Campus Maestría
Caribbean International University
Curaçao

# DISEÑOS INSTRUCCIONALES PARA ENTORNOS VIRTUALES

**Actividad 2:**

**Aspectos Teóricos de los Diseños Instruccionales para Entornos Virtuales**


**Integrantes:**

- Karen Rangel
- Julio Encalada
- Héctor Aguirre
- Ana Hurtado
- Blanca Lugo
- Patricio Poveda
- Yelmin Pérez
- Marisela Materano
- Natacha Saavedra


**Definición:**

El concepto de “Diseño Instruccional” fue puesto en marcha por Robert Glaser en 1960, desde entonces son muchas las críticas y aportes que se le han atribuido. Esencialmente es un proceso que genera especificaciones por medio del uso de teorías instruccionales y teorías de aprendizaje.

Las teorías instruccionales constituyen el complemento de las necesidades de explicación o fundamentación científica del proceso de enseñanza y aprendizaje. Tanto éstas teorías como las teorías de aprendizaje deben ocuparse de la organización y sistematización del proceso didáctico, considerando el carácter normativo y prescriptivo.

Lo normativo va relacionado con los criterios y el establecimiento de las condiciones necesarias para la práctica de la enseñanza, mientras que el componente prescriptivo lo conforman las reglas, los conocimientos y destrezas. En este sentido, una teoría instruccional debe ser integradora de la teoría y la práctica de la enseñanza**.**

El diseño instruccional es una combinación de teorías de enseñanza y de aprendizaje utilizadas para desarrollar la instrucción, donde el docente tiene la oportunidad de incluir diversos recursos y estrategias, decidiendo qué métodos de instrucción son mejores, considerando las condiciones de formación, las circunstancias educativas y el ambiente de aprendizaje en que se va a desenvolver. Su propósito es el de inventar los significados óptimos para obtener los resultados deseados

**El Diseño Instruccional en la Virtualidad**

La forma como se lleve cabo el proceso de construcción de materiales educativos es determinante en los ambientes virtuales de aprendizaje, ya que éste evidencia la planificación de todas las actividades de un curso o módulo, dependiendo del tipo de aprendizaje que se requiera. Como lo afirma Luzardo (2004) "... el diseño instruccional prevé el resultado de las relaciones en un ambiente soportado y condicionado por un medio de comunicación".

Un diseño instruccional para la educación virtual debe ofrecer múltiples opciones de soluciones a los estudiantes, dependiendo de las características y necesidades de la situación instruccional.

El diseño instruccional de un Entorno Virtual de Aprendizaje puede definirse como la acción intencional de planificar, desarrollar y aplicar situaciones de enseñanza y aprendizaje específicas, que valiéndose de las bondades y potencialidades de la Internet, incorporen desde la etapa de concepción, como durante la implementación, mecanismos que promuevan la contextualización y la flexibilización (Filatro, 2004, citado en Caraballo s/f).

Polo, (2001); Rodríguez y Ryan, (2001) y Díaz-Barriga, (2005), consideran que el uso cada vez más extendido de las TIC en los escenarios educativos, ha producido el surgimiento de nuevos contextos que obligan a reorientar, repensar y replantear los diseños instruccionales, en diseños de carácter más complejo, pero que a su vez, sean más flexibles, que estén centrados en el alumno, que se ajusten a las continuas transformaciones del entorno y a un proceso de evaluación y retroalimentación más dinámico. Desde esta perspectiva, el punto focal del diseño instruccional pasa a ser la previsión de interacciones constructivas entre los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje (Díaz-Barriga, 2005).

López y Miratia (2007), señalan que al igual que la enseñanza presencial, la enseñanza a distancia o en línea requiere una planificación y una organización. Para estos autores la enseñanza a distancia, bien sea de manera sincrónica o asincrónica, particularmente requiere un mayor énfasis en la fase inicial de la planificación. El ambiente instruccional debe ser visto como un sistema, que relaciona todos sus componentes entre sí (el instructor, los aprendices, los materiales, y la tecnología). Estos componentes deben interactuar eficiente y eficazmente para garantizar experiencias de aprendizaje de calidad.

