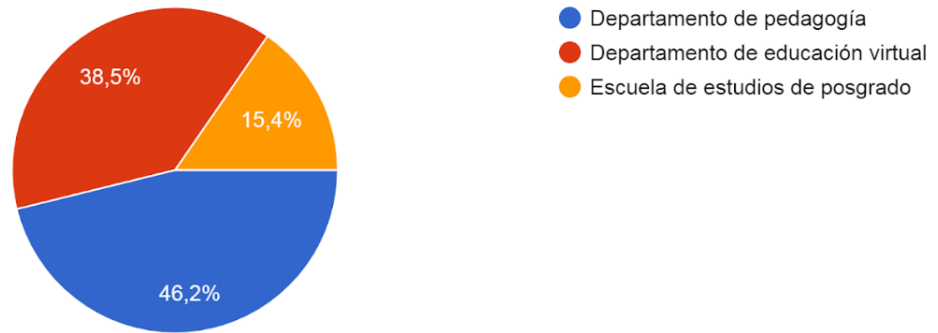
Se contó con la participación de 39 profesores a los cuales se les hizo la solicitud de contestar el cuestionario en línea mediante la plataforma de gestión de formularios de google.

Gráficas de información general de la muestra

Datos generales: seleccione de las siguientes opciones el Departamento o Escuela en donde usted ejerce docencia:

39 respuestas

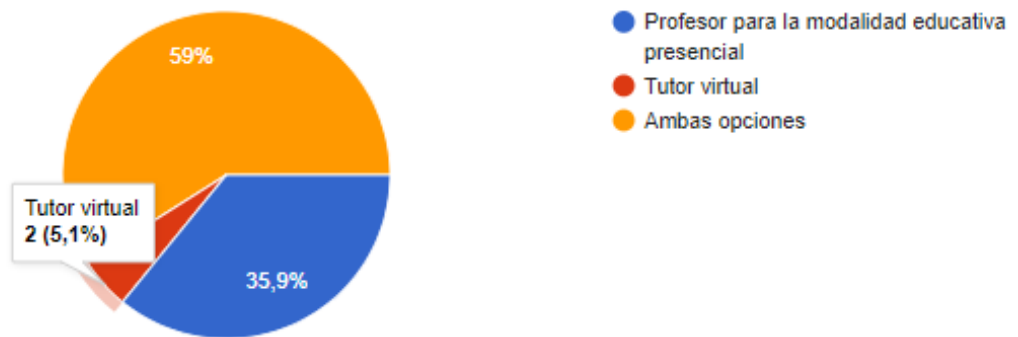
Gráfica 1. Profesores de Departamentos y escuelas



Seleccione de las siguientes opciones los roles que desempeña como profesional de su especialidad en el departamento o escuela donde labora:

