



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Informática
Maestría en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje

Perspectiva de diseñadores instruccionales sobre los elementos pedagógicos del diseño instruccional para potenciar la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje.

Opción de titulación:
Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de
Maestra en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje

Presenta:

Nadia Sarahi Uribe Olivares

Dirigido por:

M.D.A.E. Alejandra García Aldeco

M.D.A.E Alejandra García Aldeco
Presidente

M.E.C Teresa Ordaz Guzmán
Secretario

M.T.A Sofía de Jesús González Basilio
Vocal

M.I.S.D Carlos Alberto Olmos Trejo
Suplente

Dra. Rocío Edith López Martínez_
Suplente

Centro Universitario
Querétaro, Qro.
25 de junio de 2020
México

RESUMEN

Desde la perspectiva de expertos en diseño instruccional ¿Qué elementos pedagógicos favorecen la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje? Es la pregunta que guía la presente investigación. La educación ha tenido cambios significativos en las últimas décadas por lo que se esperaría que las instituciones se transformen. La gestión del cambio educativo debe realizarse desde el interior de las propias instituciones, quienes a través de la operatividad de su modelo educativo propician el aprendizaje de sus estudiantes. Los elementos de innovación de una institución involucran a la totalidad de la comunidad educativa. Los fundamentos pedagógicos deben permear al equipo directivo, a los docentes y al personal administrativo para lograr una verdadera calidad educativa en cualquier modalidad educativa. La presente investigación centra su atención en las particularidades de la modalidad virtual. Tiene como objetivo analizar las diferentes perspectivas de diseñadores instruccionales de instituciones de educación superior y media superior respecto a qué elementos pedagógicos son necesarios en la ofrecer educación virtual. Asimismo, analiza el perfil profesional de quien ejerce el rol de diseñador instruccional en las diferentes instituciones. Se trata de un estudio cualitativo con un enfoque fenomenológico – hermenéutico, la participación de diez diseñadores instruccionales permitió conocer los elementos pedagógicos que se consideran fundamentales en la construcción de sus cursos. A partir de las diversas perspectivas encontradas proponemos enriquecer la tríada didáctica tradicional con nuevos elementos necesarios para la virtualidad.

Palabras clave: *diseñador instruccional¹, elementos pedagógicos², perspectiva³, virtualidad⁴*

ABSTRACT

From the perspective of experts in instructional design, what pedagogical elements favor the construction of virtual learning environments? It is the question that guides the present investigation. Education has had significant changes in recent decades, so institutions would be expected to transform. The management of educational change must be carried out from within the institutions themselves, who, through the operability of their educational model, foster the learning of their students. The innovation elements of an institution involve the entire educational community. The pedagogical foundations must permeate the management team, teachers and administrative staff to achieve true educational quality in any educational modality. This research focuses on the particularities of the virtual modality. It aims to analyze the different perspectives of instructional designers of institutions of higher and higher education regarding what pedagogical elements are necessary in offering virtual education. It also analyzes the professional profile of those who exercise the role of instructional designer in the different institutions. It is a qualitative study with a phenomenological-hermeneutical approach, the participation of ten instructional designers allowed to know the pedagogical elements that are considered fundamental in the construction of their courses. From the diverse perspectives found we propose to enrich the traditional didactic triad with new elements necessary for virtuality.

Keywords: *instructional designer*¹, *pedagogical elements*², *perspective*³, *virtuality*⁴

Dedicatoria

A mi familia, por nunca dudar que todo saldrá bien

Dirección General de Bibliotecas UNQ

Agradecimientos

A la M.D.A.E. Alejandra García Aldeco, por su apoyo incondicional al realizar este proyecto. Por su constante motivación y eterna paciencia y conocimiento compartido. Gracias.

A mi familia. Por estar conmigo siempre.

Agradezco el financiamiento y apoyo del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT) para poder realizar estudios de posgrado, así como para la producción del conocimiento.

Agradezco a la coordinación del programa académico de la Maestría en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje por sus gestiones y apoyo en mi proceso de construcción del conocimiento.

En particular, la Dirección de Servicios Escolares y la Dirección de Investigación y Posgrado y por sus gestiones para poder realizar el posgrado.

A la Universidad Autónoma de Nayarit por ser el lugar donde puedo desarrollarme en todos los sentidos., en especial a la Dra. Norma Liliana Galván Meza por ser ejemplo en todo lo que hace. A la Dirección de Programas Educativos (DPE) por el apoyo de todos mis compañeros. En especial a la M.T.A Sofía González Basilio por siempre compartir su conocimiento y a la Mtra. Maritza Espiricueta por su flexibilidad y apoyo para superarnos.

ÍNDICE

1. Introducción.....	9
1.1 Planteamiento del problema	11
1.2 Surgimiento del proyecto	15
1.3 Estructura del documento	16
2. Objetivos	17
2.1 General	17
2.2 Específicos	17
3. Marco teórico.....	18
3.1 Educación virtual	18
3.2 La operatividad de la educación virtual.....	21
3.3 Diseño instruccional.....	24
3.3.1 Modelos del diseño instruccional.....	26
3.4 Elementos pedagógicos.....	29
3.5 Ambientes de aprendizaje virtuales de aprendizaje (AVA)	31
3.6 Proceso de enseñanza-aprendizaje en la virtualidad	34
3.7 Paradigmas constructivistas en la educación virtual.....	35
3.7.1 Aprendizaje situado.....	36
3.7.2 Aprendizaje colaborativo	37
3.7.3 Cognoscitivismo	38
3.8 Tríada Didáctica o triángulo pedagógico.....	38
4. Metodología.....	40
4.1 Método.....	41
4.1.1 Técnica de investigación: Entrevista	42
4.1.2 Instrumento de investigación: Cuestionario.....	43
4.2 Análisis de la información	45
5. Resultados	52

5.1	Caracterización de la población de estudio	53
5.2	Funciones del diseñador instruccional	54
5.2.1	Equipo de trabajo del diseñador instruccional	56
5.3	Modelo educativo.....	56
5.4	Componente pedagógico.....	59
5.4.1	Aprendizaje situado.....	60
5.4.2	Aprendizaje colaborativo	61
5.5	Modelo del diseño instruccional.....	61
5.6	Elementos para el aprendizaje	62
5.7	Instrumentación para el proceso instruccional.....	63
5.7.1	Plataforma.....	63
5.7.2	Interfaz	63
5.7.3	Materiales multimedia	64
5.8	Procesos de interacción.....	65
5.8.1	Definición de objetivos	66
5.8.2	Contenidos	66
5.8.3	Pertinencia del curso.....	67
5.8.4	Elaboración de secuencias didácticas.....	68
5.9	Evaluación	68
5.9.1	Establecer momentos de evaluación.....	69
5.9.2	Instrumentos de evaluación	69
5.9.3	Evaluación formativa	70
6.	Discusión de los resultados y conclusiones	71
7.	Referencias	80
8.	ANEXOS	89
8.1	Entrevista 1.....	89
8.2	Entrevista 2.....	99
8.3	Entrevista 3.....	105
8.4	Entrevista 4.....	114
8.5	Entrevista 5.....	121
8.6	Entrevista 6.....	128

8.7	Entrevista 7.....	136
8.8	Entrevista 8.....	142
8.9	Entrevista 9.....	150
8.10	Entrevista 10.....	159

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Comparativo de conceptos de educación en modalidades no convencionales.....	22
Tabla 2.	Modelos más usados diseño instruccional.....	28
Tabla 3.	Fases del método fenomenológico-hermenéutico.....	44
Tabla 4.	Propósito comunicativo del cuestionario aplicado.....	45
Tabla 5.	Categorías emergentes por frecuencia de aparición.....	51
Tabla 6.	Macro categorías emergentes.....	52
Tabla 7.	Perfil profesional de participantes.....	54
Tabla 8.	Categoría modelo educativo.....	57
Tabla 9.	Categoría elementos de aprendizaje.....	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Características generales del diseño instruccional.....	25
Figura 2.	Modelo TPACK.....	31
Figura 3.	Esquema de elementos del aprendizaje situado.....	37
Figura 4.	Tríada didáctica.....	39
Figura 5.	Ejemplo de codificación en el Atlas Ti.....	47
Figura 6.	Revisión de los códigos en el software Atlas Ti.....	48
Figura 7.	Reducción de datos.....	48
Figura 8.	Macro categorías del estudio.....	50
Figura 9.	Categorías paralela en el estudio.....	51
Figura 10.	Funciones del diseñador instruccional.....	55
Figura 11.	Categoría de análisis: Modelo educativo.....	72
Figura 12.	Categoría de análisis: Elementos para el aprendizaje.....	73
Figura 13.	Tríada didáctica tradicional.....	75
Figura 14.	Diagrama para la educación virtual.....	76
Figura 15.	Elementos en común de los modelos de diseño instruccional.....	78

1. Introducción

El conocimiento es ubicuo por tanto la enseñanza tiene que salir del aula. Las estructuras formales de educación no pueden dar respuesta a las necesidades de adaptación progresiva en un mundo de cambio y creciente demanda en la educación. La educación en modalidades no escolarizadas se ha tenido un desarrollo importante. El actual acuerdo 18/11/18 de la Secretaría de Educación Pública (SEP) establece la siguiente definición:

Se caracteriza porque el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, se lleva a cabo a través de una Plataforma tecnológica educativa, medios electrónicos o mediante procesos autónomos de aprendizaje y/o con apoyos didácticos. Las actividades de aprendizaje deberán reflejar el uso de la Plataforma tecnológica educativa o identificar los recursos sugeridos para los procesos autónomos de aprendizaje (SEP,2017).

En este sentido, la profundidad del proceso de cambio social que tienen lugar actualmente recae sobre quienes asumen la responsabilidad de formar a las nuevas generaciones (Aretio, Corbella y Figaredo, 2007). Los nuevos procesos educativos requieren la participación de diversos actores: docentes, administrativos, investigadores, diseñadores, pedagogos. Quienes desde diferentes roles profesionales contribuyen a esta transformación.

La transformación del aprendizaje experiencia debe ser una experiencia vivencial. Es necesario el surgimiento de nuevos roles dentro de los procesos formativos. No es suficiente incorporar tecnologías educativas a las instituciones para lograr la innovación en los procesos de aprendizaje. La educación virtual se nutre de un trabajo inter y multidisciplinario que se complementa y enriquece con tecnologías de la información y la comunicación (TIC) así como las tecnologías emergentes.

En la actualidad, el 15% de las personas estudian a través de la educación a distancia y en línea (OECD,2019). No obstante, la calidad de estos programas genera preocupación, ya no existen criterios establecidos para su evaluación y acreditación, por lo menos en México.

La educación virtual ha planteado nuevos retos dado que cuenta con una gran cantidad de componentes distintos a la educación presencial. Las diferencias van, desde el manejo del espacio y tiempo hasta, los recursos con lo que se promueve la construcción de conocimiento. Un componente esencial en la educación virtual es el diseño instruccional (DI) (Aretio, 2017).

El DI es una herramienta pedagógica distintiva en esta modalidad, que, de forma general, consiste en una planeación escrita que estipula el contenido a desarrollar en una unidad de aprendizaje, cuáles son los objetos de aprendizaje a utilizar, cómo será la distribución de tareas y cómo se organizarán los estudiantes. Además, señala los tiempos en que deben estar visibles los materiales en una determinada plataforma y cuándo debe de recibirse los trabajos del estudiantado. Las características generales del diseño instruccional han sido estudiadas a partir de 1963 con el Modelo de Dick y Carey. Su estudio, ha ido evolucionando de tal forma que en las últimas décadas han surgido modelos que permiten analizar la importancia del DI en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La presente investigación tiene como objetivo el identificar los elementos pedagógicos utilizados en el DI desde la perspectiva de quienes lo elaboran: diseñadores instruccionales. Se analizó la perspectiva de diez instituciones educativas (ocho de nivel superior y dos de nivel medio superior). Se trata de un estudio fenomenológico – hermenéutico, que utiliza la mirada teórica de Van Maner (2003).

Los resultados obtenidos conllevan a realizar una propuesta sobre un nuevo planteamiento de la tradicional tríada didáctica. Además del docente, el estudiante y el objeto del conocimiento, se integran nuevos elementos para la educación virtual.

Emergen nuevos roles, nuevas formas de concebir el conocimiento y elementos para generar interacción entre los actores. Componentes que deberán considerarse en la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje.

1.1 Planteamiento del problema

La educación ha tenido cambios significativos en las últimas décadas gracias a la integración de TIC. Las modificaciones tecnológicas permiten reducir la distancia y han sido una causa constante del avance de una enseñanza/aprendizaje no presencial (Filmus,1994). El proceso de variación que han enfrentado las instituciones educativas se encuentra caracterizado en torno a la globalización, la sociedad del conocimiento y la organización posmoderna (Colado, 2002). Ante estos cambios sociales se esperaría que las instituciones se transformen.

Las instituciones educativas enfrentan el reto y la responsabilidad social de realizar los cambios educativos que permitan a su comunidad adoptar las habilidades y destrezas mejor valoradas. Guzmán y Escudero (2016) señalan que no es suficiente incorporar tecnología educativa en las instituciones para lograr la innovación educativa, apuntan que, es necesario que las instituciones realicen transformaciones óptimas, controladas y reproducibles para poder promover y controlar los procesos de producción de capital intangible en la educación.

La integración de las tecnologías de la información y la constante demanda hacia el doblar los límites físicos y aprovechar el tiempo genera nuevas modalidades educativas. Educar por los medios convencionales a la población, atendiendo las múltiples demandas formativas de la sociedad, es hoy prácticamente inviable. García (1999) expresa que las instituciones clásicas no son pertinentes para todas las necesidades de los que requieren formación. Señala la necesidad de combinar educación y trabajo con el fin de adaptarse, sin necesidad de abandonar uno u otro. Se visualiza que esta demanda podría cubrirse a través de la emergencia de nuevas modalidades educativas.

La educación basada en sistemas abiertos se integra a las modalidades ofrecidas por instituciones educativas en México (SEP,2017). La consolidación de la modalidad no escolarizada en el sistema educativo nacional implica su reconocimiento como parte de la oferta académica de las instituciones y ha sido una opción de formación académica.