Para Herrera (2006), el proceso didáctico, producto del diseño instruccional, en estos ambientes debe contemplar (3) tres momentos básicos: momento de inicio, momento de desarrollo y momento de cierre. En el Momento de Inicio, se debe estimular en los estudiantes la activación de los aprendizajes y experiencias previas relacionadas con el tema objeto de estudio, presentar y fomentar la comprensión del sentido e importancia del aprendizaje que se propone; al igual que, su relación con otros aprendizajes. En el Momento de Desarrollo, se lleva a cabo el conjunto de interacciones entre el profesor-facilitador y los estudiantes, de los estudiantes entre sí y de los estudiantes con los materiales de enseñanza; para lo cual el docente debe proporcionar situaciones de aprendizaje que promuevan el desarrollo de las habilidades cognitivas generales y específicas de la disciplina, la construcción, la práctica y la

transferencia. En el Momento de cierre, se deben consolidar los aprendizajes, destacar los aspectos relevantes y valorar los aspectos positivos del trabajo realizado.

La enseñanza en entornos virtuales resulta, en gran medida, en la generación de contenidos, pues es la calidad del material, junto a una metodología participativa y planificada, y la labor del profesor en las tutorías, determinan los buenos resultados de un curso de formación elearning, en términos de aprendizaje.

Para lograr este aprendizaje, no es suficiente contar con los recursos tecnológicos, paradójicamente en un universo de posibilidades para la interacción, entrega de contenidos y actividades se hace más complejo orientar este proceso y básicamente se requieren estrategias diferentes para cada una de las actividades que comprende el diseño instruccional de manera que se logre el máximo provecho de la tecnología a las vez que se atiendan los referentes propios de las teorías de aprendizaje.

EL diseño instruccional orientado a la enseñanza virtual contribuye a la construcción del conocimiento, ahora bien, siendo necesario el dominio de diferentes modelos para la selección adecuada del que se ajuste al nivel, perfil del alumno y tipo de contenido, de manera que con una cierta flexibilidad se adecue a un tipo de aprendizaje mediado por la Internet, como es el caso de la educación virtual.

**Los materiales y recursos para la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales**

Al respecto, Cabero (2009) señala que es necesario contar con buenos materiales de aprendizaje y que los profesores deben seleccionar de forma colaborativa materiales de calidad para que los alumnos puedan utilizarlos en su trabajo y así construir de forma colaborativa el conocimiento.

Para ello, se requiere según el autor precitado, prestar atención a diferentes aspectos tales como: (a) Existencia de buenos y variados materiales educativos. (b) Guías orientadoras para la interacción con los materiales por parte de los estudiantes y (c) Estrategias de instrucción en las cuales los materiales son insertados. La evaluación de los aprendizajes en entornos virtuales.