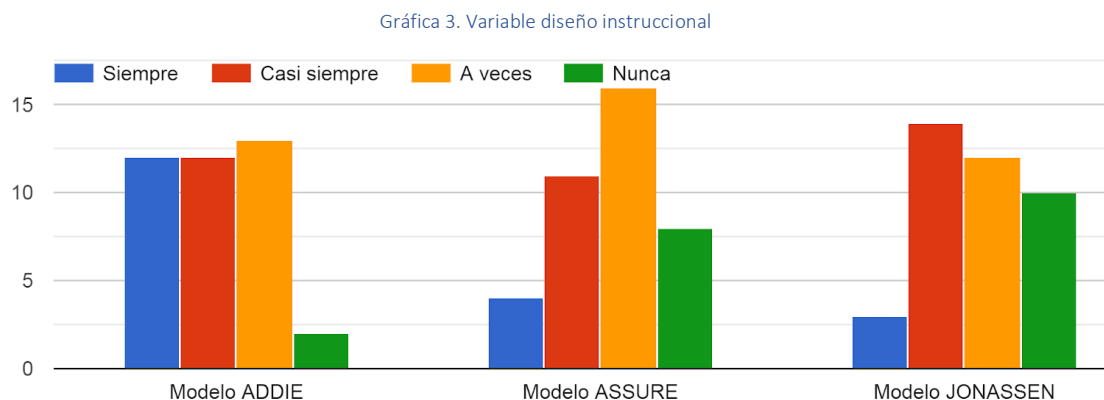
39 respuestas

Gráfica 2. Roles de desempeño en docencia superior



Gráficas e interpretación – variable I

4. Seleccione ¿Cuál de los siguientes tipos de diseño instruccional aplica en la implementación de sus cursos?



La gráfica No.04 de la encuesta realizada sobre la muestra de 39 profesores, se deduce que existe conocimiento y aplicación de un diseño instruccional para la implementación de cursos virtuales, en donde se refleja que el modelo ADDIE es el más utilizado, pero se considera determinante la ampliación de formación académica de los otros diseños de instrucción utilizados dependiendo de las necesidades académicas que subyacen en el contexto de la modalidad e - learning, debido a que cada modelo de diseño instruccional es diferente para su ejecución.

ADDIE

12% siempre

12% casi siempre

13% a veces

2% nunca

16% a veces

8% nunca

JONASSEN

3% siempre

14% casi siempre

12% a veces

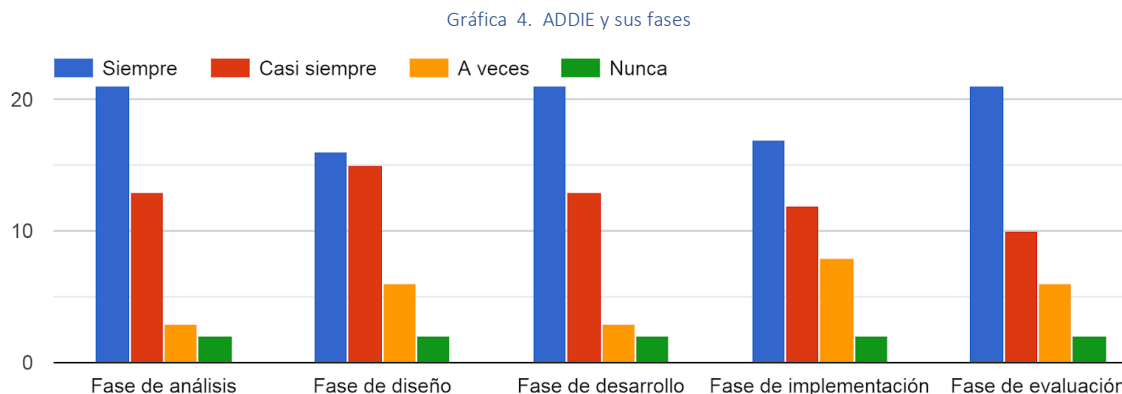
10% nunca

ASSURE

4% siempre

11% casi siempre

5. Del Modelo ADDIE, ¿Cuáles son las fases que utiliza en la implementación de sus cursos?



La gráfica No.05 refleja que no todos los profesores / tutores virtuales utilizan todas las fases de aplicación del modelo ADDIE para la ejecución de un curso virtual con estándares académicos de calidad; se considera que poseen noción del uso del mismo en teoría pero en la práctica omiten algunas fases que posibilitan la formación académica en el estudiante mediante un diseño instruccional funcional y completo en su aplicabilidad.

Fase de análisis: 21% siempre, 13% casi siempre, 3% a veces, 2% nunca

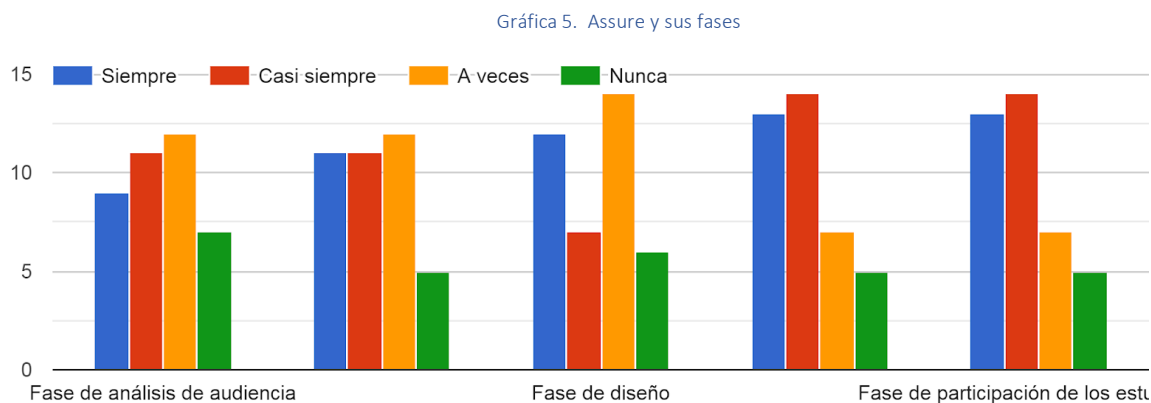
Fase de diseño: 16% siempre, 15% casi siempre, 6% a veces, 2% nunca