Actualmente la educación virtual cuenta con componentes o elementos básicos que se integran a los procesos para poder generar enseñanza-aprendizaje. García (1994) indica que la estructura clásica de la educación en esta modalidad se conforma por el alumno, docente, materiales y las vías de comunicación y la infraestructura organizativa.

Para las instituciones que ofertan educación en una modalidad no escolarizada el diseño instruccional en el ámbito educativo, debe facilitar el procesamiento significativo de la información y del aprendizaje; por tanto, ha de ser capaz de enseñar el conocimiento organizadamente (Merril, Li y Jones, 1990).

Enseñar a distancia exhorta a considerar minuciosamente la instrucción con la finalidad de lograr un ambiente que facilite el aprendizaje. Martínez (2009) expresa que el papel del diseño instruccional en la educación virtual, requiere de una buena planeación. En términos generales, planear significa prever metas por alcanzar y hacer realidad un proyecto considerando, por supuesto, los medios para lograrlo.

A través del DI, se generan los lineamientos de organización del curso y se determinan las vías de comunicación entre docente y estudiante en la modalidad virtual. Agudelo (2009) señala que el contar con un modelo de DI facilita la elaboración del material por parte de los involucrados en la producción, también facilita la gestión del proceso a los profesores y la ejecución del mismo al estudiantado.

Por lo anterior, es importante que dicho modelo esté adecuado a las necesidades de la institución y en especial a las necesidades de los y las estudiantes. Un DI planeado promueve el aprendizaje significativo por lo que existen diversas investigaciones que analizan su impacto dentro del ámbito educativo (Muñoz, 2002).

La educación virtual va tomando ventaja sobre los formatos presenciales sin embargo el análisis de sus componentes aún no es suficiente. De acuerdo con Aretio, (2017) los estudios realizados se centran en comprobar la eficacia de los sistemas a distancia, así como las innovaciones y tecnologías que acompañan el aprendizaje digital, no en sí los procesos formativos en la modalidad.

Dentro de los elementos que han sido analizados en la educación virtual se encuentran establecidos lo que resume la parte pedagógica-didáctica, la parte técnica y el seguimiento del curso. Se indica igualmente el análisis sobre las competencias digitales de los docentes que la imparten y la infraestructura tecnológica necesaria para la modalidad.

Pozos y Tejada (2018) expresan que las competencias digitales (habilidades, conocimientos y actitudes) han cobrado un fuerte protagonismo pues determinan la calidad del acompañamiento del estudiante en la educación virtual. De los docentes dependerá la dosificación de contenidos específicos y la construcción de ambientes de aprendizaje.

Otro aspecto ampliamente documentado son los correspondientes a la infraestructura. El tener los elementos físicos como institución para ser capaces de operar programas promueve o dificulta la eficiencia de esta modalidad educativa. Torres y Borona (2010) explican dentro de su investigación que la relación que tiene el contar con disponibilidad de infraestructura y equipamiento informático tiene una relación con el desempeño de los programas educativos virtuales.

Se hace referencia al diseño instruccional. Jiménez (2014) concluye que los factores que intervienen en la elaboración del DI para cursos en línea desde el punto de vista del diseñador instruccional son los correspondientes a nivel social, político, económico y cultural en los procesos necesarios para la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación.

Por otro lado, Morales y Jiménez (2012) expresan en su investigación la creciente necesidad de personalizar los entornos virtuales el conocimiento. Para ello, propone el uso de diversas técnicas de planificación inteligente que, en combinación con tecnologías de e-learning, permitan generar automáticamente diseños instruccionales.

Por su parte, Garduño (2012) expresa que el DI se integra por cuatro factores que considera deben coexistir para que un entorno virtual sea propicio para el aprendizaje. El factor pedagógico, el factor instruccional, el factor tecnológico y el factor de interfaz. Con base en la interrelación de estos factores definen un conjunto de criterios para el análisis y diseño de entornos virtuales.

Los estudios señalados permiten observar que dentro de las investigaciones centradas en educación virtual encontramos análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje, y de los elementos técnicos que favorecen su operatividad. El análisis de los procesos y de los actores que intervienen es aún incipiente.

Los estudios de análisis de los perfiles y perspectivas sobre diseñadores instruccionales (DI) son escasos, pues se hace énfasis en los procesos más no en los responsables de efectuarlo. La práctica y el experimento a prueba y error marcan la perspectiva de los DI y son una fuente importante de información sobre educación virtual.

La búsqueda de mayor conocimiento sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje y su mejora dentro de la educación virtual justifica las siguientes preguntas de investigación:

¿Qué perfil cumplen los profesionales que realizan diseño instruccional?

Desde la perspectiva de expertos en diseño instruccional: ¿Qué elementos pedagógicos favorecen la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje?

1.2 Surgimiento del proyecto

El interés por este proyecto nace de la creciente generación de programas educativos ofertados en la modalidad no escolarizada por la Universidad Autónoma de Nayarit (UAN). Actualmente no se tiene un documento oficial que establezca el modelo educativo para educación virtual. Dentro de la UAN existe lo que es un modelo académico, curricular, y educativo; siendo este último el que guía los procesos didácticos en la formación de los estudiantes.

De igual forma, al conocer el estado de la cuestión del campo de estudio, el análisis de los procesos desde la perspectiva de los diseñadores instruccionales es escaso. Como hemos señalado, los estudios se centran en las innovaciones e infraestructuras de los diseños más no en quién lo realiza. El retomar las voces de los participantes en el DI permite la generación de conocimiento desde la experiencia.

El binomio educación – tecnología tiene que ser insoluble en todo momento en lo que respecta a la educación virtual. El no reproducir los procesos de educación presencial a la virtualidad debe de ser prioridad en las instituciones que ofertan esta modalidad. Respetando las características de la población y los procesos formativos de los estudiantes.

Por lo anterior esta investigación se centra en el analizar los elementos pedagógicos que se encuentran en las perspectivas de diseñadores instruccionales con el fin de identificar los principales elementos que son usados para facilitar el aprendizaje lo cual posibilitará la creación de ambientes virtuales que promuevan el desarrollo de un aprendizaje significativo en los estudiantes de los diversos programas educativos virtuales en la UAN.

1.3 Estructura del documento

La presente investigación se organiza en seis capítulos. En el Capítulo uno se plantea la introducción de la investigación y cuál es el problema en el que se centra este estudio. Asimismo, se describen las motivaciones que generaron el interés por el campo de estudio, el contexto dónde fue aplicada la investigación y cuáles fueron los propósitos que se persiguen.

El Capítulo dos hace referencia a los objetivos de investigación, tanto general como específico. El Capítulo tres se presentan los fundamentos teóricos que componen el objeto de estudio del proyecto. Se buscó definir educación virtual y cuáles son los elementos necesarios para su operatividad. Se identificaron también los modelos del diseño instruccional más utilizados por las instituciones que ofertan esta modalidad educativa y las teorías de aprendizaje que se utilizan en el diseño de la educación virtual.

La metodología que fue utilizada para realizar la investigación es descrita dentro del Capítulo cuatro. Se trata de un estudio cualitativo de corte fenomenológico-hermenéutico (Van Manen,2003). Esta investigación se organiza en 3 fases, y se describe cuál fue la lógica seguida para esta organización.

De igual forma dentro del Capítulo cuatro se especifican los criterios de la selección final de los participantes del estudio, la descripción de las acciones realizadas para el análisis de datos, se concentran todas las acciones realizadas para poder obtener resultados loables, construyendo nuevos conceptos a partir de la voz de los participantes, se realizan una serie de codificaciones en el programa Atlas Ti (versión 7) y se presentan los primeros elementos de construcción de significado de las perspectivas a partir de la afinidad en las respuestas de los participantes.

En el Capítulo cinco se muestra los resultados obtenidos. Se describen cuáles fueron los elementos pedagógicos encontrados para potenciar la construcción de

los ambientes virtuales de aprendizaje en la virtualidad a través de categorías de análisis.

Y, por último, en el Capítulo seis realiza la discusión de los resultados. Resaltamos la contribución que se genera al estado del arte, la construcción de las conclusiones resultantes a partir de lo anteriormente descrito y la descripción del logro de los objetivos de investigación.

2. Objetivos

2.1 General

Analizar los elementos pedagógicos que se incluyen en el diseño instruccional de instituciones de nivel medio superior y superior a través de entrevistas semidirigidas a diseñadores instruccionales para fundamental el modelo de educación para la virtualidad de la UAN.

2.2 Específicos

- Analizar los perfiles que tiene el diseñador instruccional en diferentes instituciones y organizaciones.
- Reconocer los elementos pedagógicos presentes en diferentes modelos de educación virtual

3. Marco teórico

En este apartado se hace un recuento de los elementos teóricos que dan fundamento al proyecto aquí presentado. Este fundamento teórico marca una pauta para generar categorías de análisis y establecer una visión crítica sobre el objeto de estudio. Se presentan los conceptos relacionados con la educación virtual, el diseño instruccional y los procesos de enseñanza-aprendizaje que pueden intervenir en la construcción del conocimiento del estudiante.

3.1 Educación virtual

En las últimas décadas, con la evolución de las tecnologías, el comportamiento de la sociedad ha sufrido una modificación, la más notoria siendo la forma en que se lleva a cabo los procesos de comunicación. Lo que se relaciona de manera automática en los cambios en las necesidades de formación de población.

La evolución en el sistema educativo se retoma desde la propuesta de Echevarría (citado por Aretio, Corbella y Figaredo, 2007) donde se establece un cambio gradual. Estos podrían ser especificados como: natural, urbano y telemático; cada uno ha sido el resultado de la ideología del momento y los avances tecnológicos puestos en práctica.

En este sentido los avances tecnológicos han provocado una transformación radical en la forma en la que se entiende y desarrolla la educación. Por ello es necesario el establecer la diferencia entre dos conceptos que a menudo son utilizados como sinónimos: educación a distancia y educación virtual.

La educación a distancia implica la separación física. El no coincidir necesariamente en tiempo y espacio. Es decir, no una interacción sincrónica en el mismo lugar entre estudiantes y profesores. Arancibia y Montecino (2013), mencionan que los participantes del proceso educativo pueden interaccionar y aprender autónomamente los contenidos. Para cuyos efectos los materiales, recursos y plan de trabajo presentados adecuadamente actúan como medios para

que este avance y desarrolle las actividades, las evaluaciones y consolide aprendizajes significativos.

Por lo anterior el pensar la educación a distancia no es sinónimo de incluir las telecomunicaciones como eje principal del proceso. El uso de textos rudimentarios y guías de estudio o cuadernos de trabajo son elementos comunes en los orígenes de esta. Al comenzar a incluir las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se reestructura el uso de las telecomunicaciones en los procesos formativos.

El desarrollo de una formación a distancia y la incorporación de recursos tecnológicos a las actividades educativas son ahora un binomio insoluble, citando Arancibia y Pérez (2002) afirma que:

“Una de las principales contribuciones de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), sobre todo de las redes telemáticas en el campo educativo es que abren un abanico de posibilidades en modalidades formativas que pueden situarse tanto en el ámbito de la educación a distancia, como en el de modalidades de enseñanza presencial”

Por lo anterior es posible afirmar que las TIC no sólo dan la oportunidad de generar nuevas modalidades educativas, sino de mejorar los procesos tradicionales.

En este sentido es posible coincidir con el planteamiento de García (2001) que menciona que:

“La enseñanza a distancia es un sistema tecnológico de comunicación bidireccional (multidireccional), que puede ser masivo, basado en la acción sistemática y conjunta de recursos didácticos y el apoyo de una dirección o tutoría, que, separados físicamente de los estudiantes, propician en éstos un aprendizaje independiente”

La integración de las TIC conlleva a la evolución del término educación a distancia por educación virtual. Término que es posible considerar más adecuado a las perspectivas del siglo XXI.

La educación a distancia ha tenido modificaciones en su desarrollo. Pasando de concebirse como un conjunto de actividades fuera del aula a implementar plataformas digitales en la red, siendo ahora conocida como educación virtual. Al incluir el Learning Management System (LMS) se ha producido un importante cambio de tanto carácter tecnológico como pedagógico. Ahora el espacio educativo pasa a la virtualidad.

La necesidad de combinar educación con la virtualidad ha modificado la concepción de docente y de estudiante. Transforma también como se concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje. El cual pasa a no ser algo tangible sino virtual. Por lo que se relaciona con nuevas formas de adquirir conocimiento, introduciendo el término eLearning.

La educación virtual ha sido la modalidad que desde su nacimiento ha mostrado una mayor predisposición a asumir la innovación tecnológica (Aretio, Corbella y Figaredo, 2007). Por ello, que la introducción de las nuevas tecnologías de información y comunicación justifican el desarrollo de nuevas estructuras de formación y adquisición del conocimiento.

En la Tabla 1. Se muestra un comparativo de los conceptos que han sido vinculados con la educación no convencional. Cada uno responde a la perspectiva de autores y diferentes momentos históricos, esto con el fin de tener un concepto claro de educación virtual.

Tabla 1.

Comparativo de conceptos de educación en modalidades no convencionales

Educación abierta	Educación a distancia	Educación virtual
Es un proceso de enseñanza-aprendizaje donde participan los estudiantes fuera de las aulas dando mayor autonomía y dirección a su proceso. (Mackenzie Postgate y Schupan, 1979)	Es un proceso formativo que utiliza como soporte diversos medios de comunicación como el correo electrónico, televisión, teléfono, Internet, videoconferencia y teleconferencia interactiva para transmitir información y conocimientos de un medio a otro. (Bates, 1999)	Es un proceso interactivo en donde los contenidos de los cursos son analizados y discutidos entre alumnos y profesores de manera sincrónica (videoconferencia, chat interactivo – en ambos casos el estudiante tiene libertad de escoger donde ingresar a la sesión) y asincrónica (foro, correo electrónico) en una relación dialógica en un entorno virtual (Pérez, Sáiz y i Miravelles, 2006).

