

Modelo de Diseño Instruccional para Materias Curriculares en Línea de la Universidad Autónoma de Aguascalientes



Presentación

La Universidad Autónoma de Aguascalientes, a través de la Dirección General de Docencia de Pregrado, mediante el Departamento de Innovación Educativa, pretende establecer un Modelo de Diseño Instruccional para Materias Curriculares en línea, basado en el Modelo ADDIE.

Esta propuesta surge de la concepción de educación de calidad, en la que el Modelo Educativo Institucional (2015) plantea los siguientes componentes:

- **Pertinente:** fundamentada en las necesidades sociales y del mundo laboral y en sintonía con las grandes corrientes científicas y humanistas del pensamiento actual y atenta a la asimilación y aprovechamiento responsables de ***las nuevas tecnologías de información y comunicación para*** incorporarlas eficazmente a las funciones de docencia, investigación y difusión, lo que le permite a los estudiantes y profesores contrastar e integrar lo que pasa en diversos espacios de aprendizaje dentro y fuera de la institución y lo que sucede en los escenarios laborales.
- **Responsable:** ...atiende a las necesidades del entorno y está atenta a la formación de profesionales capaces de comprender problemas, anticipar necesidades ***e incidir efectivamente en la transformación de su medio.***
- **Innovadora:** ***incorpora las nuevas propuestas psicopedagógicas y tecnológicas*** que contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo y prospectivo y a la creatividad y la formación actitudinal y valoral de los integrantes de la comunidad universitaria.

La educación a distancia, de acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por sus siglas en inglés) es considerada una modalidad educativa, la cual contribuye al logro de los objetivos de mejoramiento de la calidad de la educación en América Latina y el Caribe (UNESCO, 1990).

Por ello y para gestionar el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera efectiva, se hace necesario establecer un proceso que sistematice las etapas a seguir. Por ello, los modelos de diseño instruccional proporcionan directrices y guías para organizarlas en función de los propósitos y necesidades institucionales (Benitez, 2010, en Universidad Bernardo O'Higgins, 2021).

Dichos modelos toman como base las teorías del aprendizaje ayudando al fortalecimiento de la instrucción, definida como el proceso por el cual se transmiten ideas e información, permitiendo al individuo la adquisición de conocimientos, actitudes, aptitudes y habilidades para alcanza un objetivo de aprendizaje previamente establecido.



El diseño instruccional es un proceso sistemático, planificado y estructurado, apoyado de una orientación psicopedagógica que adecua las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y que guarda una coherencia con un modelo educativo previo.

Así mismo, Belloch menciona que el diseño instruccional se plantea como un proceso sistémico con actividades interrelacionadas que permita crear ambientes que realmente faciliten, de forma mediada, los procesos de construcción del conocimiento (2013).

Es importante considerar que, para la educación en línea, las estrategias cambian en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues una de las características principales es mantener una comunicación no presencial, debido a que los estudiantes y docentes se encuentran en lugares diferentes y sólo interactúan de manera sincrónica en momentos determinados.

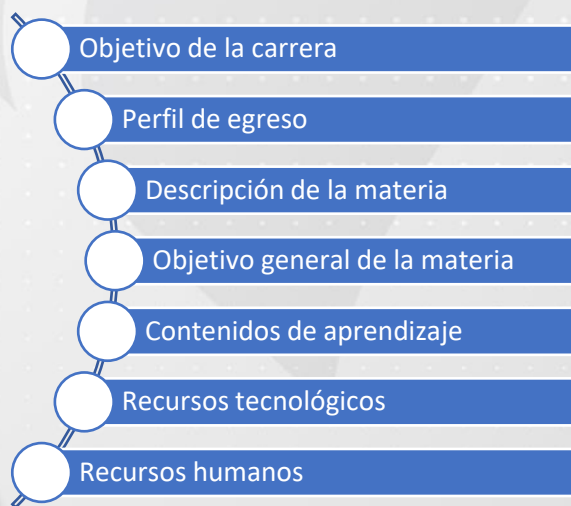
Partiendo de dicha información, se ha seleccionado al Modelo de Diseño Instruccional “ADDIE”, como el referente de trabajo, debido a su interactividad, con evaluación formativa en cada una de sus fases y siendo el producto final de cada una de las mismas el inicio de la siguiente.

Este modelo, compuesto por las siglas de sus fases, Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación, es básico para el diseño de la instrucción ya que contiene las etapas necesarias, mismas que se presentan a continuación:

1. Análisis

El propósito de dicha fase es identificar y revisar la pertinencia en el desempeño de una materia para que de esta manera se pueda determinar si la instrucción es la solución para acotar o cerrar posibles brechas.