Fase de desarrollo: 21% siempre, 13% casi siempre, 3% a veces, 2% nunca

Fase de implementación: 17% siempre, 12% casi siempre, 8% a veces, 2% nunca

Fase de evaluación: 21% siempre, 10% casi siempre, 6% a veces, 2% nunca

6. Del diseño instruccional ASSURE, ¿Cuáles son las fases que utiliza en la implementación de sus cursos?



El diseño instruccional ASSURE que se fundamenta en el constructivismo mediante eventos de instrucción activa en entornos virtuales, se evidencia en la gráfica que los resultados son de no aplicabilidad total de las fases que requieren asegurar el uso efectivo de los indicadores formativos que comprometan al estudiante en los procedimientos académicos en la era digital.

Fase de análisis de audiencia: 9% siempre, 11% casi siempre, 12% a veces, 7% nunca

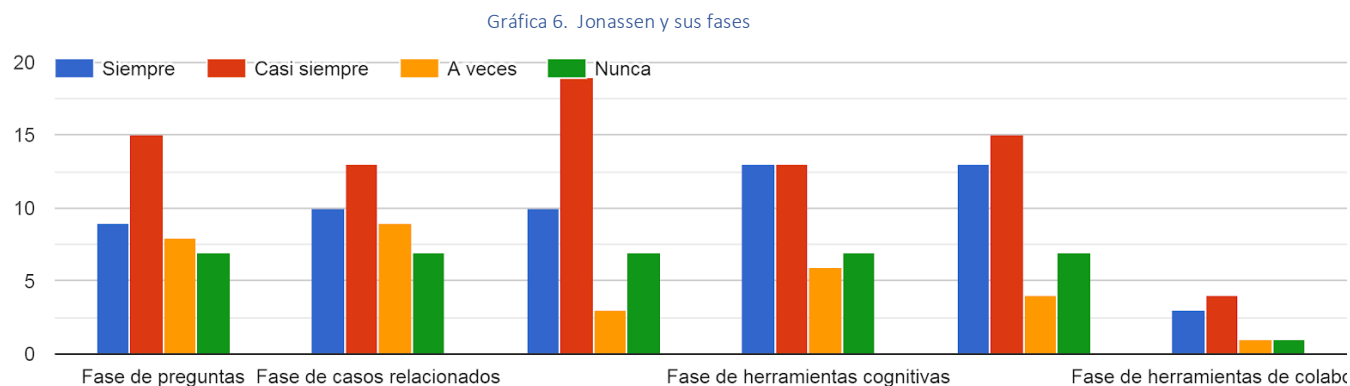
Fase de objetivos: 11% siempre, 11% casi siempre, 12% a veces, 5% nunca

Fase de diseño: 12% siempre, 7% casi siempre, 14% a veces, 6% nunca

Fase de selección, métodos, tecnologías y materiales: 13% siempre, 14% casi siempre, 7% a veces, 5% nunca

Fase de participación de los estudiantes: 13% siempre, 14% casi siempre, 7% a veces, 5% nunca

7. Del diseño instruccional JONASSEN, ¿Cuáles son las fases que utiliza en la implementación de sus cursos?



Esta gráfica representa un modelo constructivista y conectivista bajo un diseño instruccional que requiere que el estudiante aprenda haciendo, y se evidencia que no es aplicable sobre las seis fases que contiene la misma. Esto, imposibilita que el aprendiz adquiera una cultura de formarse con el aprendizaje electrónico y que su enfoque sea desde la perspectiva educativa de: aprender con medios digitales, con el objetivo de formar pensamiento crítico y activo que genere con los saberes: qué, ser y hacer.