Fuente: Construcción del autor

3.2 La operatividad de la educación virtual

El generar aprendizaje es uno de los retos principales de la educación en cualquier modalidad. Dentro de la educación virtual existe la planeación de su diseño para implementación en una plataforma. La incorporación de las tecnologías de la información y comunicación en los procesos formativos de manera formal y reconocida como una modalidad educativa presenta un reto para las instituciones que asumen el reto de sumarla a su oferta educativa (Alba, Carballo, Pons, Labra, Moreno y Río, 2005)

El analizar el desarrollo de un entorno virtual supone el conocimiento de una metodología que dé fundamento a las acciones seleccionadas para llevar a cabo el logro del objetivo del curso. Martínez y Quincha (2012) mencionan que ante el auge

de las tecnologías de la información y las comunicaciones se hace necesario modificar los esquemas tradicionales de diseño y planificación de cursos, por lo anterior el pensar en reconocer elementos pedagógicos para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje en virtualidad conlleva a analizar los diferentes modelos que son utilizados para la construcción de entornos virtuales.

Para poder llevar a cabo la educación virtual es necesario reconocer las figuras emergentes en las instituciones, las que son encargadas de iniciar, desarrollar y concluir esta modalidad educativa. Un profesional de la educación a distancia es definido como aquel que enseña o trabaja como un soporte administrativo o académico.

Kegan (1980) señala la necesidad de un grupo de profesionales que organicen y coordinen la planificación, el desarrollo y la evaluación de todo programa de formación, desde el experto en contenidos de enseñanza, al experto en la edición de los mismos en la red o al administrador de una plataforma informática. En este sentido la finalidad de este equipo sería la de conseguir un contexto didáctico rico en contenidos y actividades.

Los equipos multidisciplinares elementales para generar un ambiente de aprendizaje en la virtualidad, cada equipo de trabajo tiene un rol establecido, Rodríguez (2002) citando a Tach (1994) y William (2001) señalan que para que un ambiente de aprendizaje fluya son necesarias doce roles para operacionalizar el programa; los cuales son el administrador, el líder del proyecto, instructor, diseñador instruccional, experto en tecnología, diseñador gráfico, editor multimedia, coordinador, especialista en evaluación, soporte técnico y encargado de bibliotecas.

Además del capital humano para operacionalizar la educación virtual la selección de herramientas “instruccionales” basando el uso de plataformas de comunicación y de intercambio de información (Ramírez-Martinell y Maldonado,2015). Para el desarrollo de la educación virtual las instituciones

deberán dotar a los actores involucrados en el proceso de “la infraestructura tecnológica necesaria para la conducción de la experiencia educativa” el cual es definido como plataformas de telecomunicación, servicios de mantenimiento e infraestructura.

Por lo anterior Rivera y del Carmen (2004) identifican 5 momentos necesarios para que sea posible operacionalizar un programa para educación virtual:

1. Diagnóstico: Reconocer las características de la institución, las necesidades educativas que ha de resolver, los recursos humanos que apoyarán a dicho programa y la infraestructura disponible.
2. Elaboración del objetivo general: Parte de las necesidades educativas identificadas en el diagnóstico. Son el punto de partida de cualquier programa educativo.
3. Identificación, selección y organización de contenidos: Lo que el estudiante va a aprender organizado de manera didáctica para que construya su propio conocimiento.
4. Diseño de objetivos de aprendizaje: Punto de referencia para el diseño de situaciones de aprendizaje. Se especifica lo que se espera lograr en el estudiante al terminar una unidad, módulo o tema.
5. Diseño de situaciones de aprendizaje: Implica crear ambientes que propicien el aprendizaje colaborativo.

Para estos autores queda claro que operacionalizar un programa en la virtualidad requiere, además de una buena infraestructura tecnológica la forma en la que se le da utilidad. Resulta importante considerar diferentes factores para asegurar una educación innovadora que no replique los procesos de la educación presencial en una plataforma de aprendizaje.

3.3 Diseño instruccional

La educación a distancia como cualquier programa educativo requiere una buena planeación. Para que un acto educativo cumpla sus objetivos es necesario: Prever con claridad las metas que han de alcanzar para hacer realidad el proyecto, tener una congruencia dentro de los objetivos de aprendizaje y lo establecido en las actividades, así como una constante evaluación. Rivera y del Carmen (2004) mencionan que la palabra diseño hace referencia al “boceto” de lo que será la instrucción, entendida como conjunto de métodos afines al proceso de enseñanza-aprendizaje y a los hechos, principios y valores que rigen la educación.

El diseño instruccional (DI) es el esquema que ubica a los diferentes procesos involucrados en la elaboración de programas educativos a distancia. El origen del concepto de diseño instruccional según menciona Giraldo y Ríos (2011) fue introducido por Roberto Glaser en 1960 y con el auge de las nuevas tecnologías en la educación toma fuerza como componente fundamental de los proyectos de aprendizaje.

Existen diferentes definiciones de DI, Serrano (2008) concibe el diseño instruccional como la planificación de la educación que implica la elaboración de guiones, planes, proyectos que generalmente se lleva a cabo bajo procedimiento estandarizados.

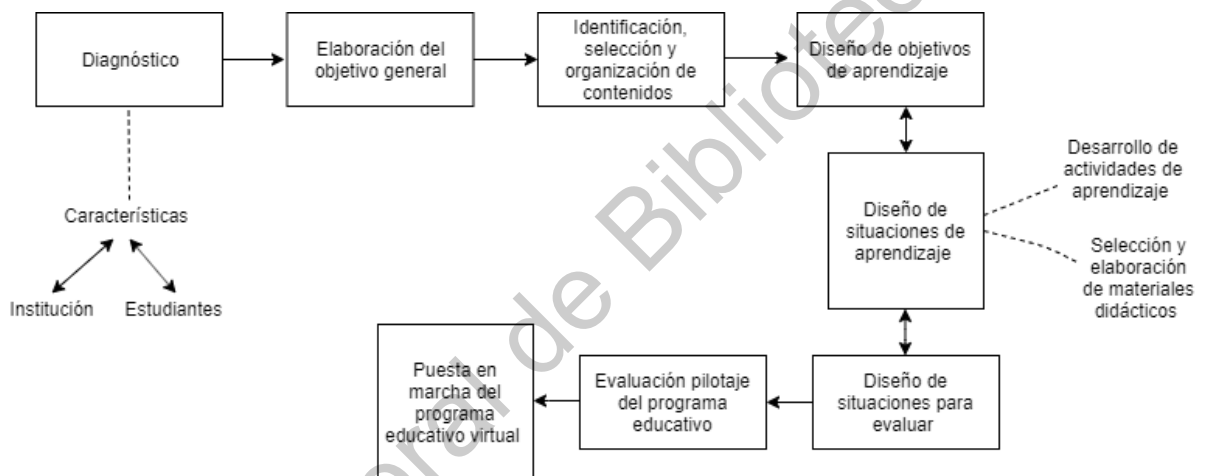
Richey, Fields y Foson (2001) citando en Belloch (2017) apuntan que el DI supone una planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas.

El diseño instruccional es el proceso sistémico, planificado y estructurado que se debe llevar a cabo para producir cursos para la educación presencial o en línea,

Agudelo (2009) establece el diseño instruccional como eje de planificación para la producción e implementación.

En este trabajo de investigación retomamos la definición de Ukavetsky (2003) citado en Díaz y Castro (2017) donde el DI es una metodología de planificación pedagógica, que sirve de referencia para producir una variedad de materiales educativos, atemperados a las necesidades estudiantiles, asegurando la calidad del aprendizaje. La Figura 1. Señala estos componentes.

Figura 1. Características generales del diseño



Fuente: Rivera (2004)

Los diseños instruccionales propician el desarrollo de habilidades y destrezas, asimismo favorecen la adquisición de conocimiento de forma directa. Martínez (2008) expresa que el diseño es esencial en el ámbito educativo; se convierte en el camino o guía que todo educador debe trazar al pretender dirigir un curso, independientemente de la modalidad de éste (Martínez Rodríguez en Zuñiga, 2015).

El DI debe facilitar el procesamiento significativo de la información y del aprendizaje; por lo tanto, ha de ser capaz de enseñar el conocimiento organizadamente a través de actividades de aprendizaje pertinentes para la población objetivo. Al ser una herramienta fundamental en la educación virtual,

existen diferentes análisis sobre sus componentes. A continuación, presentamos algunos de los modelos más significativos en el desarrollo de DI.

3.3.1 Modelos del diseño instruccional

Entender un modelo de diseño instruccional implica el conocer una gama de definiciones. Siemens (2004) explica que “un modelo es una representación de hechos reales que debe ser utilizada sólo en la medida en que se maneja para la situación o tarea en particular”.

Utilizar un modelo de diseño instruccional facilita la elaboración del material por parte de los involucrados en la producción, también facilita la gestión del proceso a los profesores y la ejecución del mismo a los estudiantes.

Agudelo (2009) hace énfasis en la importancia de que el modelo seleccionado sea adecuado a las necesidades de las instituciones y en especial a las necesidades de los estudiantes, lo que puede facilitar el asegurar la calidad del aprendizaje.

En la siguiente tabla se muestran los modelos del diseño instruccional más usados en la educación virtual:

Tabla 2.

Modelos más usados en del diseño instruccional

Modelo	Autor	Característica
		ADDIE por sus siglas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación; dicha propuesta contempla una serie de fases o etapas cada una encargada de condicionar el desarrollo del curso. Permite el establecer elementos que abonan a la pedagogía y didáctica, además por sus características flexibles es uno de los modelos instruccionales más usados por

ADDIE
(1980)

La Universidad del
Estado de Florida

instituciones de educación para
generar cursos a distancia.

Análisis: durante esta etapa se define
el problema y se plantea una
solución, se analizan las
necesidades del estudiante

Diseño: se inicia con el planteamiento
de la estrategia para el
desarrollo de la instrucción,
enfocándose principalmente
en el aspecto didáctico y el
modo de dividir el contenido

Desarrollo: los resultados de las
etapas de análisis y diseño son
los insumos de esta fase.

Implementación: esta etapa tiene que
ver con la entrega del
contenido al estudiante o
estudiantes, iniciando con la
publicación de los contenidos,
aquí se ejecuta lo planificado

Evaluación: realmente esta etapa está
presente durante todo el
proceso de diseño
instruccional y puede ser
formativa y/o sumativa.

ASSURE
(2003)

Heinich, Molenda,
Russell & Smaldino

El modelo ASSUERE tiene sus raíces
teóricas en el constructivismo y parte
de características, estrategias y
contenidos organizados,
comunicación

El modelo con base a su acrónimo en
ingles propone:

Analizar las características de los
estudiantes

Establecer los objetivos de
aprendizaje

Selecciona las tecnologías y recursos didácticos pertinentes para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje

Utiliza las tecnologías, medios y materiales

4 componentes
(1997)

Van Marrienboer

El modelo de cuatro componentes se distingue por diez pasos, divididos en 4 categorías:

Teorías del aprendizaje

Información de apoyo

Información procedimental

Práctica de parte de las tareas.

Este modelo es uno de los más conocidos y describe todas las etapas de un proceso iterativo que comienza por la identificación de objetivos de instrucción y termina con la evaluación sumativa.

Etapa 1. Identificar las metas de Instrucción

Etapa 2. Análisis de instrucción

Etapa 3. Identificar conductas de entrada y características de los estudiantes

Etapa 4. Objetivos de resultados: se detallan los objetivos específicos de acuerdo a las metas establecidas en la fase anterior

Etapa 5. Desarrollar pre-test

Etapa 6. Estrategia de Instrucción: se definen las actividades de instrucción que ayuden a cumplir los objetivos establecidos previamente

Etapa 7. Seleccionar materiales de instrucción

Dick y Carey
(1968)

Walter Dick y
Lou Carey

Etapa 8. Evaluación formativa
Etapa 9. La evaluación sumativa

T pack (2006-2009)	Lee S. Shulman	El núcleo del TPACK está formado por tres formas de conocimiento primario. Tecnología (TK), Pedagogía (PK) y Contenido (CK).
-----------------------	----------------	--

Fuente: Construcción del autor

Los modelos del diseño instruccional marcan una pauta para la elaboración de todo curso. Utilizar un modelo de diseño instruccional facilita la gestión del proceso, de ahí parte la importancia de que dicho modelo esté adecuado a las necesidades de las instituciones y sobre todo a las de la población objetivo.

De igual forma, el DI tiene que especificar y entender las debilidades y fortalezas de cada uno de los modelos de diseño instruccional para optimizar su uso en el diseño de la estrategia adecuada (Morer y Ortiz, 2005)

En la Tabla 2 se observan diferentes modelos de diseño instruccional, los cuales tienen elementos comunes, que los hacen tener una relación entre sí. Un ejemplo de esto es el Modelo ADDIE, el cual es el más utilizado en las instituciones tiene aspectos en común con el Modelo ASSURE al ser ambos sistemáticos en su función.

3.4 Elementos pedagógicos

Se reconoce como elementos pedagógicos a los aspectos que son establecidos para realizar el proceso de enseñanza – aprendizaje. La Real Academia Española (2019) define como elemento a la “parte que, junto con otras, constituye la base de una cosa o un conjunto de cosas materiales o inmateriales” y por la naturaleza del estudio se reconoce como pedagógico.

El modelo T-Pack (technological pedagogical content knowledge) se retoma como punto de partida para introducir elementos pedagógicos al diseño instruccional dado a los conocimientos que lo integran. Se conforma por tres

componentes vinculados con los conocimientos propios del contexto de la educación del siglo XXI.