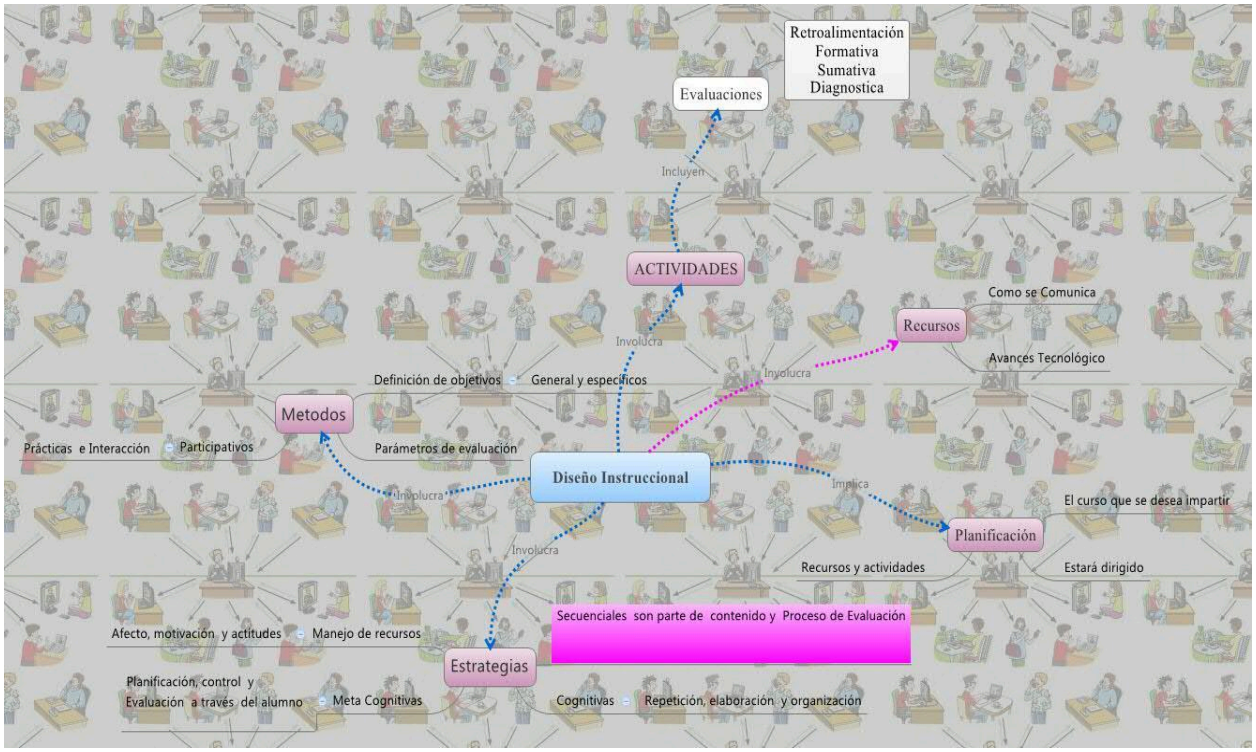
De acuerdo con Dorrego (2005, ponencia publicada en Revista Docencia Universitaria en el 2010), todas las facilidades que ofrecen los entornos virtuales no solo deben aprovecharse para el diseño y la producción de cursos, sino también para la evaluación en línea.

Para ello, afirmó la autora precitada, que el diseño y el desarrollo de la evaluación de los aprendizajes deben ser coherentes con todos los aspectos señalados para la enseñanza y el aprendizaje. Según Ryan, Scott, Freeman y Patel (2002) la evaluación de los aprendizajes es “un proceso mediante el cual los estudiantes ganan una comprensión de sus propias competencias y progreso así como un proceso mediante el cual son calificados” (p.148).