Fase de preguntas: 9% siempre, 15% casi siempre, 8% a veces, 7% nunca

Fase de casos relacionados: 10% siempre, 13% casi siempre, 9% a veces, 7% nunca

Fase de recursos de información: 10% siempre, 19% casi siempre, 3% a veces, 7% nunca

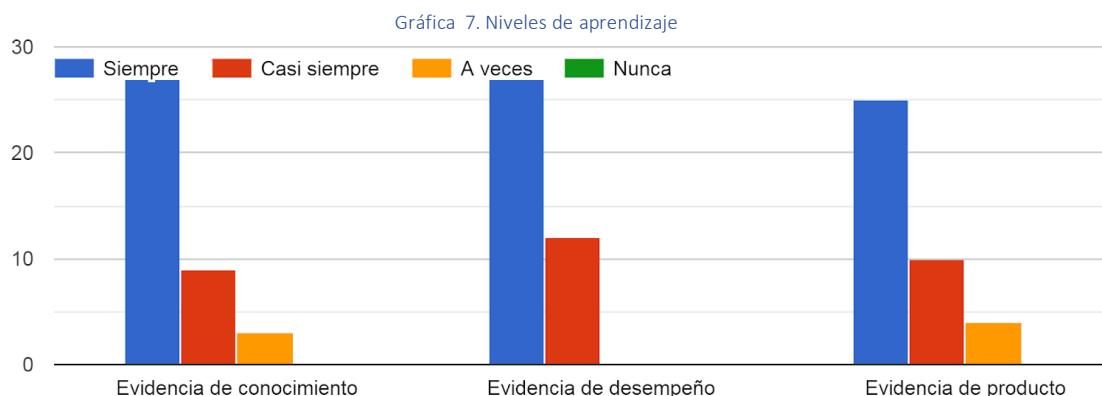
Fase de herramientas cognitivas: 13% siempre, 13% casi siempre, 6% a veces, 7% nunca

Fase de apoyo contextual: 13% siempre, 15% casi siempre, 4% a veces, 7% nunca

Fase de herramientas de colaboración: 3% siempre, 7% casi siempre, 11% a veces, 18% nunca

Gráficas e interpretación – variable II

9. De los siguientes niveles de aprendizaje, seleccione qué tipo de evidencia usted aplica para la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas en el estudiante.



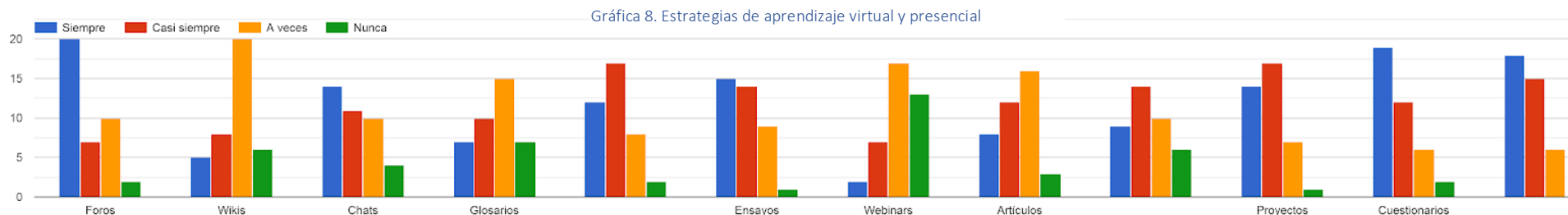
Se muestra según la gráfica, que los profesores utilizan los niveles de aprendizaje en el estudiante mediante la entrega de evidencias de conocimiento, desempeño y producto, en donde es importante notar que, para generar aprendizaje en la virtualidad se debe aplicar un diseño instruccional y con base al diseño a utilizar es la aplicación de los niveles, que determinarán la efectividad del mismo.

Fase de conocimiento: 27% siempre, 9% casi siempre, 3% a veces, 0% nunca

Fase de desempeño: 27% siempre, 12% casi siempre, 0% a veces, 0% nunca

Fase de producto: 25% siempre, 10% casi siempre, 4% a veces, 0% nunca

10. De las siguientes estrategias de enseñanza - aprendizaje, seleccione cuáles utiliza en modalidad virtual y presencial:



La utilización de las diferencias estrategias de aprendizaje se complementa con los niveles de aprendizaje de la gráfica anterior; cada uno que corresponde a las estrategias vinculadas con los niveles. En cuanto a la implementación en un entorno virtual de aprendizaje, se puede observar que pueden ser funcionales las actividades que se realizan de manera presencial como virtual, pero según la corriente del construccionismo social y conectivismo hay una clasificación de estrategias de aprendizaje para la modalidad virtual, para evidenciar el aprendizaje electrónico efectivo.