Scopigno, Cignoni, Pietroni y Dellepiane (2017) los describe de la siguiente manera:

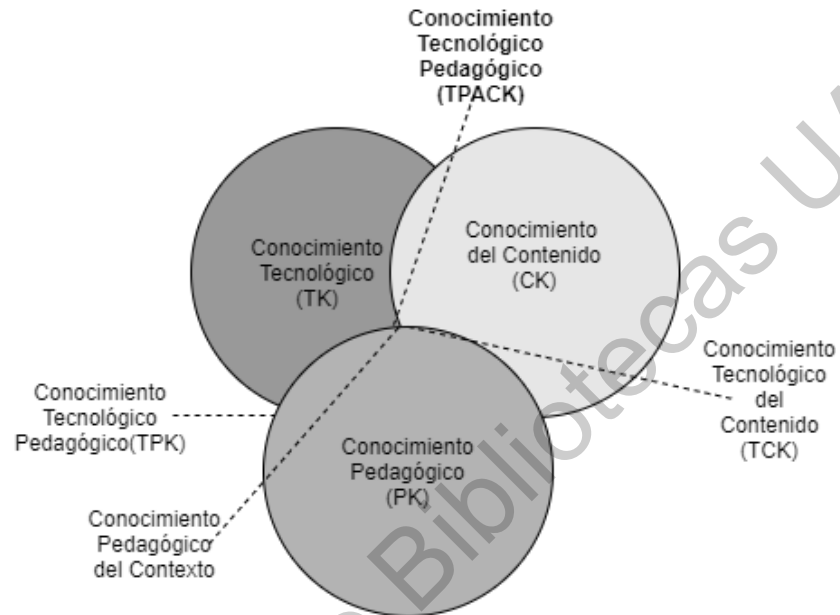
Conocimiento disciplinar: Involucra el conjunto de contenidos, temas, teorías que se quieren enseñar.

Conocimientos pedagógicos: Implica conocer en profundidad los procesos, métodos o prácticas de enseñanza y aprendizaje; manejo u organización de la dinámica del aula, desarrollo e implementación de propuestas pedagógicas y la evaluación de los estudiantes.

Conocimiento tecnológico: Incluye las habilidades que permiten operar con las tecnologías, requiere de las competencias necesarias para estar continuamente aprendiendo, abarcando los cambios tecnológicos que se producen en el tiempo y adaptándose a ellos

El modelo T-pack es un modelo conceptual como un método integrador que interrelaciona varios componentes y nuevas formas de conocimiento, proporcionando un aprendizaje basado en las necesidades del estudiante.

Figura 2. Modelo T-PACK



Fuente: Construcción del autor

Como se mencionó anteriormente el modelo T-pack hace referencia a los conocimientos tecnológicos, pedagógicos y conocimientos disciplinares como una tríada conjunta, donde ningún conocimiento tiene más valor que otro. La búsqueda de un equilibrio sobre los elementos que integran el aprendizaje hace que sea una propuesta pertinente para el trabajo de los diseñadores instruccionales en la educación virtual.

3.5 Ambientes de aprendizaje virtuales de aprendizaje (AVA)

La sociedad del siglo XXI ha manifestado la necesidad de nuevos espacios para sus procesos educativos. El uso de internet en la educación marca una pauta para alojar estos espacios. Un sistema educativo basado en Web comenta Mendoza y Galvis (1999) no es simplemente digitalizar textos educativos o hacer libros electrónicos.

En este sentido, la noción del diseño de los cursos en una modalidad no presencial implica la conciencia de identificar los entornos en donde se va a generar el proceso de aprendizaje. En la educación virtual los conceptos utilizados para denominar estos espacios son ambientes virtuales de aprendizaje (AVA).

Un ambiente de aprendizaje es el lugar en donde confluyen estudiantes y docentes para interactuar psicológicamente con relación a ciertos contenidos, utilizando para ello métodos y técnicas previamente establecidos con la intención de adquirir conocimientos, desarrollar habilidades, actitudes y en general, incrementar algún tipo de capacidad o competencia (Enrique y Alzugaray, 2013).

Díaz-Barriga (2013) describe un ambiente de aprendizaje como el resultado de establecer secuencias didácticas que ofrecen un ordenamiento de acciones a realizar, no necesariamente en forma única.

Otro elemento considerado importante es la interacción. Perrenoud (2012) expresa que la interacción es concebida como una actividad de intercambio entre el pensamiento del alumno y el conocimiento, entre docentes y estudiantes a través de diversos intercambios, entre cada actor de la educación y un recurso interno.

Batista (2006) hace referencia a González y Flores (2000) en el sentido de que un medio ambiente de aprendizaje es el lugar donde la gente puede buscar recursos para dar sentido a las ideas y construir soluciones significativas para los problemas, expresan:

Pensar en la instrucción como un medio ambiente destaca al 'lugar' o 'espacio' donde ocurre el aprendizaje. En el sentido tradicional, los elementos de un medio ambiente de aprendizaje son: el alumno, un lugar o un espacio donde el alumno actúa, usa herramientas y artefactos para recoger e interpretar información, interactúa con otros, etcétera" (p.02).

Duarte et al (2009) consideran que el pensar en ambientes de aprendizaje para la virtualidad orienta a esquemas de trabajo en redes de estudiantes y docentes

centrado en el desarrollo del aprendizaje, facilitando los recursos necesarios para el desarrollo de la comunicación y acceso a la información.

Por lo que, al hablar de ambiente, se hace referencia a un todo globalizado, donde espacios, objetivos, conocimientos y seres humanos establecen relaciones con un propósito, generando entonces un tejido de interacciones asociadas a la solución de necesidades que requieren, cada día con mayor fuerza, la creación de estructuras artificiales por el hombre para ser alcanzada (Barbosa, 2004).

Dillengourg (2000) especifica un listado de características de un ambiente de aprendizaje virtual:

Es un espacio social, donde las interacciones entre participantes ocurren en un ambiente mediado por herramientas proporcionadas.

El espacio virtual es una representación. Las representaciones son diversas van desde textos hasta propuestas 3D.

Los estudiantes no sólo son activos, también son actores.

Los ambientes virtuales son usados como un apoyo a temas particulares, apoyo extra-clase y de modo mixto durante clases presenciales.

Entonces el ambiente virtual de aprendizaje se integra según Díaz (2004) de múltiples herramientas tecnológicas, el diseño instruccional de la información propuesta, las estrategias psicopedagógicas, los actores y los objetos producidos resultado actividad los actores con las actividades de aprendizaje y con el resto de los actores.

Es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base a un programa curricular, se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje (López Rayón, Escalera, Ledesma, 2002).

3.6 Proceso de enseñanza-aprendizaje en la virtualidad

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la virtualidad tiene elementos en común con una educación presencial dado a que existen espacios de convivencia entre orientaciones y didácticas diversas. El aprendizaje en ambientes virtuales es el resultado de un proceso y un producto realizado a partir de la práctica.

La principal característica entre la presencialidad y la educación virtual es el cambio de medio y el potencial educativo que se deriva de la optimización del uso de cada uno de estos. En este sentido menciona Sagrà (2001) citado por Fernández (2017) que, si bien no es posible realizar lo mismo, las finalidades educativas no deben cambiar, pero las formas para lograrlo son distintas. En la aceptación de esta diferencia de medio de comunicación reside el éxito o el fracaso de la actividad educativa (p.118).

Existen elementos dentro de un entorno virtual que son considerados indispensables para el aprendizaje. Torres, Ortiz y Barcia (2017) hacen referencia a Sagrà y Duart (2000) que indican que la metodología para entornos virtuales de aprendizaje debe estar centrada en el estudiante. Dentro de su modelo expresan los siguientes elementos como pilares de la educación virtual:

- I. La flexibilidad, en respuesta a la adaptación a las necesidades diversas de un estudiante.
- II. La satisfacción de las necesidades del estudiante.
- III. La cooperación. La educación virtual no es un proceso aislado, propicio trabajo en equipo ya sea con estudiantes o mediante grupos con intereses afines.
- IV. La personalización, esta modalidad facilita el trato individual de las necesidades formativas de cada estudiante, integra recursos para el aprendizaje del estudiante.

- V. La interactividad, requiere de un espacio donde se encuentre alojado el estudiante dentro de la web. Este espacio virtual es la base donde para establecer las relaciones formativas.

3.7 Paradigmas constructivistas en la educación virtual

En la educación virtual es necesario establecer fundamentos teóricos que guíen la práctica y las interacciones. En este sentido se considera al constructivismo como referente. Para que el modelo constructivista se lleve a cabo es de vital importancia enfatizar el trabajo colectivo. De esta forma generar debate e intercambio de conocimientos entre los miembros de un grupo, compartir dudas y plantear soluciones conjuntas, considerando diferentes puntos de vista que pueden ampliar el conocimiento.

Hay que tomar en cuenta que aprender es crear zonas de desarrollo próximo e intervenir en ellas como participantes en la educación virtual. Es por ello que la misión del instructor es buscar y valorar los puntos de vista de los estudiantes, socializar las conclusiones y vincularlas con el contenido que ha sido objeto de estudio.

De acuerdo con Piaget (1964) se debe dar un papel especial al sujeto, que no es, como se lo tenía marcado en un modelo conductista, un simple espejo que refleja el mundo, sino que actúa sobre los objetos y estructura la información que obtiene de manera esquemática y jerarquizando saberes.

Díaz (2003) establece dimensiones para el desarrollo de un supuesto instruccional motivacional para que los estudiantes puedan construir escenarios auténticos a través de dos dimensiones:

Relevancia cultural. Una instrucción que emplee ejemplos, ilustraciones, analogías, discusiones y demostraciones que sean relevantes a las culturas a las que pertenecen o esperan pertenecer los estudiantes.

Actividad social. Una participación tutorada en un contexto social y colaborativo de solución de problemas, con ayuda de mediadores como la discusión en clase, el debate, el juego de roles y el descubrimiento guiado.

En relación con lo antes dicho se expresa que los enfoques del aprendizaje varían en relación a su relevancia con el contexto y las actividades que propician el aprendizaje. Es por esto que a continuación se presentan las teorías del aprendizaje utilizadas en el diseño instruccional de las instituciones estudiadas en la presente investigación.

3.7.1 Aprendizaje situado

El aprendizaje situado atiende a un proceso multidimensional, es decir de apropiación cultural pues se trata de una experiencia que involucra el pensamiento, la efectividad y la acción en el estudiante, es parte y producto de la actividad, el contexto y la cultura de quien lo desarrolla y aplica (Araujo y Sastre, 2008).

Sagástegui (2004) expresa que el desarrollo de aprendizajes situado tiene exigencias adicionales en el contexto escolar y sobre todo en la virtualidad, en primer lugar, las situaciones educativas deberán estar organizadas en función de las posibilidades de desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Lo anterior tiene una relación con lo que Vygotsky llamó la zona de desarrollo próximo y, en segundo término, la experiencia debe ser guiada y apoyada a través de un proceso de “andamiaje”, para facilitar a los alumnos cierta destreza frente a la complejidad de los problemas, mediante procesos de colaboración con otros, el reto de la virtualidad para la aplicación de esto implica una planeación en del diseño instruccional que marque secuencias didácticas claras. Esto se relaciona como se dijo anteriormente con la teoría sociocultural de Vygotsky, la cual concibe que el aprendizaje se relaciona con el entorno.

Figura 3. Esquema de elementos del aprendizaje situado



Fuente: Niemeyer (2006)

Por lo anterior el considerar nuevos elementos derivados del discurso del diseño instruccional implica el reconstruir los procesos de enseñanza-aprendizaje con el fin de promover una educación de la calidad y que tengan un significado para la construcción del conocimiento.

3.7.2 Aprendizaje colaborativo

El trabajar en un ambiente virtual no tiene que relacionarse automáticamente con la individualidad, dado a que la construcción de conocimiento parte de la adquisición de destrezas y actitudes que ocurren durante una interacción.

Por esta premisa se retoma la perspectiva teórica de Panitz (1997) que establece el aprendizaje colaborativo como la construcción a través consenso, de la cooperación de los miembros del grupo, del mismo modo señala que en el aprendizaje colaborativo se comparten las responsabilidades entre todos los participantes, la cooperación se vuelve un eje central para generar aprendizaje.

Gros (2000) integra a la definición de Panitz (1997) que "lo que debe ser aprendido sólo puede conseguirse si el trabajo del grupo es realizado en

colaboración. Es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar, cómo dividir el trabajo, las tareas a realizar. La comunicación y la negociación son claves en este proceso” (p.03).

Por lo anterior en la virtualidad el proceso de enseñanza-aprendizaje puede ser comprendido de manera individual, se tiene que generar comunidad entre lo que se aprende y los que aprenden durante el curso.

3.7.3 Cognoscitivismo

En la educación virtual las teorías del procesamiento de la información se centran en el cómo el estudiante codifica la información y la convierte en conocimiento.

En esta corriente se concibe al usuario como un procesador de información que manipula e intercambia significados según sus estructuras mentales. Esta forma de llegar al aprendizaje reconoce al aprendizaje como un fenómeno mental, que se produce mediante la comprensión, reflexión, el pensamiento y el discernimiento. Es decir, el razonamiento.

Por lo anterior Leiva (2005) expresa que dentro del cognositivismo el conocimiento no se concibe como meramente reproductivo, sino que el sujeto modifica la realidad al conocerla. Además, que esta idea aplicada a la educación virtual plantea un sujeto activo y protagonista de su aprendizaje.

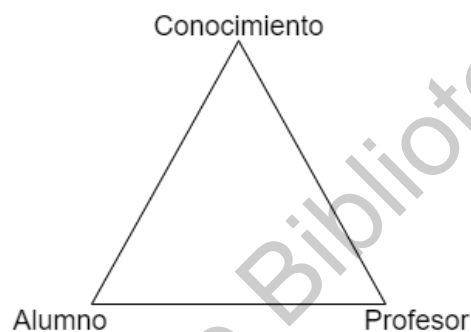
En este sentido dentro de la virtualidad y el cognoscitivismo se relaciona el manejo de la información, el uso y manipulación van de la mano de los procesos y actividades que se generan para producir aprendizaje. Bajo esta premisa lo estático no produce conocimiento.

3.8 Tríada Didáctica o triángulo pedagógico

El proceso de enseñanza tiene su representación gráfica con la propuesta tomada de Johnson et al. (1998). Este triángulo conformado por el profesor, el

alumno y el saber o conocimiento se emplea para caracterizar las acciones educativas en la presencialidad.

Figura 4. Tríada didáctica tradicional



Fuente: Johnson et al. (1998)

Si bien, el triángulo pedagógico se considera desfasado con los tiempos actuales. La estructura no ha sufrido una modificación significativa o se han replanteado los elementos que la conforman, para comprender el proceso de aprendizaje actual.