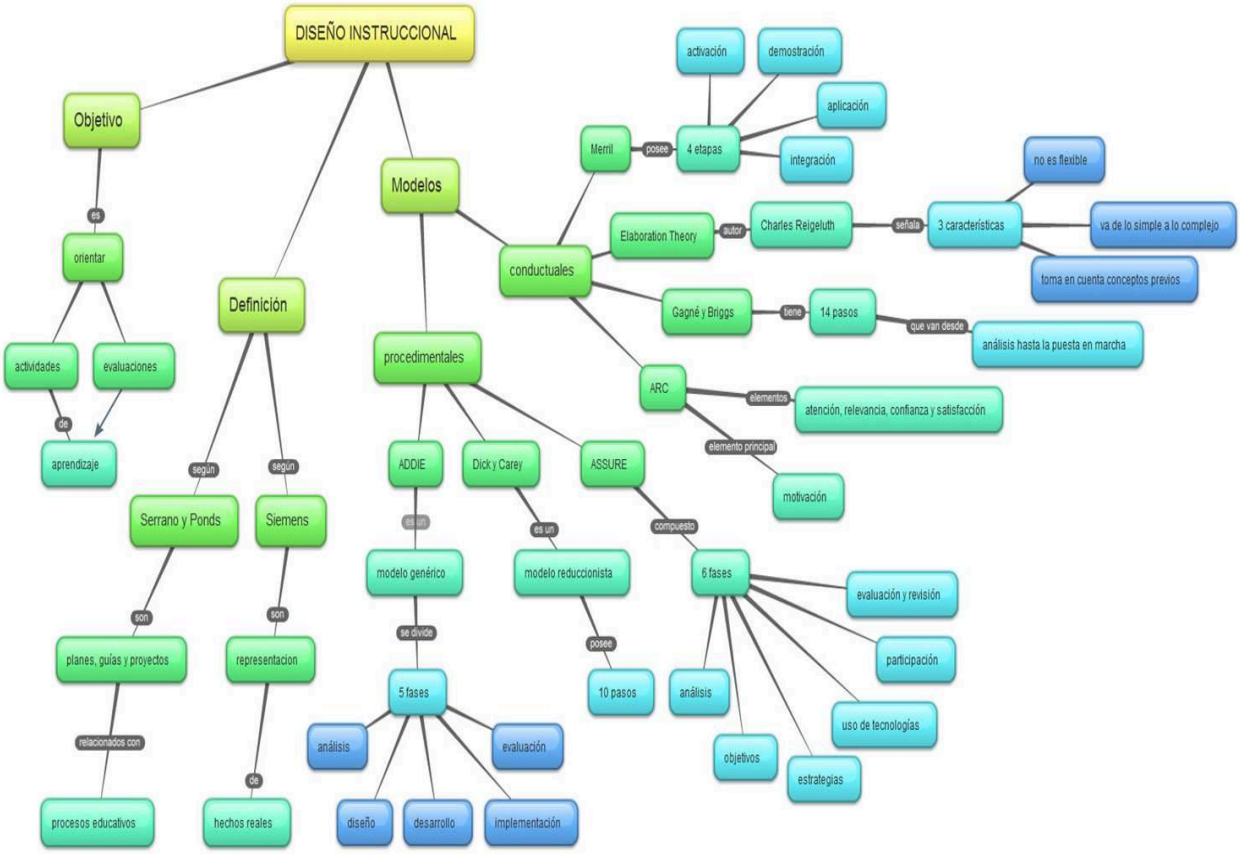
Morgan y O´Reilly (2002), afirman que en muchos ambientes de enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia se requiere llevar a cabo una evaluación continua que contemple aspectos tanto formativos como sumativos. De acuerdo con estos autores, existe un conjunto de aspectos claves relacionados con las evaluaciones que deben estar presentes en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Estos son: 1) una clara fundamentación y un enfoque pedagógico consistente; 2) valores, propósitos, criterios y estándares explícitos; 3) tareas de evaluación auténticas y holísticas; 4) una estructura clara y facilitadora; 5) suficiente evaluación formativa y a tiempo; 6) Conocimiento del contexto de aprendizaje y percepciones de los estudiantes y 7) el conocimiento de los contenidos por parte de los alumnos, al igual que sus percepciones acerca de las tareas de evaluación.

Según Morgan y O´Reilly (2002), “en los entornos virtuales o cursos en línea se pueden incluir los siguientes tipos o actividades de evaluación (a) autoevaluación; (b) evaluación por pares; (c) tareas de evaluación en equipo y colaborativas; (d) Diálogo en línea; (e) simulación y desempeño; (f) solución de problemas y (d) álbumes y portafolios” (p.35-39).