Foros: 20% siempre, 7% casi siempre, 10% a veces, 2% nunca

Wikis: 5% siempre, 8% casi siempre, 20% a veces, 6% nunca

Chats: 14% siempre, 11% casi siempre, 10% a veces, 4% nunca

Glosarios: 7% siempre, 10% casi siempre, 15% a veces, 7% nunca

Organizadores gráficos individuales y colaborativos: 12% siempre, 17% casi siempre, 8% a veces, 2% nunca

Ensayos: 15% siempre, 14% casi siempre, 9% a veces, 1% nunca

Webinars: 2% siempre, 7% casi siempre, 17% a veces, 13% nunca

Artículos: 8% siempre, 12% casi siempre, 16% a veces, 3% nunca

Matrices de llenado y clasificación: 9% siempre, 14% casi siempre, 10% a veces, 6% nunca

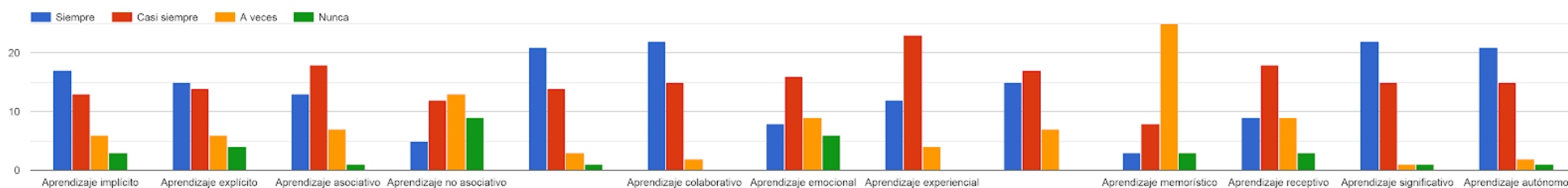
Proyectos: 14% siempre, 17% casi siempre, 7% a veces, 1% nunca

Cuestionarios: 19% siempre, 12% casi siempre, 6% a veces, 2% nunca

Presentaciones creativas a través de power point u otra herramienta: 18% siempre, 15% casi siempre, 6% a veces, 0% nunca

12. De los siguientes tipos de aprendizaje, escoja cuál de las 13 opciones usted evidencia dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje para mejorar y potenciar la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas de los estudiantes:

Gráfica 9. Tipos de aprendizaje



Los tipos de aprendizaje son determinantes para la formación académica en entornos virtuales y evidenciar la adquisición de conocimiento, habilidades y destrezas en los estudiantes. Por tal razón en la gráfica muestra la variedad de acciones que genera un profesor con base al enfoque pedagógico para convertir las estrategias de enseñanza – aprendizaje por tradición en acciones dinámicas para establecerlas en la educación virtual; trabajo del profesor arduo porque se requiere conocer al grupo de audiencia que existe detrás de la computadora y partiendo de ¿Cómo aprenden en la virtualidad los estudiantes?, resultará la selección de estrategias correctas para la vinculación pedagógica y didáctica en la consecución de objetivos establecidos en el diseño instruccional para la implementación de cursos virtuales y evidenciar el aprendizaje en la educación superior.

Aprendizaje implícito: 17% siempre, 13% casi siempre, 6% a veces, 3% nunca

Aprendizaje explícito: 15% siempre, 14% casi siempre, 6% a veces, 4% nunca

Aprendizaje asociativo: 13% siempre, 18% casi siempre, 7% a veces, 1% nunca

Aprendizaje no asociativo: 5% siempre, 12 % casi siempre, 13% a veces, 9% nunca

Aprendizaje cooperativo: 21% siempre, 14% casi siempre, 3% a veces, 1% nunca

Aprendizaje colaborativo: 22% siempre, 15% casi siempre, 2% a veces, 0% nunca

Aprendizaje emocional: 8% siempre, 16% casi siempre, 9% a veces, 6% nunca

Aprendizaje experiencial: 12% siempre, 23% casi siempre, 4% a veces, 0% nunca

Aprendizaje por descubrimiento: 15% siempre, 17% casi siempre, 7% a veces, 0% nunca