Ibáñez (2007) menciona que en el triángulo pedagógico el aprendizaje se representa con la interacción entre el alumno y el conocimiento y se interpreta como "adquisición", sea ésta como efecto de un proceso de transmisión, mediación o construcción del conocimiento a partir de la figura del profesor (p.442).

Según los principios de la tríada didáctica una nueva perspectiva de adquisición de conocimiento podría llevarse a cabo cuando se empieza a actuar ante los objetos concretos de una forma novedosa, donde ese actuar cumple ahora

determinados criterios convencionales formales en el hacer o en el decir. Aprender es desarrollar nuevas formas o funciones de comportamiento (Ibidem,2007).

4. Metodología

Se trata de una investigación de tipo cualitativa. Analiza los elementos pedagógicos del diseño instruccional. Y cómo estos favorecen la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje a través de entrevistas semidirigidas a expertos en diseño instruccional.

El enfoque de la investigación se establece en el paradigma constructivista. Desde este paradigma el saber del mundo real se construye con base a procesos de interaccionismo social y movilización de representaciones (Berger y Luckman,1967).

En este sentido, Gergen (2007) menciona que se brinda principal interés en cómo se producen los significados dentro de los diversos contextos sociales o culturales. Donde los individuos otorgan significados dentro de marcos de referencia interpretativos, basados en la historia y lo cultural.

Se reflexionan los argumentos dados por Ramos (2015) citando a Hernández (2010) el constructivismo es un sustento para investigación cualitativa. Indica las siguientes afirmaciones que se consideran para el análisis de resultados de la presente investigación (p.14) las cuales son:

- I. La realidad se construye socialmente desde diversas formas de percibirlas.
- II. El saber se construye de forma social por los participantes en el proceso investigativo
- III. La investigación no es ajena a los valores de los investigadores.
- IV. Los resultados no pueden ser generalizados en forma ajena al contexto y el tiempo

En el constructivismo si bien la realidad existe. Esta se encuentra representada de múltiples formas. En las construcciones mentales de distintos individuos que conforman un determinado grupo humano (Ramos, 2015).

Del mismo modo expresa que no existen realidades únicas. Sino que corresponden a la percepción individual, lo que construye diversas necesidades y experiencias en su contexto.

Guba y Lincoln (1994) afirman que la relación entre investigador y objeto de estudio se basa en una postura subjetivista. En donde existen una interacción entre en el investigador y el investigado. Los resultados que se entran en la investigación entonces son producto de la construcción que realizan tanto el investigador como el investigado.

Para esta investigación la realidad será reconstruida a partir de los significados que los diferentes participantes. Es importante comprender que dentro del análisis cualitativo se busca percibir los fenómenos dentro de su contexto usual. Por lo que la investigación se basa en la descripción detallada de perspectivas y situaciones con el fin de comprender, más no generalizar resultados, para su posible aplicación en un contexto con características afines.

4.1 Método

El método fenomenológico-hermenéutico es el eje por el cual se realiza la investigación. La ciencia humana fenomenológica es el estudio de los significados vividos o existenciales. Se explorará bajo este enfoque, la relación de las perspectivas de los diseñadores instruccionales con el fin de dar significados al universo en el que se desarrollan. Van Manen (2003) expresa que la investigación fenomenológica-hermenéutica es una búsqueda de plenitud, a través de explicar el mundo tal como se encuentra.

Por lo anterior nos centramos en la descripción del fenómeno tal como se encuentra en la realidad. A partir de la experiencia y expresiones de los

participantes. La interpretación de los resultados se apoyará en la hermenéutica, que intenta comprender la naturaleza de la experiencia vivida.

Se consideró la organización de Ayala (2008) para la construcción de significado. Existieron en 3 fases: descripción, interpretación y construcción de significado.

Tabla 3.
Fases del método fenomenológico-hermenéutico

Fase	Contenido	Actividades
I Descripción	Experiencias personales como punto de partida	Análisis del contexto Definición de participantes Elaboración de guión de entrevistas
II Interpretación	Obtener las descripciones experienciales	Definición de criterios de inclusión Entrevistas a participantes Transcripción de entrevistas
III Construcción del significado	Escribir-reflexionar de la experiencia vivida	Análisis temático y uso de diversos métodos de reducción Construcción de realidad a partir de la información obtenida

Fuente: Ayala (2008).

4.1.1 Técnica de investigación: Entrevista

Según Van Maner (2003) las técnicas utilizadas para obtener “datos” de “sujetos” consiste en realizar entrevistas, analizar respuestas escritas, siempre teniendo en cuenta la experiencia del sujeto.

Para recolectar información se definió que la entrevista como técnica para recabar datos. De los tipos de entrevista se seleccionó la semiestructurada dado a que presenta un grado mayor de flexibilidad. Pérez (1991) menciona que su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos.

4.1.2 Instrumento de investigación: Cuestionario

El cuestionario consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación, y que puede ser aplicado en formas variadas (Pérez, 1991). Las preguntas frecuentes son de opinión, el cuestionario es un instrumento útil para tener control sobre lo que se va a preguntar. La siguiente tabla muestra las preguntas establecidas, así como su propósito comunicativo.

Tabla 4.
Propósitos comunicativos del cuestionario aplicado

Pregunta	Propósito comunicativo
¿Cuál es su formación base? ¿Cuál ha sido de formación académica que le ha permitido desempeñarse como DI?	Conocer la formación del participante que contribuyan en su función como diseñador instruccional
¿Cuál es el nivel de intervención que tiene el Diseñador Instruccional en la planeación de los cursos?	Caracterizar la función académica del participante, y conocer cómo la figura del DI interviene al diseñar un curso virtual.
¿cuáles son los elementos que considera para generar ambientes de aprendizaje?	Identificar la noción del concepto de aprendizaje de diferentes DI y la importancia que se le da al diseño instruccional para facilitar el proceso educativo.
¿Encuentra una relación entre el modelo educativo de esta institución y el diseño instruccional que realiza?	Identificar si la noción institucional de educación impacta en cómo se realiza el diseño instruccional

Desde su experiencia, ¿cuál es el proceso para realizar diseño instruccional?

¿Quién(es) interviene(n) en el proceso de diseño instruccional?

¿Quién(es) interviene(n) en el proceso de diseño instruccional?

¿Qué elementos considera que se requieren para la construcción de DI?

¿Utiliza alguna metodología didáctica pedagógica para realizar sus planeaciones?

¿En el diseño instruccional se considera la evaluación del aprendizaje?

¿Cómo incorpora en el diseño instruccional la formación actitudinal o axiológica de los estudiantes?

Identificar el modelo de diseño instruccional se utiliza, pues se conocer la metodología y los elementos a lo que se da prioridad para conformar un diseño instruccional

Identificar a los actores que hacen posible el diseño de un curso virtual

Identificar a los actores que hacen posible el diseño de un curso virtual

Identificar los elementos pedagógicos establecidos en la planeación de un curso virtual

Identificar los juicios de valor en el diseño instruccional, cómo se realizar y qué elementos pedagógicos es posible conocer al realizarla.

Conocer las actividades que se realizan para la formación axiológica del usuario

Fuente: Construcción del autor

La fase de descripción se centra en:

Experiencias personales como punto de partida: Esta actividad desprendida de la fase de descripción se realizó a partir de la observación y análisis de la experiencia propia del investigador, se intentó describir la experiencia personal del diseño instruccional de la UAN.

Se realizó un análisis del contexto, y se comenzó a establecer las características de inclusión de los participantes en la investigación, la elaboración de un guion de entrevista fue validado por un grupo de expertos, cuyos perfiles son en el campo de la tecnología educativa, psicología y educación.

Con el fin de tener una muestra confiable se establecieron criterios de inclusión: diseñadores instruccionales que pertenezca a instituciones o

asociaciones dedicadas a la educación a distancia, teniendo como experiencia en este campo tres años.

4.2 Análisis de la información

La fase II correspondiente a la interpretación se caracteriza por:

Para comenzar con el análisis de los datos obtenidos se realizaron entrevistas a diez participantes, los que se seleccionaron de manera aleatoria. Los folios establecidos fueron:

- Participante 1
- Participante 2
- Participante 3
- Participante 4
- Participante 5
- Participante 6
- Participante 7
- Participante 8
- Participante 9
- Participante 10

Los participantes forman parte de instituciones y asociaciones de educación con programas educativos en modalidad a distancia de tienen nivel medio superior y superior. Así como cursos de profesionalización, en este sentido se realizó contacto con los diseñadores instruccionales de:

- Universidad anónima (1)
- Instituto Politécnico Nacional de México (1)
- Instituto Tecnológico de Monterrey (1)
- Universidad Politécnica de Ecuador (1)
- Instituto de Minería de Perú (1)
- Preparatoria Abierta y a Distancia de México (2)
- Enova (Empresa de capacitación) (1)
- Universidad Autónoma de Querétaro (1)

Asociación de capacitación a distancia (1)

Las entrevistas se realizaron entre los meses de marzo-agosto del año 2019. Una vez establecido el contacto directo con los diseñadores instruccionales de las instituciones anteriormente mencionadas. Se realizó una revisión del instrumento aplicable por parte del comité tutorial y se consideraron los lineamientos de bioética para la investigación con seres humanos a partir de lo establecido en el informe de Belmont (1976), siendo estos principios que se retomaron para la investigación:

- I. Respeto por las personas: Se basa en el concepto ético que los individuos deben ser tratados como agentes autónomos. Es aquí donde se estableció la aplicación del consentimiento informado. Se explicó en qué consistía la entrevista, en qué y para qué sería usada la información, así como la libertad de no contestar o abandonar la entrevista si así se deseaba. La privacidad respecto a su participación fue un elemento integrado dado a que no se hace mención de los nombres de los participantes durante la investigación
- II. Integridad científica: Se informó a los participantes los resultados obtenidos en la investigación, reconociendo la importancia de los individuos participantes. Bajo el principio de la beneficencia se buscó el beneficio de la población de estudios y el sometimiento nulo a posibles riesgos.

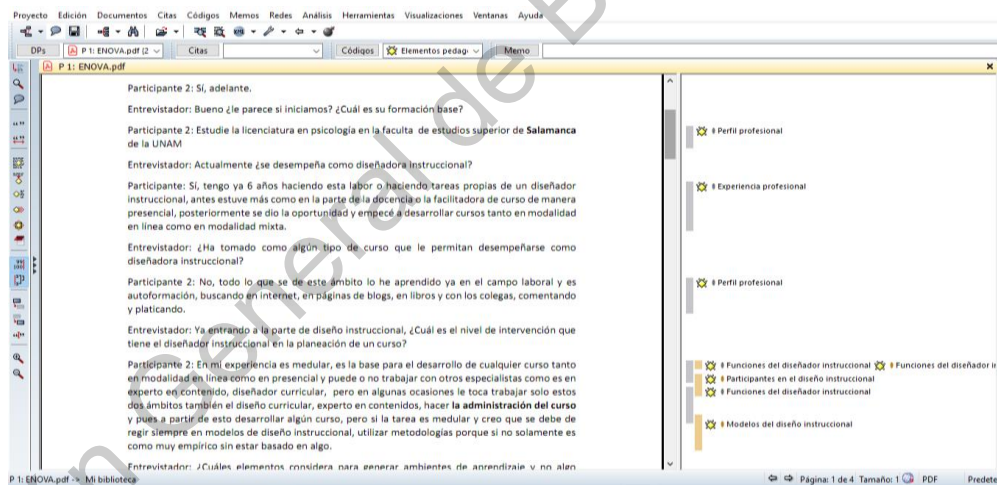
Con los principios bioéticos para dar guía a la investigación, fueron realizadas las entrevistas. Se solicitó el permiso escrito y oral para poder hacer uso de la información y ser grabado el audio. Cabe mencionar que se le enviaron a cada uno de los participantes. Sin embargo, solo dos regresaron el documento firmado, por lo que se optó el consentimiento de manera oral en la entrevista.

Los audios oscilan en duraciones de 15 a 30 minutos, de igual forma no sufrieron ninguna modificación al momento de ser transcritos para tener una fuente información confiable y siempre disponible en caso de ser necesario.

Para el análisis de la información se utilizó el programa Atlas TI lo que permite identificar el discurso más frecuente en torno a los elementos pedagógicos que se insertan en el diseño instruccional. La construcción de estos códigos fue realiza en un primer momento por los campos semánticos del discurso de los diseñadores.

En una primera lectura se comenzaron a realizar códigos a partir del discurso del marco teórico. Lo que permitió el validar la construcción de los códigos con los fundamentos de la investigación.

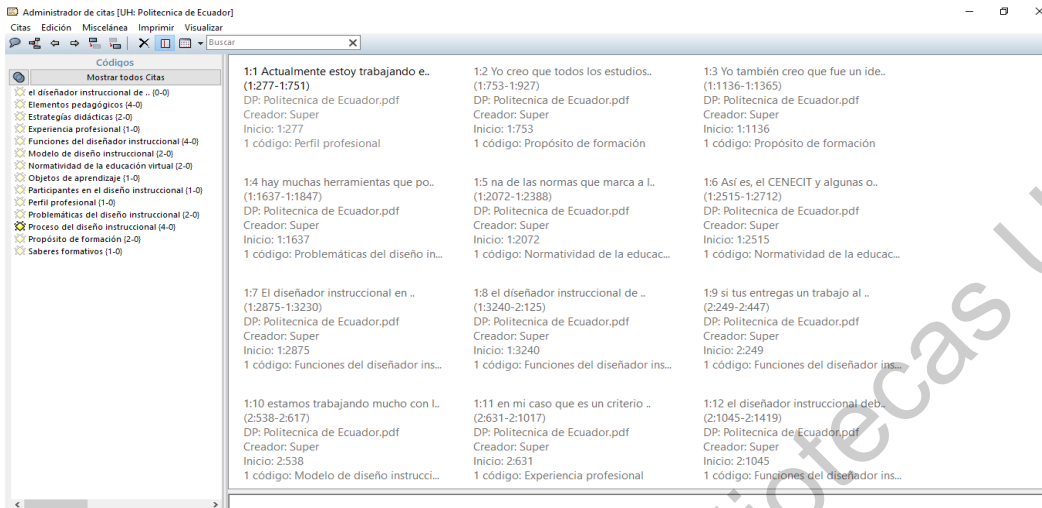
Figura 5. Ejemplo de codificación en el Atlas Ti.