Es necesario determinar los objetivos instruccionales, los cuales deben proyectar las expectativas de lo que los estudiantes deben llegar a aprender y, por lo tanto, formularse como objetivos de aprendizaje clasificados por dominios cognitivos; por ello, es necesario considerar elementos particulares tales como:



Una vez realizado dicho análisis se determinará cuál es la mejor opción para el desarrollo de un programa instruccional para una materia curricular en modalidad en línea.

Es necesario, que, durante esta fase, se analice y valore el perfil y las funciones del docente a participar en la realización del diseño e implementación de la materia curricular en línea, para ello se consideraron algunos lineamientos establecidos por la Universidad Autónoma de Nuevo León (2022) y que se retoman y adaptan en la Tabla 1. Docente para materias curriculares en línea.

Perfil	Funciones
1. Formación en el área disciplinar	Cumplir con el perfil que requiere el Plan de Estudios de la licenciatura o ingeniería correspondiente.
2. Capacidad para promover la comunicación e interacción en línea	Establecer comunicación efectiva con los estudiantes. Brindar asesorías académicas de forma sincrónica o asincrónica para orientar a los estudiantes en cada uno de los temas, actividades y tareas en línea.
3. Habilidades en el uso de estrategias y técnicas didácticas en línea	Diseñar actividades instruccionales en línea para la construcción del conocimiento con el apoyo de la tecnología.
4. Destreza en el diseño de materiales didácticos digitales	Elaborar materiales didácticos claros y efectivos en diferentes formatos: multimedia, hipertextual, entre otros.
5. Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC) y las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP)	Formarse y actualizarse en el uso de diversas herramientas digitales (aplicaciones, plataformas, páginas web, editores) para apoyar el aprendizaje del estudiante en entornos virtuales.
6. Manejo de las Plataformas Educativas Institucionales	Utilizar las herramientas de la Plataforma Educativa Institucional Ámbito Académico y Microsoft 365.
7. Aptitud para el desarrollo de estrategias e instrumentos de evaluación	Evaluar los aprendizajes y ofrecer retroalimentación continua a las actividades, tareas y aportaciones de los estudiantes. Fortalecer la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa.
8. Habilidades para la motivación continua	Promover en los estudiantes una motivación continua hacia el estudio, participación, y trabajo en equipo.

Tabla 1. Docente para materias curriculares en línea.

Es necesario mencionar a la par, el rol que el estudiante debe cubrir como un agente dentro de la modalidad en línea, como menciona Murray (2001:2, en Bautista, Borges y Fóres, 2016) si un estudiante traslada sus destrezas y competencias de la formación presencial a si aprendizaje en un entorno virtual, sin que exista una adaptación o incorporación de habilidades adecuadas, probablemente no adquirirá los resultados académicos deseados.

Por ello, se retoma el siguiente perfil para el estudiante, que es coherente con las directrices del Espacio Europeo de Educación Superior (González y Wagenaar, 2003:73-75, en Bautista, Borges y Fóres, 2016:35):