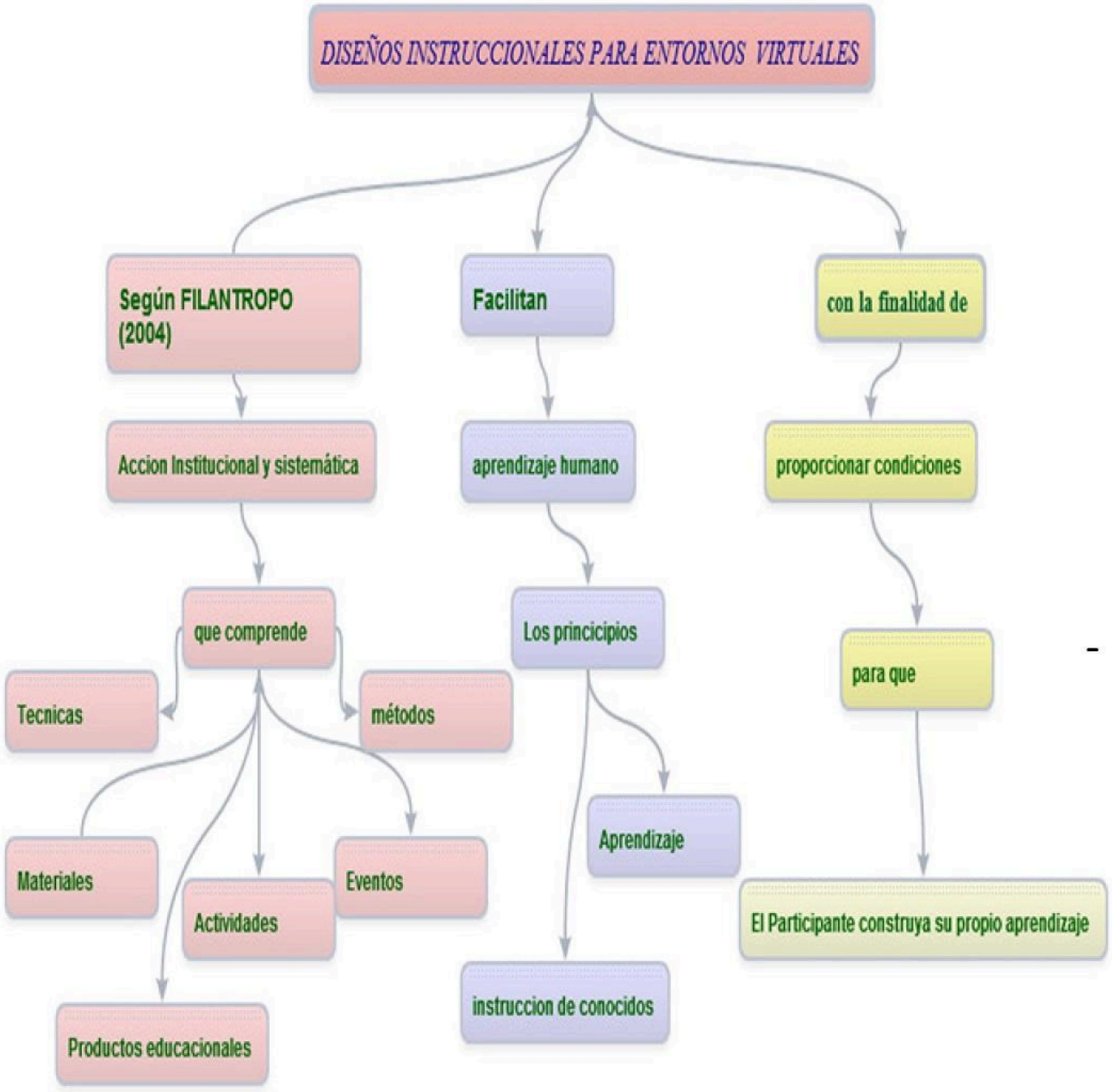
Para Weller (2002) las actividades de evaluación que pueden darse en ambientes de aprendizaje en línea son: “(a) evaluación del trabajo de grupo y (b) exámenes sobre preguntas de respuesta corta, preguntas de desarrollo o pruebas tipo ensayo y pruebas objetivas o de selección múltiple y (c) proyectos” (p.116-123).