Fuente: Construcción del autor

Los 10 audios correspondientes a las entrevistas tuvieron el mismo tratamiento. Para discriminar se tuvo cuidado en que tuviera relación con el objeto de estudio y pregunta de investigación.

Figura 6. Revisión de los códigos en el software Atlas Ti.



Fuente: Construcción propia

Una vez realizada la primera codificación se trasladaron los archivos resultantes como “all_codes” al programa Word, donde se separan los códigos establecido

Figura 7. Reducción de datos

Código: Funciones del diseñador instruccional {4-0}

P 1: Politécnica de Ecuador.pdf - 1:7 [El diseñador instruccional en.] (1:2875-1:3230) (Super)
 Códigos: [Funciones del diseñador instruccional]
 No memos

El diseñador instruccional en cualquier tipo de institución, ya se nivel básico o superior, el diseñador instruccional es el líder de un proyecto o un curso virtual teniendo en cuenta que en sus manos pasa el contenido, él tiene que elaborar como el esqueleto de la estructura del curso, y de ahí tiene que aterrizarlo correctamente a una plataforma,

P 1: Politécnica de Ecuador.pdf - 1:8 [el diseñador instruccional de.] (1:3240-2:125) (Super)
 Códigos: [Funciones del diseñador instruccional] |
 No memos

el diseñador instruccional de conocer una estructura metodológica de la plataforma, también debe conocer algunos de herramientas para que pueda trabajar mediante su curso, de tal manera que no “solo con la

Fuente: Construcción del autor

En la Figura 7 se ejemplifica como se comenzó a categorizar. Dentro de los rectángulos grises se encuentra seleccionado el código, mientras que en el rectángulo negro el discurso del participante.

En un primer listado se dieron la cantidad de 46 códigos; sin embargo, al momento de cruzar la información se mostró que se tenían elementos en el discurso repetidos por lo que se fusionaron hasta llegar a un listado de 27 categorías. Se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 5.

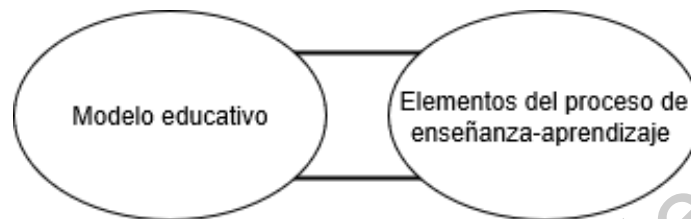
Categorías emergentes por frecuencia de aparición

Categorías	
Primera clasificación	Interacción con el docente
	Definición de objetivos de aprendizaje
	Materiales multimedia
	Interfaz
	Contenido
	Aprendizaje colaborativo
	Tutoría
	Experto en contenidos
	Asesoramiento docente
	Congruencia del curso
	Modelo ADDIE
	Flexibilidad para la implementación
	Necesidades de la población objetivo
	Vinculación de los objetivos de aprendizaje
	Vinculación con el contexto
	Vinculación institucional
	Guías modelo
	Acompañamiento de expertos
	Pertinencia del curso
	Plataforma
	Elaboración de secuencias didácticas
	Evaluación del aprendizaje
	Contenido

Fuente: Construcción del autor

Una vez con la información establecida en códigos se comenzó trabajar en una forma clara de establecer los elementos pedagógicos. En este sentido se construyeron 2 ejes centrales para realizar educación en la virtualidad.

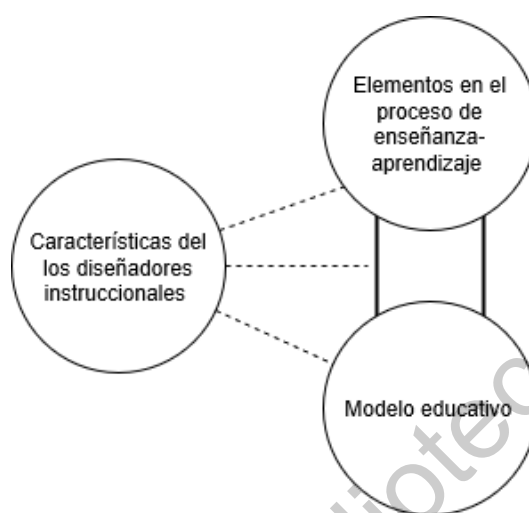
Figura 8. Macro categorías del estudio



Fuente: Construcción del autor

Dentro de la construcción de las dos macro categorías (Figura 8) referentes a los elementos pedagógicos. Se localizó una categoría paralela perteneciente a las características del diseñador instruccional. Esta categoría aislada no converge con los elementos pedagógicos; sin embargo, se consideró información valiosa para contestar al primer objetivo específico de la investigación.

Figura 9. Categoría paralela en el estudio



Fuente: Construcción del autor

Una vez definidas las categorías y códigos realizan un análisis del discurso. donde se rescata la voz de los participantes, esto con el fin de comenzar a redactar los resultados.

5. Resultados

En la fase III de construcción del significado

Los resultados obtenidos en la investigación emergieron del análisis realizado a las transcripciones de las entrevistas de los participantes. Como mencionamos en el capítulo 4 de Análisis.

Los resultados obtenidos en la investigación fueron organizados a partir de dos macro categorías correspondientes a elementos para el aprendizaje y modelo educativo, así como una paralela que se dedica a describir las características del diseñador instruccional.

Tabla 6.
Macro categorías emergentes

Macro categorías	
Modelo educativo	Elementos para el aprendizaje
Filosofía institucional	Instrumentación del diseño instruccional
Componente pedagógico	Proceso de interacción
Modelos del diseño instruccional	Evaluación

Fuente: Construcción del autor

Este apartado se compone de dos partes. Por un lado, se caracteriza a la población de estudio. Se analiza qué formación tienen los diseñadores instruccionales, el equipo con el que trabajan y cuáles son sus funciones.

Por otra parte, se muestra cuáles son los elementos pedagógicos presentes en el diseño instruccional. Con ello, damos respuesta al objetivo de este estudio

que fue: Identificar los elementos pedagógicos que favorecen la construcción de entornos virtuales de aprendizaje.

5.1 Caracterización de la población de estudio

Los perfiles profesionales de los diseñadores instruccionales en función a la muestra del estudio se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 7.
Perfil profesional de participantes

Trayectoria de participantes		
Participante	Institución	Perfil académico
Participante 1	Anónima	Lic. En Pedagogía Maestría en Pedagogía
Participante 2	ENOVA: Institución de capacitación educativa	Lic. En pedagogía
Participante 3	Instituto Politécnico Nacional	Lic. En Pedagogía
Participante 4	Instituto de Minería de Perú	Lic. Psicólogo educacional Especialidad Estrategias de aprendizaje
Participante 5	Instituto Politécnico de Ecuador	Ingeniero informático, Maestría en educación Master of Business Administration (MBA) Master en educación e-learnig
Participante 6	Preparatoria abierta y a distancia de México	Lic. En comunicación
Participante 7	Instituto Tecnológico de Monterrey	Lic. En Ciencias de la educación Maestría en Educación
Participante 8	Fundación de capacitación para docentes (Chiapas-Oaxaca)	Lic. En Comunicación Maestría en educación Dra. En educación
Participante 9		Lic. Pedagogía

	Preparatoria abierta y a distancia de México	Especialidad en medios para la educación
Participante 10	Universidad Autónoma de Querétaro	Lic. Psicología educativa Especialidad en tecnologías de la información para el aprendizaje Maestría en desarrollo y aprendizajes escolares

Fuente: Construcción del autor

De lo anterior es posible resaltar que nueve diseñadores instruccionales tienen estudios formales en educación o pedagogía. Solo uno tiene estudios en Comunicación. Dentro de las entrevistas realizadas se menciona que ninguno de los diseñadores instruccionales tiene una formación académica en educación virtual, siendo la experiencia quien ha sido la encargada de capacitarlos.

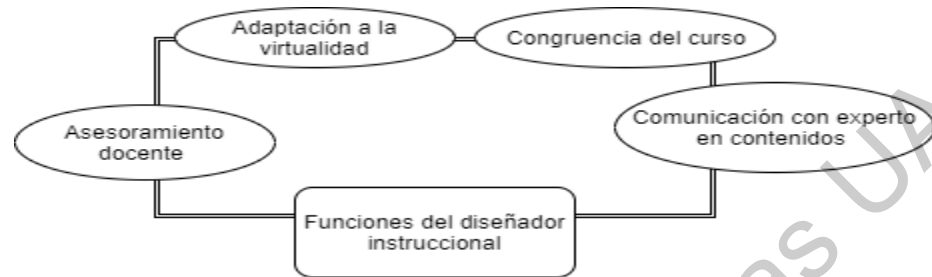
Por lo anterior es posible inferir a partir del discurso de los participantes, que mientras se tenga conocimiento del fenómeno educativo y sus implicaciones. Es posible trasladarlo a la educación virtual.

5.2 Funciones del diseñador instruccional

Los DI son una guía para que los docentes trabajen en la modalidad virtual por lo que brindan *“un asesoramiento a los docentes, es bueno, ellos quieren hacer sus diseños y sus materias en línea entonces se acercan con nosotros y nosotras somos prácticamente las asesoras psicopedagógicas” (E:1).*

El asesoramiento comprende desde el conformar el objetivo del curso, las competencias y las actividades que resultan pertinentes *“les ayudamos a hacer esta estructuración de planeaciones, a sacar su tema, ya sea objetivo o competencia desarrollar sus actividades, pero obviamente nosotras nada más hacemos estas revisiones, estas observaciones y los vamos guiando” (E:1).*

Figura 10. Funciones del diseñador instruccional



Fuente: Construcción del autor

El dar acompañamiento al docente es señalado como una metodología didáctica dentro del proceso de planeación para la educación virtual. La revisión al trabajo docente y el acompañamiento es continua, utilizando el conocimiento de los autores con el fin de llegar a la competencia final. *“Cuando llegábamos a nuestro documento final era porque ya había pasado por una serie de revisiones exhaustivas, fue que ya estuvo alrededor de un mes trabajando este documento, pues una metodología como tal no, era tanto el conocimiento que traían los autores, darle ese acompañamiento para que nos pudieron realmente nuestras competencias y diseño curricular que se nos estaba otorgando” (E:3).*

Que el docente conozca el ambiente en donde va a trabajar, como las partes que se esperan tenga el curso, tiene que coincidir con la metodología didáctica de la institución *“siempre se les presenta el entorno general del ambiente y se le sugiere atender que el curso debe de tener una parte de introducción, se da el curso en tres partes, la introducción al mismo que debe de llevar como elementos del programa, la agenda, los medios de comunicación interacción que se deben de llevar y los modos de evaluación” (E:10).*

5.2.1 Equipo de trabajo del diseñador instruccional

La labor del diseñar un curso en un ambiente virtual no es un trabajo aislado que dependa de una sola persona. Los participantes expresan que *“hay un equipo de desarrollo en el que trabajamos muy a la mano con los diseñadores instruccionales este equipo está integrado por diseñadores gráficos, animadores, productores y desarrolladores de software”* (E:2).

Es posible inferir que el trabajo para el desarrollo de un curso es multidisciplinar, por lo que se establece conexión entre diferentes campos del conocimiento: diseño gráfico, programador multimedia *“el diseño instruccional, el diseñador de multimedia, el experto que se encarga de todos los materiales para el diseño instruccional que facilita todo el proceso, el encargado de multimedia convierte estos materiales en actividades que tiene el docente desde la parte gráfica en algo que sea atractivo para el alumno”* (E:4).

5.3 Modelo educativo

El modelo educativo es una recopilación o síntesis de diversas teorías que logran reunir bases dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido se consideran elementos que dan sentido a la formación del estudiante a través de los principios de la institución. Este se considera un elemento pedagógico en la virtualidad.

Los elementos identificados en la investigación correspondientes a esta categoría se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 8.
Categoría modelo educativo

Modelo educativo	
Filosofía institucional	Razón de ser de la institución
Componente pedagógico	Aprendizaje situado Aprendizaje colaborativo
Modelo de diseño instruccional	

Fuente: Construcción del autor

5.3.1.1.1 Filosofía institucional

La construcción de un modelo educativo se constituye de elementos específicos, uno de ellos es la filosofía institucional, entendida como los valores que deben de estar alineados con el objetivo de la institución, es decir a la formación de los estudiantes y a las funciones de la institución (Anda,2009).

Los participantes consideran que el modelo educativo es la guía a partir de la cual se establece la estructura de los cursos. Una de las funciones del diseñador instruccional es asegurar la congruencia entre los objetivos del aprendizaje del curso y el modelo educativo de la institución. “[sin] *esta relación semiótica, incluso entre el modelo pedagógico, el modelo educativo y el diseño instruccional, no se puede dar un curso sin saber qué es lo que quieres del estudiante, para saber qué es lo que quieres del estudiante no solo son las necesidades de aprendizaje de éste (lo que se debe considerar) sino también el proyecto de egresado*” (E:8).

Asimismo, se menciona que todos los elementos que componen el diseño instruccional deben de estar alineados al modelo educativo “*nosotros trabajamos de la mano con el modelo Tec 21 para que todo esté como alineado, no podemos como salirnos de esa línea, si el Tec está fomentando esos valores, ¡tenemos que fomentar esos valores!* (E:7) “*el diseño instruccional tiene como tal llevar de la mano la metodología o la idea que se tiene de cómo es la educación en línea en cada*

institución” (E:3).