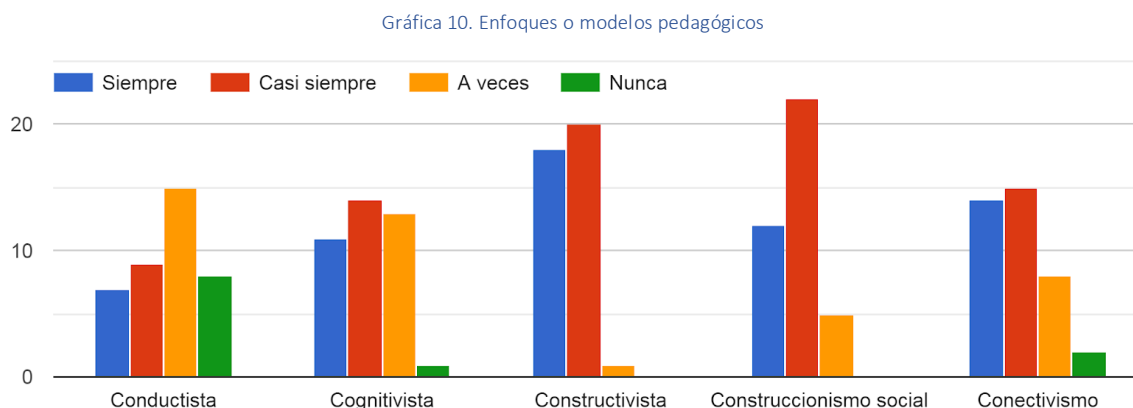
Aprendizaje memorístico: 3% siempre, 8% casi siempre, 25% a veces, 3% nunca

Aprendizaje receptivo: 9% siempre, 18% casi siempre, 9% a veces, 3% nunca

Aprendizaje significativo: 22% siempre, 15% casi siempre, 1% a veces, 1% nunca

Aprendizaje autónomo: 21% siempre, 15% casi siempre, 2% a veces, 1% nunca

3. De los siguientes enfoques o modelos pedagógicos, seleccione con ¿Qué frecuencia los utiliza en la ejecución de las modalidades presenciales y virtual?



En la educación presencial y virtual, se puede observar que los modelos pedagógicos por tradición son los que prevalecen desde las teorías que los fundamentan para lograr el proceso educativo en los estudiantes y garantizar el egreso con base a un perfil establecido según sea la disciplina académica de cada estudiante. En la gráfica se puede observar que los profesores hacen uso de todos los enfoques unos más que otros, dependiendo de lo que se desea alcanzar dentro de la planificación didáctica y lo que el diseño instruccional apunte para la ejecución de las sesiones de aprendizaje en la virtualidad.

Conductista: 7% siempre, 9% casi siempre, 15% a veces, 8% nunca

Cognitivista: 11% siempre, 14% casi siempre, 13% a veces, 1% nunca

Constructivista: 20% siempre, 18% casi siempre, 1% a veces, 0% nunca

Construccinismo social: 12% siempre, 22 % casi siempre, 5% a veces, 0% nunca

Conectivismo: 14% siempre, 15% casi siempre, 8% a veces, 2% nunca

Capítulo IV: Conclusiones

Se verificó que algunos profesores de los diferentes departamentos y escuela, utilizan el diseño instruccional ADDIE para la implementación de sus cursos en las modalidades semi presencial y virtual, pero la aplicabilidad de todas las fases que están establecidas por dicho diseño no se utilizan un entorno virtual de aprendizaje.

Se discriminó sobre los tres grupos de profesores que la mayoría tienen los roles de profesor presencial y tutor virtual, lo cual migrar la metodología pedagógica y didáctica de la modalidad presencial a la virtualidad requiere de formación en - conocimiento sobre diseño instruccional para desarrollar escenarios de aprendizaje significativos apoyados por las tecnologías de la información y comunicación – TIC-

Se evidenció que la mayoría de profesores casi siempre utilizan los enfoques constructivista, construccionismo social y conectivismo, para ejecutar sus cursos virtuales bajo las corrientes mencionadas, pero se considera oportuno que se eleve el uso del conectivismo y construccionismo social, ya que según la teoría son enfoques adecuados para utilizar el diseño instruccional en línea adaptable para el tipo - cara cara / presencial y viceversa.