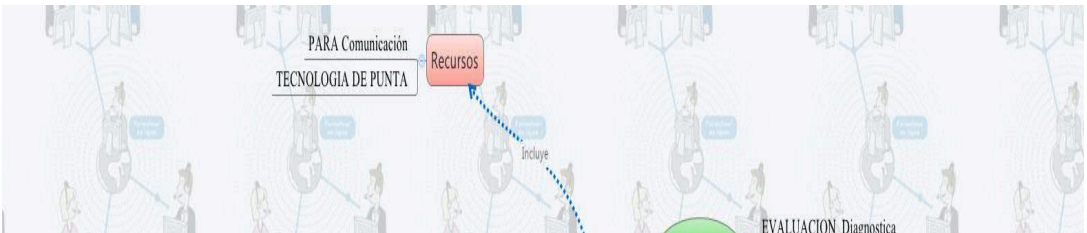

**Fuente: Yelmin Perez (2013)**



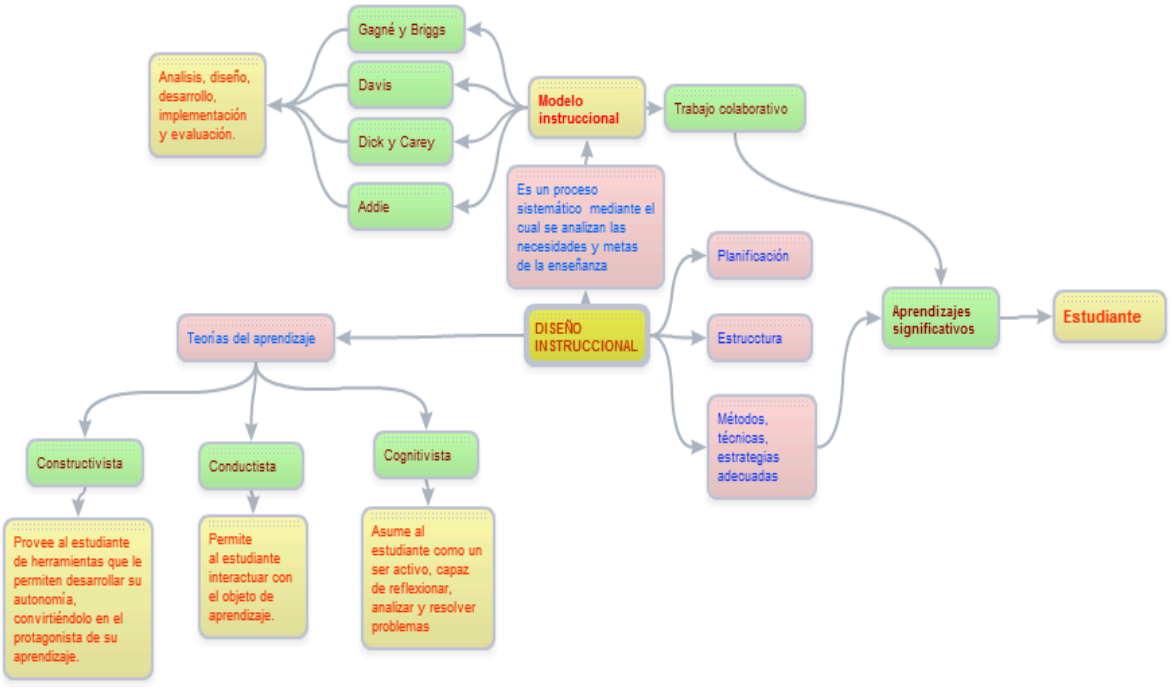

**Fuente: Karen Rangel (2013)**



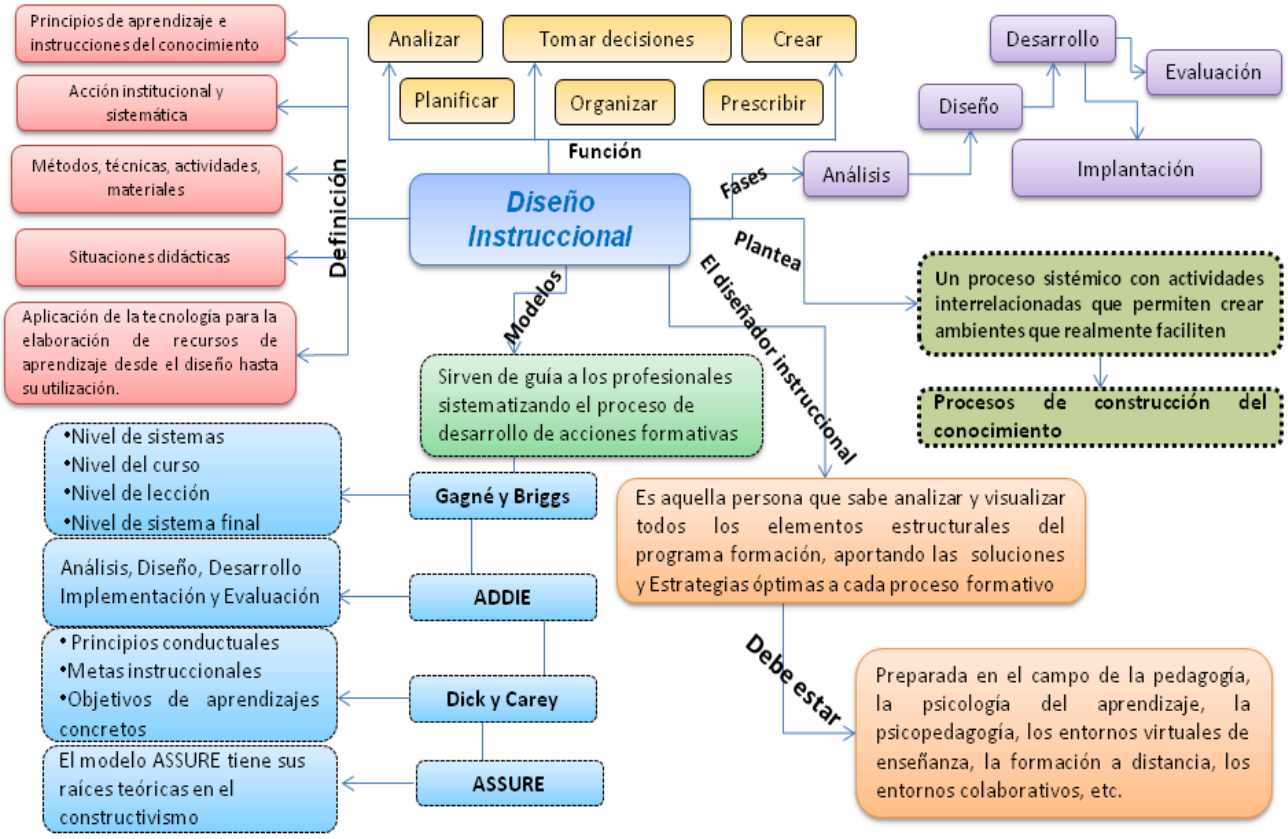

**Fuente: Blanca Lugo (2013)**



**Fuente: Marisela Materano (2013)**

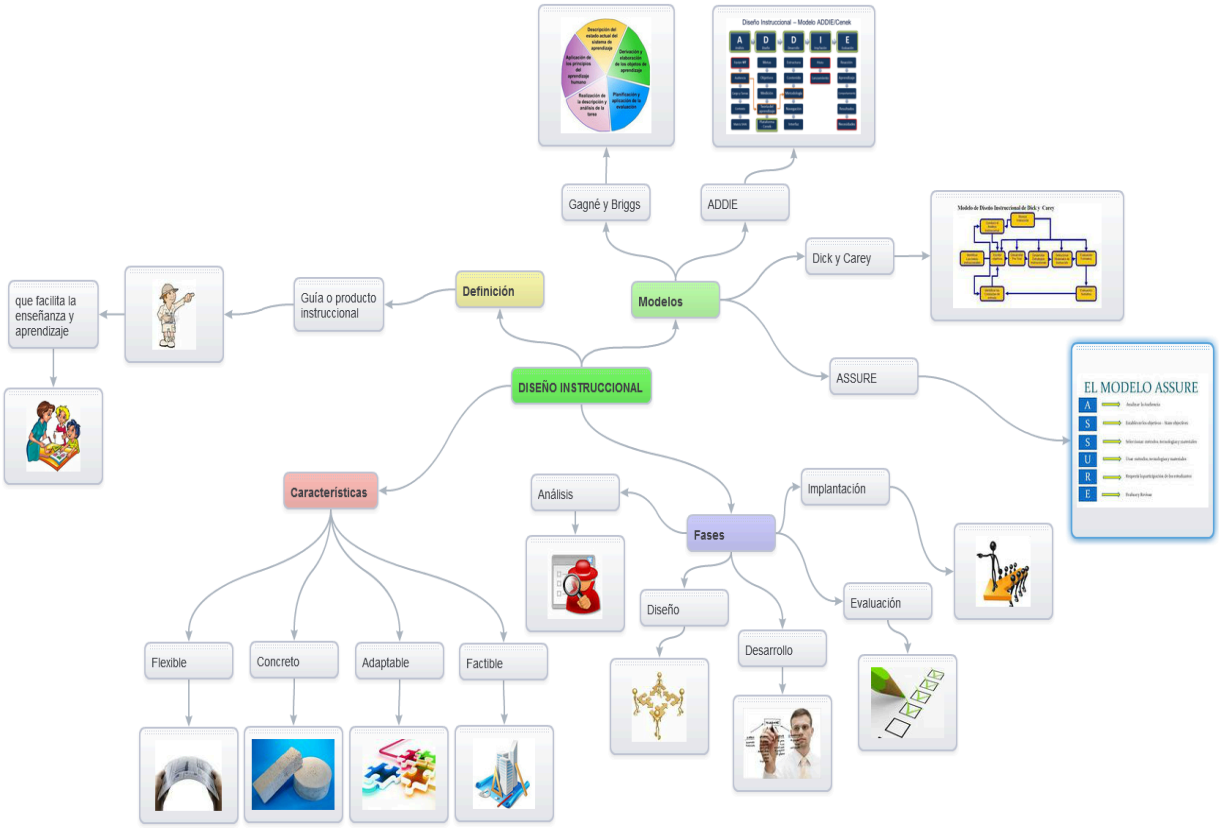



**Fuente: Héctor G. Aguirre Ch.(2013)**




**Fuente: Hurtado Ana K. (2013)**

## Mapa Mental Colaborativo




**Fuente:** [http://www.spiderscribe.net/app/?f6be5ddcb577f4cf13fd7db4433e386f](http://www.spiderscribe.net/app/?f6be5ddcb577f4cf13fd7db4433e386f)

## CONCLUSIONES

**El diseño instruccional** se forja como el núcleo del proceso educativo en la educación virtual y en sí mismo como un proceso sistemático, planificado y estructurado donde se produce una variedad de materiales educativos adaptados a las necesidades de los educandos, asegurándose así la calidad del aprendizaje. En la actualidad el uso del computador y de las tecnologías basadas en el computador, contribuyen a la flexibilidad del diseño de sistemas instruccionales en diversas formas, haciendo más eficientes los procesos involucrados (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación). Los diferentes modelos de diseño instruccional han evolucionado notablemente con la inserción de las NTIC, sin dejar de lado las distintas perspectivas teóricas de las que proceden.