De igual modo, el diseño instruccional debe de operacionalizar el modelo educativo, los docentes al realizar su planeación didáctica para la virtualidad integran los componentes institucionales *“bueno lo que hacemos nosotros es hacer la sugerencia... es deseable en el modelo educativo, el más actual tiene 3 componentes que son: valores, que es humanista, que es rentable, que tiene a la innovación educativa y ya no me acuerdo de los demás...bajamos esos componentes cómo se traducen en lo operativo [para la] generación en un entorno virtual de un aprendizaje y se dan sugerencias a los profesores [para que los integren en su planeación]” (E:10).*

El contenido disciplinar tiene que relacionarse con actividades que generen una competencia, que logren saberes prácticos, teóricos y formativos, para relacionar el saber y el hacer *“el contenido disciplinar, lo que nosotros hacemos no es simplemente que sea algo que el estudiante va aprender, en este sentido como estamos trabajando bajo un modelo educativo de competencias, lo que nos preocupa a nosotros es la implicación en la vida cotidiana, entonces es ese eje que va permear todo nuestro proceso de diseño instruccional” (E:6).*

La vinculación de los aprendizajes con el contexto responde a un modelo educativo y a un deber ser las instituciones con la sociedad *“entonces tú qué le vas a ofrecer a la sociedad, entonces tomando en cuenta las teorías pedagógicas del modelo educativo y la misión, la visión, entonces el diseño instruccional toma en cuenta eso para poder construir el curso” (E:8).*

La solución de problemas del contexto abona a la formación crítica, se busca un enfoque pedagógico de aprendizaje basado en *“que el alumno pueda verlo reflejado y relacionarlo [con su] vida personal y que lo pueda aplicar a la resolución de problemas personales y también de la sociedad en la que se encuentre, el diseño instruccional también [debe desarrollar esta parte] crítica, en la cual al alumno se le da la información, pero también se le permite generar sus propios criterios y resolver*

problemas” (E:3).

El diseño instruccional debe formar no sólo en cuestión disciplinar, también tiene que relacionar los valores y principios que la institución representa *“se ven muchas matemáticas, mucha física, no muchas humanidades, pero eso no hace que el alumno no deba tener un sentido crítico, entonces diseño instruccional en ese sentido para mí es no darle al alumno la información nada más como para que la pueda repetir o pasar un examen, sino que se le quede para que ellos puedan poder aplicarla en su vida personal” (E:3).*

Por lo anterior se identifica como un elemento pedagógico para potenciar la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje el modelo educativo. El considerar los principios de la institución fundamentan la construcción de la oferta educativa. Es el principio que da guía y sustento a la oferta académica. Y da un orden al discurso y fines de formación.

5.4 Componente pedagógico

Los principios pedagógicos se consideran las condiciones esenciales para la implementación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de la calidad educativa (SEP, 2011).

Éstos actúan como elementos reguladores, es decir, son guías para la formulación del proceso educativo. Para la construcción de la educación virtual se debe tener claro bajo qué teoría o fundamento se trabaja.

Las teorías del aprendizaje fueron inferidas a partir del discurso y se dio un significado según los referentes de éstas, en este sentido se encontraron las siguientes:

5.4.1 Aprendizaje situado

El aprendizaje situado, es entendido según Sagástegui (2004) como “una forma de crear significado desde las actividades cotidianas de la vida diaria” esto elude a la relación entre el conocimiento y el entorno donde este se produce.

En este sentido los participantes expresan que el aprendizaje no es estático en la virtualidad, es decir que las actividades deben situarse al contexto de los estudiantes “*siempre se debe de realizar una adaptación de un modelo de acuerdo a las necesidades [de los] los usuarios, entonces no hay como un modelo, metodología o alguna estrategia así única, sino que siempre se debe de partir un diseño instruccional*” (E:2).

Las necesidades de los estudiantes permiten adaptar los materiales y los cursos “*a partir de ellos se toman las decisiones necesarias para adaptar las diferentes herramientas con las que se cuenta para lograr el objetivo [o] competencia que se pretende, entonces el ideal siempre va ser eso, considerar a los usuarios*” (E:2).

Asimismo, el utilizar materiales y contenidos que el usuario puede encontrar en su contexto hace que su interacción con la educación virtual sea mejor “*el preguntarles [cómo] interactúan no sólo en la plataforma sino cómo interactúan con la tecnología en su mundo cotidiano me ayuda para diseñar actividades o ponerles lecturas con las que ellos se sientan identificados*” (E:8). Para este participante el diseñador instruccional debe trabajar en la familiaridad que tiene el estudiante con la plataforma y las tecnologías.

La educación virtual tiene que estar vinculada a problemáticas con las que el estudiante pueda identificarse para facilitar su proceso de formación “*siempre el diseño instruccional en estas materias que yo estuve trabajando iba enfocado a que el alumno pudiera al final proponer y dar soluciones a ciertos problemas específicos*” (E:3).

5.4.2 Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo se sustenta en teorías cognoscitivas. Pues se concibe a la educación como un proceso que permite conocer las diferentes perspectivas para abordar un determinado problema.

En este sentido uno de los diseñadores comenta que *“la estrategia con la que ya trabajó es la estrategia colaborativa, porque invita al estudiante a construir de forma individual y después lo que construyó en lo individual lo comparte y se construye el conocimiento en sociedad (E:8).*

Las teorías del aprendizaje no son usadas de una manera homogénea o genérica en el diseño instruccional, cada una responde a las condiciones de la población. En el diseño instruccional de la muestra seleccionada, se establece el contexto social como un escenario relacionado al aprendizaje.

5.5 Modelo del diseño instruccional

El modelo del diseño instruccional más usado por las instituciones que ofertan educación virtual es el modelo ADDIE por ser sintético y funcional. Según comentan *“nosotros estamos trabajando con ADDIE., me pongo a reformular todo con el modelo ADDIE sobre la base de parte del constructivismo y el conexionismo para el desarrollo de actividades” (E:4).*

Este modelo es utilizado también por la congruencia que busca entre objetivos, acciones y elementos en el desarrollo del curso *“a mí me gusta mucho el modelo ADDIE, me parece que independientemente del modelo que [se esté utilizando se tiene que tener] es una fase donde se detecte aquello que se quiere atender y que tenga claridad lo que se trata intentando de resolver que se plantea un objetivo, un propósito general de lo que se va a tocar” (E:10).*

Dentro de las características del modelo ADDIE se considera la flexibilidad que brinda a los diseñadores instruccionales *“yo tenía como una disyuntiva sobre el*

ADDIE, pero me di cuenta que es el más cómodo para trabajar y como que da más apertura con el diseñador” (E:8).

Existe una institución educativa que utiliza el modelo de 4 componentes dado a las necesidades de la población objetivo *“realizamos una adaptación y creemos que responde más a que nosotros intentábamos [para el logro de las] competencias” (E:2).*

Por lo que el modelo de diseño instruccional es utilizado según tanto la perspectiva del diseñador instruccional y las necesidades de la población objetivo. Así como lo establecido por la institución.

5.6 Elementos para el aprendizaje

La segunda macro categoría que se considera en los resultados obtenidos son elementos para el aprendizaje. Es aquí donde se encuentra los elementos que influyen directamente en el proceso de aprendizaje y es posible identificarlos de la siguiente manera:

Tabla 9.
Categoría elementos de aprendizaje

Elementos de aprendizaje	
Instrumentación para el proceso instruccional	Plataforma Interfaz Materiales multimedia
Proceso de interacción	Definición de objetivos Contenidos Pertinencia del curso Elaboración de secuencias
Evaluación	Establecer momentos de evaluación Instrumentos de evaluación Claridad de la instrucción Evaluación formativa

Fuente: Construcción del autor

5.7 Instrumentación para el proceso instruccional

El disponer de los elementos necesarios para generar un ambiente de aprendizaje en la virtualidad fue una constante en el discurso de los diseñadores instruccionales. En este sentido expresaron que los elementos necesarios para generar esto son los siguientes:

5.7.1 Plataforma

Las plataformas de e-learning son el software de servidor que se ocupa principalmente de la gestión de usuarios, gestión de cursos y servicios de comunicación (Boneu, 2007) por lo que se identifica como un elemento para el aprendizaje.

La elección de plataforma implica reconocer las necesidades del curso *“yo he trabajado Moodle...Y hasta en classroom entonces cada plataforma es distinta y te permite cierta flexibilidad o no para trabajar los contenidos y las actividades” (E:8).*

El contar con un espacio en la virtualidad que permita la interacción. De manera sencilla para los estudiantes facilita sus procesos formativos. Implica el alojar el curso en un espacio en la red.

5.7.2 Interfaz

Se denomina interfaz al conjunto de elementos de la pantalla que permiten que el usuario realice acciones en un sitio web, por lo anterior cada uno de los elementos que sean integrados dentro de la interfaz debe estar pensado para causar un efecto sobre el usuario y deben ser utilizados con un propósito.

Los participantes mencionan que los objetos de aprendizaje tienen que estar contextualizados a las posibilidades de conexión de los usuarios, que sean

accesibles y no representen un obstáculo para el desarrollo del curso *“que no sea muy pesado, que sea rápido, que no espere 10 o 15 minutos [para poder utilizarlo]”* (E:5).

Además, debe considerarse *“la disponibilidad de descargarse un archivo donde se encuentre la misma información, de manera que no diga: como no pude ingresar a la plataforma, no leí el material y no hice el curso”* (E:5).

5.7.3 Materiales multimedia

De acuerdo con Mirabito (1998) *“la multimedia es la integración de diferentes tipos de medios en un solo documento”* una medios y con ellos sus cualidades expresivas superponiéndolas, siendo el resultado final.

Los participantes expresan que los materiales multimedia seleccionados o diseñados para lograr la competencia del curso se relacionan con el aprendizaje del estudiante por lo que se establecen desde el inicio del diseño instruccional... *“desde la planeación también establecemos cierta información en qué tipo de multimedia se va usar, sea videos, sea un audio tipo podcast, si va a ser interactivo, la complejidad de lo interactivo, si va ver un video tipo animación,”* (E:2).

Dado que los materiales tienen que generar motivación se busca acompañarlos de una actividad atractiva para el estudiante *“creo que estos son los elementos principales, tienen [que tener] motivación, que no sólo se quede ahí, si le pongo una frase o un video, yo aprovecho horas de discusión, pero eso ya sería en un tercer [elemento]”* (E:4).

De igual forma una de las funciones del diseñador instruccional es *“el adecuar a tu contenido, entonces ir jugando, plantearle más posibilidades y [considerar que la] tecnología también va variando mucho, lo más utilizado y lo más fácil para acercar al docente al uso de la tecnología [es] el vídeo, [así que es importante acompañar para] que no lo hagan muy largo o qué donde vayan a grabar no haya distractores”* (E:1)

5.8 Procesos de interacción

Las interacciones son analizadas desde el enfoque de Vygostky. Brito (2004), Segura (2004) y Suárez (2004) describen el valor de las interacciones y su relación con las zonas de desarrollo próximo, como una red social de interrelaciones y construcción colectiva del conocimiento.

Alcalá (2009) menciona la importancia de entender y analizar las dimensiones que intervienen en el diseño y desarrollo de las interacciones en contextos virtuales de aprendizaje, para la eficiencia y pertinencia del diseño de actividades de aprendizaje en los cursos en línea, de manera que se propicien aprendizajes colaborativos mediante el intercambio de ideas, y se fortalezcan las relaciones interpersonales que ayuden a disminuir el sentimiento de soledad de los estudiantes de educación a distancia.

Los participantes consideran que la interacción docente es fundamental para el desarrollo del curso. Una de las funciones que se solicitan del docente de programas en línea es motivar a los usuarios siendo empático y supervisando la interacción la cual deberá contemplar *la interacción con el docente, la interacción con el propio contenido y la interacción entre pares (E:8)*. El uso de mensajes personalizados y una comunicación activa en los espacios que ofrece la plataforma motivan a quienes se retrasan en el trabajo *...en dado caso de que veas que no participan puedes estar motivando, enviando mensajes "¿Oye cómo vas?" a veces funciona mucho los mensajes personalizados (E:1)*.

Asimismo, la interacción del docente con los estudiantes se relaciona con la calidad del curso... "[para que] podamos trabajar con *entornos con calidad virtual, [es necesario] que siempre haya esa apertura que haya una persona a la que le puedas preguntar las cosas y no se deje [a los estudiantes] frente a una computadora (E:3), se espera que el docente... [organice] un buen foro, con una buena tarea al final ...que marque los anuncios, que responda en los foros de*

consultas, que abra el espacio en las tareas (E:4). La organización de estas actividades estará dada por la competencia a desarrollar.

5.8.1 Definición de objetivos

La planeación del curso tiene que ser congruente con los objetivos de aprendizaje, y estos deben ser el primer elemento en la planeación *“lo primero es tener mucha claridad del objetivo de la competencia, tiene que ir todo el tema acorde con esa competencia, [si se tienen] competencias específicas u objetivos específicos dependiendo de la orientación que tenga un curso y que vayan acordes” (E:9).*

La organización de las actividades se da partir del propósito de formación del curso *“primero son los elementos claves [para el] logro del objetivo, voy a tener [que ubicar] actividades para un buen aprendizaje, donde responda lo que yo estoy buscando” (E:4).*

5.8.2 Contenidos

El contenido es lo que se trasmite en la interacción de manera explícita o implícita y que contribuye a la comprensión de ésta porque incluye el conocimiento enciclopédico y el socialmente compartido por los actores. Además, puede estar dirigido a la razón o al comportamiento (De Suarez, 2008).

Los participantes comentan que el contenido se considera como un elemento medular para realizar el diseño instruccional *“creo que nosotros teniendo un contenido de calidad aseguramos los elementos del diseño instruccional” (E:7).* Sin embargo, expresan que un contenido estático no asegura el aprendizaje *“tenemos el contenido, pero tenemos que dar el proceso comunicativo [para] la población a la que va dirigido, es previamente seleccionar o [adaptarlo] a las necesidades de las características de los sujetos, [evitar que] solamente [sea] memorístico sino también reflexivo o [que pueda] socializarlo” (E:6).*

De igual forma el contenido tiene que ir acompañado de situaciones o ejemplos para la generación de materiales didácticos y concretar la información” que esta información no nada más sea contenido duro, sino que se vaya complementando con muchos ejemplos porque de esta forma nosotros podemos llevar estos ejemplos a diseñar materiales didácticos cómo pueden ser videos, infografías” (E:3).