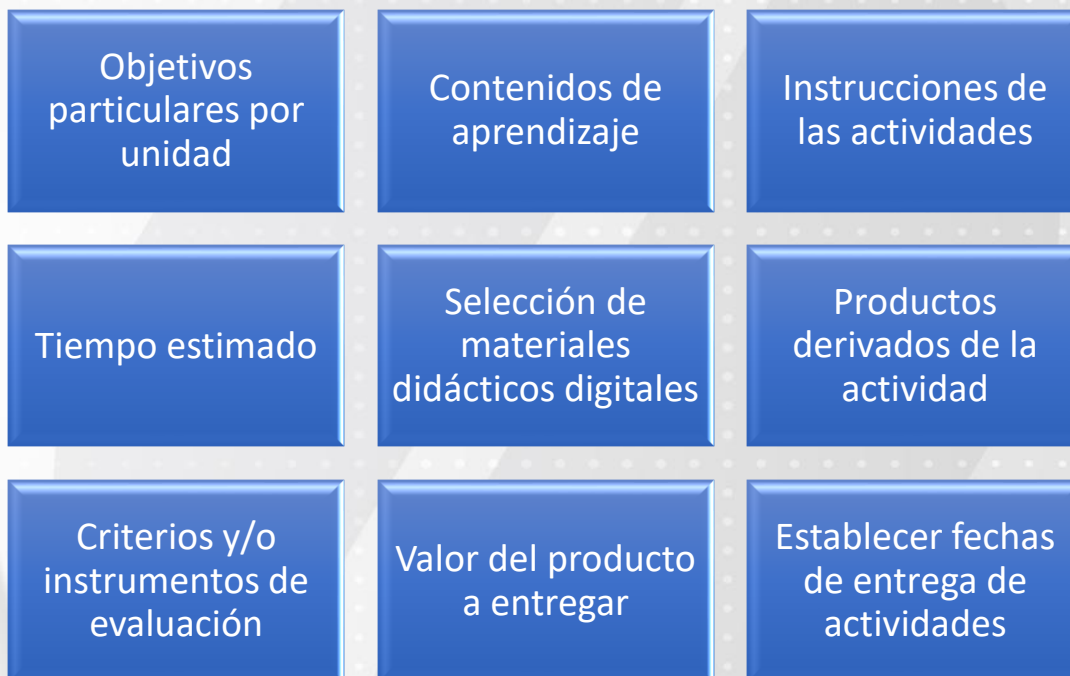


2. Diseño Instruccional

Esta fase traduce los objetivos en resultados de desempeño, adicionalmente, determina las unidades instruccionales que se van a cubrir y cuánto tiempo se va a requerir para cada una de ellas, teniendo en cuenta el programa de la materia y las necesidades educativas detectadas en la fase anterior.

Es necesario diseñar cada una de las experiencias de aprendizaje con base en los contenidos establecidos en el programa de materia y atendiendo a los ideales del Modelo Educativo Institucional.

Para que la planificación de las experiencias de aprendizaje facilite la adquisición de conocimientos para los estudiantes es necesario considerar los siguientes elementos:



Es importante especificar que, en esta etapa, el profesor experto en contenidos contará con un equipo multidisciplinario para realizar mejoras en sus experiencias de aprendizaje, la digitalización de materiales didácticos digitales y montaje en la Plataforma Educativa Institucional.



3. Desarrollo

En esta fase se generará y validará el contenido a través de las experiencias de aprendizaje previamente diseñadas, así como la elaboración de los materiales didácticos digitales y la preparación del ambiente virtual en el que se desarrollará la materia curricular.

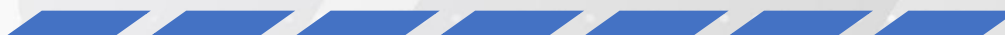
Esta fase se nutre de las experiencias de aprendizaje producidas en la fase de diseño, y con ellos como base se construyen los materiales didácticos digitales necesarios para que se desarrolle una estrategia de aprendizaje óptima.

Los materiales didácticos digitales elaborados necesitan ser atractivos e impactantes para mantener un grado de motivación en el estudiante, además de fortalecer el interés por conocer más sobre los contenidos abordados, favoreciendo el autoaprendizaje y el aprendizaje guiado por el profesor en la modalidad en línea.

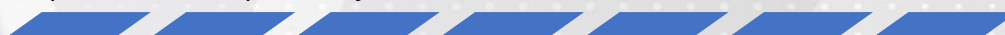
Así mismo, el trabajo académico se realizará en un entorno virtual, hospedando la materia en la Plataforma Educativa Institucional “Aula Virtual”, en un espacio denominado “Curso Base en Línea (CBL)”, siendo aquí el lugar para registrar las actividades, subir los materiales y utilizar las herramientas propias que la plataforma brinda, considerando las experiencias de aprendizaje como una guía de trabajo.

Para crear un ambiente virtual de aprendizaje de forma óptima y cumpliendo los objetivos establecidos, es necesario que se consideren los siguientes puntos:

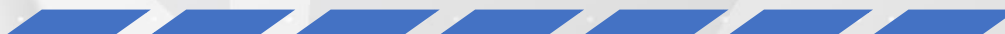
Organización visual atractiva para lograr efectividad en el aprendizaje de los estudiantes.



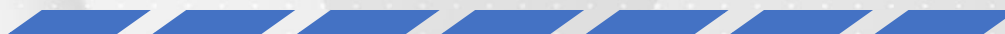
Congruencia en el desarrollo de las actividades de aprendizaje y las experiencias de aprendizaje.



Disposición de materiales didácticos digitales.



Configuración de medios y herramientas de comunicación e interacción.



4. Implementación

Para cumplir idóneamente con el objetivo de esta fase, se busca que los productos desarrollados en la fase previa se implementen en la Plataforma Educativa Institucional “Aula Virtual” con la finalidad de cubrir los objetivos de la materia curricular.