Es indudable que la relación entre los enfoques constructivistas y las tecnologías ha constituido un poderoso factor para la flexibilización de los diseños instruccionales. Sin embargo existe una situación que afecta la flexibilidad respecto a la participación de diseñadores, profesores y alumnos en los procesos de diseño, que es su falta de formación y de actualización para un uso adecuado de las tecnologías, evidenciándose una importante resistencia al cambio .

De tal manera que el éxito de la Educación Virtual en la actualidad reside en la aplicación de modelos de diseño instruccional claros, que dependen indudablemente de la capacidad del diseñador y del profesor para realizar las combinaciones y ajustes necesarios de acuerdo a las características de la situación instruccional, sin importarle que los mismos incorporen lineamientos derivados de diferentes teorías y prácticas instruccionales.

El diseño instruccional responde a cada teoría según su enfoque, en función de los objetivos planteados; en virtud de ellos se establecen los recursos, actividades, estrategias y proceso de evaluación.

El componente tecnológico siempre ha estado presente en todos los modelos del Diseño Instruccional sin necesidad de incorporarlo, pues no hay forma de enseñar y aprender sin tecnología, vieja o nueva. La figura de la tecnología en la educación es tal, que es fácil descubrir sus huellas en las teorías de aprendizaje y, consiguiente, en el Diseño Instruccional.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS


Bruner, J. (2007). La educación superior en América Latina. Santiago de Chile: ILPES.

FUNDABIT (2005). Lineamientos para la elaboración de recursos didácticos apoyados en las TIC [Manual]. Caracas.

Gagné, R. (1979). Las Condiciones del Aprendizaje. Nueva Editorial Interamericana, S. México.
Luzardo, J. (2004). Herramientas Nuevas para los Ajustes Virtuales de la Educación: Análisis de los Modelos de Diseño Instruccional para los eventos educativos en línea (Tesis de Doctorado, Tecana American University [On line] Disponible en www.tauniversity.org/tesis/Tesis_Hendry_Luzardo.pdf

Londoño, E. (2011).. Revista Educación y Desarrollo Social Vol. 5, No. 2. Colombia

Brioli, C. Amaro, R. García, I. (2011), “Referente Teórico y Metodológico para el Diseño Instruccional de Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA)”. Universidad Central de Venezuela. Caracas.