Los niveles y estrategias de aprendizaje son utilizados según el quehacer pedagógico y didáctico que poseen los profesores dependiendo de su formación en educación, lo cual es oportuno establecer procesos metodológicos que partan desde un diseño instruccional institucional dependiendo de la necesidad de contexto y el tipo de audiencia que recibe la institución para que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea unificado y utilizado por los profesores de los departamentos y escuelas que hacen educación virtual desde las diferentes especialidades que posee la Facultad de Humanidades.

Conclusión general

Es importante establecer un diseño instruccional que responda a la visión y misión institucional para la implementación y gestión de cursos en la modalidad virtual; esto con el fin de estandarizar una secuencia pedagógica y didáctica a nivel general de dicha modalidad, que resultará de beneficio para lograr con las competencias en los estudiantes como con los objetivos propuestos por los tutores virtuales, tal y como lo establece la modalidad presencial, para los profesores.

Capítulo V: Recomendaciones

Es necesario establecer un modelo de diseño instruccional que provee la teoría, evaluar los tipos de modelo de diseño para iniciar con la implementación del mismo, para desarrollar los cursos en los entornos virtuales de aprendizaje con una secuencia y estructura lógica.

Se requiere estandarizar el uso de un modelo de diseño instruccional que responda al contexto educativo nacional en relación a la modalidad virtual y que tenga relación con el modelo educativo y pedagógico institucional. Se necesita la formación en la metodología que conlleva la modalidad e-Learning con el enfoque pedagógico orientado a la misma.

Se recomienda a las autoridades de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que se cuente con un perfil profesional de diseñador instruccional, quien es el mediador con la comunidad de expertos de las diferentes especialidades que generan el contenido de las temáticas de la asignatura, y es el responsable de determinar la metodología a aplicar en la implementación del curso en un entorno virtual de aprendizaje, estableciendo la planificación didáctica, metodológica y evaluativa, facilitando el trabajo docente del tutor virtual en limitar su quehacer verificando el cumplimiento de las competencias u objetivos planteados e ir retroalimentando el aprendizaje mediante las observaciones formativas en el estudiante.

Referencias

- Agudelo, M. (2009). *Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje*. Santiago de Chile: J. Sánchez Ediciones.
- Allen, J. G. (2018). *Psicología y mente - psicología educativa y del desarrollo*. Obtenido de Los 13 tipos de aprendizaje: ¿Cuáles son?: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/tipos-de-aprendizaje>
- Báez, L., Espinoza, Y., & Castro, M. (2013). *Scielo. Sinéctica versión online no.41*. Obtenido de Criterios de un modelo de diseño instruccional y competencia docente para la educación superior escolarizada a distancia apoyada en TICC: <https://n9.cl/yyny6>
- Barriga, Á. D. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. *Comunidad de conocimiento UNAM*, 1-15.
- Becerro, S. D. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-7.
- Benitez, M. (2010). *Revista académica de investigación*. Obtenido de El modelo de diseño instruccional ASSURE aplicado a la educación a distancia: <http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/mgbl.htm>
- García, E., & Rodríguez, H. (1987). *El maestro y los métodos de enseñanza*. México: ANUIES., Trillas.
- Góngora, Y., & Martínez, O. (2012). *Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías*. Salamanca, España.: Teoría de la Educación, Educación y Cultura en la Sociedad de la información, vol.13, núm.3q.
- González, R. (1997). Concepciones y enfoques de aprendizaje. *Revista de Psicodidáctica*, 1-39.
- Guerrero, V., Díaz, J., & Lagunes, A. (2014). Modelo de Diseño de Entornos de Aprendizaje Constructivista (EAC). *ResearchGate*, 99-101.
- Islas, O. d. (2010). *Diseño instruccional para la educación virtual*. Obtenido de America learning & media: <http://www.americalearningmedia.com/edicion-023/267-white-papers/4047-diseno-instruccional-para-la-educacion-virtual>