Es decir, se pondrá en marcha el diseño instruccional de forma eficiente y efectiva, por tanto, en el momento de probar la funcionalidad de todos los elementos previamente diseñados y desarrollados, como los contenidos de aprendizaje, experiencias de aprendizaje, materiales didácticos digitales y evaluaciones.

En este punto, los estudiantes comenzarán a navegar a través de la plataforma y comenzando el proceso de aprendizaje, teniendo al profesor como un guía para el logro de los objetivos. El papel del alumno tendrá que ser de carácter activo en la revisión y elaboración de las actividades establecidas, mostrando compromiso, esfuerzo y dedicación en el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, es necesario que el profesor mantenga un papel activo, considerando los tiempos necesarios, previamente establecidos en las experiencias de aprendizaje, para implementar sesiones sincrónicas una vez a la semana, además de brindar retroalimentaciones y resolución de dudas de manera oportuna, óptima y eficaz. De esta manera, mantendrá una interacción y comunicación con los alumnos, relacionando a estos con los contenidos de aprendizaje para el logro de objetivos.

5. Evaluación

Esta fase es un proceso crítico dentro de la educación, y que, en la modalidad en línea no queda exenta, pues ayuda a medir el progreso del estudiante, el cumplimiento en el logro de objetivos planteados, los efectos causados por el diseño instruccional y el seguimiento del profesor dentro del Aula Virtual.

Para la Universidad Autónoma de Aguascalientes, la evaluación de materias curriculares en línea presenta dos vertientes, ya que es una función que compete tanto a los estudiantes, como a los profesores a través de los distintos tipos y herramientas de evaluación

Con ella, los alumnos obtienen durante su progreso una identificación y retroalimentación de sus fortalezas y áreas de mejora, lo que les permite ajustar su rendimiento en pro de mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

De la misma forma, y al finalizar la materia, se realiza una evaluación, llevada a cabo por el Departamento de Control y Seguimiento Docente, en la que, los alumnos tienen a bien evaluar diversas áreas con la finalidad de medir la eficiencia y eficacia de la materia y del profesor.

Con ello, se da la atención oportuna a mejoras pertinentes a realizar en la materia con la modalidad en línea para posteriores implementaciones.

Además, es importante ya que se enfoca en los efectos causados por el diseño instruccional, lo que permite obtener conclusiones de la materia curricular en línea, midiendo la eficacia, dada por el grado en que se cumplieron los objetivos planteados en la fase de Análisis y Diseño.

Referencias bibliográficas

Albarrán, E. (2023). Aprendiendo en línea: la educación a través de la red. Centro Internacional de Educación Continua- Universidad Pedagógica Experimental Liberador. <https://elibro.net/es/ereader/uaa/230300?page=78>

Bautista, G., Borges, F. y Forés, A. (2016). Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Narcea Ediciones. <http://elibro.net/es/ereader/uaa/46047?page30>

Belloch, C. (31 de julio de 2013). Entornos virtuales de formación. Universidad de Valencia (uv). <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki?0>

Chiappe, A. (2008). Diseño instruccional: oficio, fase y proceso. Educación y Educadores, 11(2),229-239. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83411215>

Domínguez, C., Organista, J. y López, M. (2018). Diseño instruccional para el desarrollo de contenidos educativos digitales para teléfonos inteligentes. Apertura. Volumen 10 (número 2), p 80-93. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/1346/979>

Gándara, A. y Gutiérrez, D. (2020). Diseño instruccional. Un punto de partida estratégico. Universidad Pedagógica de Durango. Red Durango Investigadores Educativos. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Instruccional.pdf>

Luna, M., Ayala, S. y Rosas, P. (2021). El diseño instruccional. Elemento clave para la innovación en el aprendizaje: modelos y enfoques. Universidad de Guadalajara. Astra Ediciones S. A. de C. V.

Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA). (2015). Modelo de Diseño Instruccional de Cursos en Línea. DIE-DGDP. UAA

Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA). (2015). Modelo Educativo Institucional. uaa

Universidad Bernardo O'Higgins. (2021). Modelo instruccional de la Universidad Bernardo O'Higgins. VRA. https://www.ubo.cl/wp-content/uploads/02_Modelo-Instruccional.pdf

Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL). (2022). Modelo de Educación Digital. http://ded.uanl.mx/documentos/Modelo_de_Educacion_Digital_UANL.pdf