- Loaiza, O. (28 de Julio de 2014). *Planeta educación*. Obtenido de Evidencias de aprendizaje, técnicas e instrumentos de evaluación.: <https://ambienteeducativo.com/2014/07/28/evidencias-de-aprendizaje-tecnicas-e-instrumentos-de-evaluacion/>
- Massié, A. I. (2010). El estudiante autónomo y autorregulado. *Curso: los recursos tic, favorecedores de estilos docentes flexibles y estrategias de aprendizaje autónomo*, 7.
- Ojeda, V. (2008). *Diseño instruccional y modelo instruccional*. Blog de Vhom. Obtenido de <https://vhom.blogia.com/2008/052901-dise-o-instruccional-y-modelo-instruccional..php>
- Pérez, J., & Gardey, A. (2015). *Definiciones.de*. Obtenido de Definiciones.de: <https://definicion.de/whatsapp/>
- Polo, M. (2001). El diseño instruccional y las tecnologías de la información y la comunicación. Docencia Universitaria. *Dirección de investigaciones y postgrado*, 1 - 13.
- Santiago, R. (23 de diciembre de 2013). *El modelo ADDIE y su relación con el diseño instruccional*. . Obtenido de Blog. Flipped classroom: <https://www.theflippedclassroom.es/el-modelo-addie/>
- Tobón, M. (2007). *Diseño instruccional en un entorno de aprendizaje abierto*. ISBN:Universidad Tecnológica de Pereira, Facultad Ciencias de la Educación.
- Tubau, E., & Moliner, J. L. (1999). Aprendizaje implícito y explícito ¿Dos procesos diferentes o dos niveles de abstracción? (pág. 22). Barcelona: Universidad de Barcelona - Facultad de Psicología.
- Villavicencio, M. (2004). El aprendizaje autónomo en la educación a distancia. *LatinEduca*.

Apéndices

Diseño de instrumento: cuestionario de preguntas cerradas con opción múltiple

Tema: los diseños instruccionales para la implementación de cursos en entornos virtuales y su evidencia de aprendizaje en educación superior.

Instrucciones: a continuación, se le presenta una serie de cuestionamientos en donde deberá seleccionar una opción que determine su conocimiento y aplicación de los diseños instruccionales.

1. Utiliza un diseño instruccional para el desarrollo de sus cursos en la modalidad presencial.

Siempre Casi siempre A veces Nunca

2. Utiliza un diseño instruccional para la implementación de su curso en un entorno virtual de aprendizaje.

Siempre Casi siempre A veces Nunca

3. De los siguientes enfoques o modelos pedagógicos marque con qué frecuencia los utiliza en la ejecución de su curso en modalidad presencial y virtual

	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Conductista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Constructivista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Construcción social	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cognitivista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conectivismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Construccionismo Social	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. ¿Cuál de los siguientes tipos de modelos de diseño instruccional aplica en la realización de sus cursos?

	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Modelo ADDIE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Modelo ASSURE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Modelo Jonassen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. Del diseño instruccional ADDIE, ¿Cuáles son las fases que utilizan en la creación de sus cursos?

	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Fase de análisis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fase de diseño	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fase de desarrollo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fase de implementación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fase de evaluación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Del diseño instruccional ASSURE, ¿Cuáles son las fases que utilizan en la creación de sus cursos?

	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Fase de análisis de audiencia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fase de objetivos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fase de diseño	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fase de selección, métodos tecnologías y materiales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fase de participación de los estudiantes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. Del diseño instruccional JONASSEN, ¿Cuáles ¿Cuáles son las fases que utilizan en la creación de sus cursos?

	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Fase de análisis de audiencia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fase de diseño	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fase de desarrollo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fase de implementación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fase de evaluación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. De las siguientes opciones, marque ¿Qué método utiliza para el desarrollo de sus clases?

	Siempre	Casi siempre	A veces
Nunca			
Inductivo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deductivo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analógico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. ¿Qué tipos de evidencias de aprendizaje usted conoce y aplica en el proceso de enseñanza?

	Siempre	Casi siempre	A veces
Nunca			
Evidencia de conocimiento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Evidencia de desempeño	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Evidencia de producto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10. De las siguientes estrategias de aprendizaje usted utiliza en modalidad virtual

	Siempre	Casi siempre	A veces
Nunca			
Foros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wikis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chats	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Glosarios	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Organizadores gráficos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ensayos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Webinars	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artículos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Matrices de llenado y clasificación (QQQ, S,Q.A, P.N.I cuadros comparativos, etc)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>