Algunos participantes consideran importante que se cuente con “un contenido muy legible y siempre práctico, porque hay ocasiones que los expertos se centran mucho en teorías, como decimos acá puro bla bla bla y no concreta” (E:5).

5.8.3 Pertinencia del curso

Para el desarrollo de un curso se establece la pertinencia a partir de entrevistas o encuestas, así como de la solicitud del cliente “primero una entrevista o encuesta depende de la población con los futuros educandos esto es importante para saber, a veces ya es un curso que va a pree diseñar que no tienes como oportunidad de hacer esto tienes una idea [de que se va a formar] (E:8).

El realizar un diagnóstico da una pauta para hacer un bosquejo de los posibles contenidos que el curso tendrá y dar una estructura a lo que se quiere llegar, así como el comenzar a adaptar a la plataforma seleccionada a partir de las necesidades “entonces haces un diagnóstico, después de ese diagnóstico trabajas muy de la mano con el experto en contenidos para ir filtrando que es lo que piensa, como piensa su curso” (E:8).

Asimismo, se determina la duración del curso, pues el tiempo establecido varía según las instituciones, algunas plantean una temporalidad de 24 horas para conocer la pertinencia, esto a partir de la deserción de los estudiantes “hacemos unos cursos breves desde 6 horas a los más largos que tenemos que ser anotados que la gente sigue asistiendo sin desertar, son de 24 horas [de prueba]” (E:2).

La pertinencia de los cursos se define *“en todo momento [por el] requerimiento que surge [de] la necesidad, ya sea a nivel de capacitación de empresas o en una escuela, surge la necesidad de querer enseñar algo de mostrar algo”* (E:6).

5.8.4 Elaboración de secuencias didácticas

En algunas instituciones a los docentes se les facilitan formatos y guías modelo que cuentan con los elementos que la institución considera pertinentes *“a ellos les dan una guía modelo que es el modelo educativo de que estábamos hablando, les dan una guía del profesor, que es la que la ellos desarrollan para su materia, que es la que le dan a sus alumnos, y en esos dos nos fijamos y en eso vamos haciendo comentarios u observaciones dependiendo de la materia que quieran hacer en línea”* (E:1). Un participante expresa que *“Mi metodología era enfocarme a hacer el llenado de esos formatos, pero tomando [en consideración] que cada materia era muy enriquecedora porque, aunque fuera la misma plantilla para todos, es impresionante la planeación que se tenía de cada uno de los cursos”* (E:3) Si bien se menciona que el llenado de los formatos o guías es un proceso genérico, se tiene que tomar en cuenta la diversidad de cada uno de los campos del conocimiento

5.9 Evaluación

Los procesos de evaluación en la virtualidad se consideran un elemento pedagógico, este fue identificado a partir la conceptualización de Benoit (2018) citando a Serpa Naya (2008) *“la evaluación es un seguimiento continuo y sistemático que se le hace para identificar los logros y las dificultades presentadas en el proceso y poder tomar decisiones que lleven a un mejoramiento de la calidad educativa”*

5.9.1 Establecer momentos de evaluación

El establecer momentos para la evaluación permite conocer el cumplimiento de la competencia del curso *“yo hago un diagnóstico una evaluación inicial para yo tener un parteaguas para ir desarrollando el contenido, si quiero como no sé si es algo como un contenido un poco complicado tal vez pueda hacer una evaluación intermedia alguna activación que siga como reformando y ya las evaluaciones finales”* (E:6).

Los participantes expresan que el proceso de evaluación se tiene que generar al tener una claridad en el propósito de formación *“ya de las últimas cosas que realizamos son los instrumentos de evaluación, ya que tenemos establecidos que son la evaluación inicial y final por medio de un cuestionario de opción múltiple y rubricas para evaluar los productos de los proyectos”* (E:2.)

Los resultados muestran que la evaluación a realizar tiene que estar centrada en el logro de la competencia *“la evaluación tiene que ir enfocada a que se evalúe nuestra competencia, puede que veamos muchos temas, pero los temas [donde] nosotros nos enfocamos a evaluar son los que sea hacen sea visible al cumplimiento de nuestras competencias* (E:3).

La congruencia también tiene que responder al enfoque curricular con el que trabaja la institución reflejándose en los instrumentos utilizados para evaluar *“una matriz de valoración [o] una rúbrica va acorde con nuestro modelo de competencias y esta nos permite identificar en qué nivel de desarrollo se encuentra el estudiante ya sea en nivel experto, en un nivel capacitado, necesita apoyo”* (E:6).

5.9.2 Instrumentos de evaluación

Los instrumentos para realizar la evaluación tienen que ser claros para que sean orientadores en las actividades que realiza el estudiante, un ejemplo de instrumento *“son dos actividades a la semana, cada actividad tiene su rúbrica, la rúbrica tiene indicadores de desempeño que los facilitadores deben de considerar,*

[para que] se centren [en ellos]" (E:9).

5.9.3 Evaluación formativa

La mayoría de los participantes trabaja por competencias por lo que la evaluación de la parte formativa se vuelve un eje importante *"depende del curso y de los objetivos, normalmente yo traigo ya un formato de evaluación entonces ya hay una propuesta de mejora y aprendiendo la realidad ya vemos si se hace una evaluación sumativa o una evaluación formativa y normalmente los usuarios están abiertos a este proceso en lo que vamos construyendo la actividad para la competencia ya sea una actividad progresiva para cada actividad final"* (E:4).

Los participantes expresan que las competencias son trabajadas de manera transversal, siendo actividades no aisladas que tienen que abonar al cumplir con el perfil deseable en el curso *"pues bajo el enfoque de competencia es uno de los tres finales que uno debe de abordar y se organiza de manera transversal cuando ellos desarrollan los proyectos, entonces buscamos 4 actitudes básicas que es la colaboración con otros, buscar soluciones a los problemas y la creatividad"* (E:2).

6. Discusión de los resultados y conclusiones

Los hallazgos encontrados permiten valorar a los elementos pedagógicos del diseño instruccional como herramientas para la creación de ambientes virtuales. Como una herramienta útil en el desarrollo de un aprendizaje significativo en los estudiantes en la modalidad no escolarizada de la Universidad Autónoma de Nayarit.

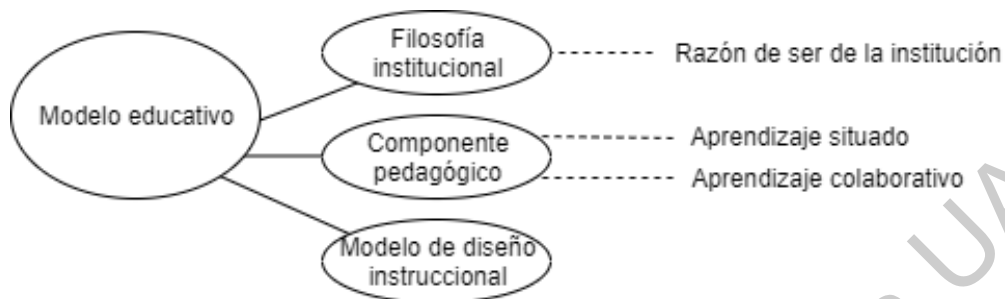
Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Rivera (2004), este autor expresa que para que sea posible realizar una educación en la virtualidad es forzoso el uso adecuado de tanto como recursos físicos, como intangibles para poder promover un proceso de aprendizaje.

De igual forma, se establece conexión por lo dicho por Jiménez (2014) que en su tesis expresa que los factores que intervienen en la elaboración del diseño instruccional para cursos en línea son factores correspondientes a nivel social, político, económico y cultural. Que si bien no son elementos de corte didáctico-pedagógico tienen relación con el aprendizaje.

Respecto al cumplimiento del objetivo general de la investigación. El analizar los elementos pedagógicos que se incluyen en el diseño instruccional, se logró establecer una red de contacto con los diseñadores instruccionales para poder conformar una fuente de información que será entregada al centro especializado de educación virtual de la Universidad Autónoma de Nayarit para mejorar sus prácticas didácticas en la virtualidad.

Dentro de los elementos pedagógicos como se menciona en el capítulo de resultados se establecen dos macro categorías: *Modelo educativo y Elementos para el aprendizaje.*

Figura 11. Categoría de análisis modelo educativo



Fuente: Construcción del autor

En la Figura 11 se especifican los componentes de la categoría *modelo educativo*, esta se consideró valiosa ya que fundamentan el qué hacer de las instituciones. Esta se compone de la filosofía institucional, componentes pedagógicos y los modelos del diseño instruccional. Que están establecidos por la institución educativa y no pueden ser modificados por el diseñador instruccional al momento de elaborar el curso.

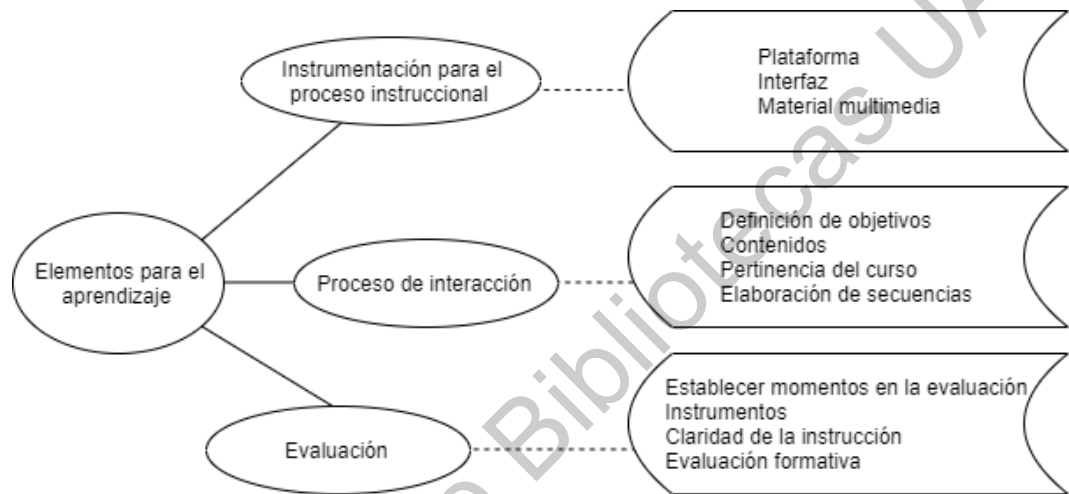
Se considera fundamental este elemento pedagógico (*modelo educativo*), dado que da la pauta para el diseño de la oferta educativa. Establece desde los enfoques curriculares, la estructura del proyecto e incluso en los roles de los participantes en la construcción del curso.

Estos resultados concuerdan con la investigación de Agudelo (2009) que expresa que estos elementos facilitan la gestión del proceso y ejecución de la educación virtual. De ahí surge la importancia de la congruencia desde la razón de ser de la institución hasta el último nivel de concreción educativa que es la interacción entre docente – estudiante.

Otra categoría es la de *elementos para el aprendizaje* considera la instrumentación para el proceso instruccional. Se encontró relación con la perspectiva de Martínez (2012) que menciona la modificación de los esquemas del

diseño y la infraestructura para llevar a cabo la educación virtual. En la siguiente Figura 12 se expone de manera gráfica los componentes de esta segunda categoría.

Figura 12. Categoría de análisis elementos para el aprendizaje



Fuente: Construcción del autor

La categoría de *elementos para el aprendizaje* (Figura 12) da pauta a todos aspectos que son parte de la relación de enseñanza-aprendizaje dentro del ambiente virtual de aprendizaje.

Dans (2009) explica la importancia del uso de plataformas educativas (learning management systems, o LMS) que ofrecen al alumno una gama de servicios; sin embargo, en nuestra investigación se hace énfasis en que las plataformas deben ajustarse a las necesidades del usuario y no a las de la institución pues pueden ser un impedimento para generar aprendizaje.

No se encontraron estudios que respondieran al objetivo de investigación específico correspondiente a analizar los perfiles que tienen los diseñadores instruccionales en diferentes instituciones y organizaciones para establecer un punto de comparación.

En esta investigación se encontró que ningún participante tiene una formación en educación virtual o diseño instruccional formal; sin embargo, esto no los imposibilita para realizar su trabajo. La totalidad de los participantes tiene estudios en educación, por lo que se puede suponer que mientras se tenga dominio y comprensión de los elementos que componen el proceso educativo. Es posible trasladarlo a la educación virtual.

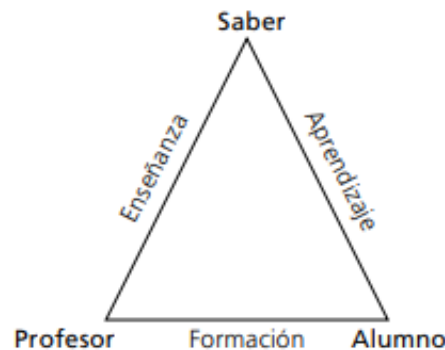
Lo anterior muestra que los conocimientos en diseño instruccional fueron adquiridos a prueba y error en su práctica. Y no en la formación académica, dado a que no existe aún oferta educativa en el país que se dedique a la formación de diseñadores instruccionales en específico.

No se ha encontrado un programa educativo en educación tipo superior que se enfoque en la formación en diseñadores instruccionales. La oferta educativa recae en cursos y diplomados que son apoyo a la formación base. De igual forma se infiere que esta formación recae en los posgrados dedicados a formar en Tecnología educativa o entornos virtuales.

La búsqueda de los elementos pedagógicos presentes en diferentes modelos de educación virtual permitió reconocer la existencia de la triada didáctica dentro de los procesos de enseñanza- aprendizaje. De acuerdo con Johnson et al. (1998) la triada didáctica tiene tres componentes principales: el saber, el profesor y el alumno.

Según la perspectiva de Johnson y Houssaye (1998) todo acto pedagógico se centra alrededor de tres vértices del triángulo que conforman el docente, el alumno y el saber. Desde esta afirmación se expresa que la educación se encuentra bajo un paradigma de la enseñanza. La crítica hacia esta forma de concebir los procesos de enseñanza-aprendizaje se genera en que en ocasiones no existe vinculación entre los tres componentes.

Figura 13. Tríada didáctica tradicional



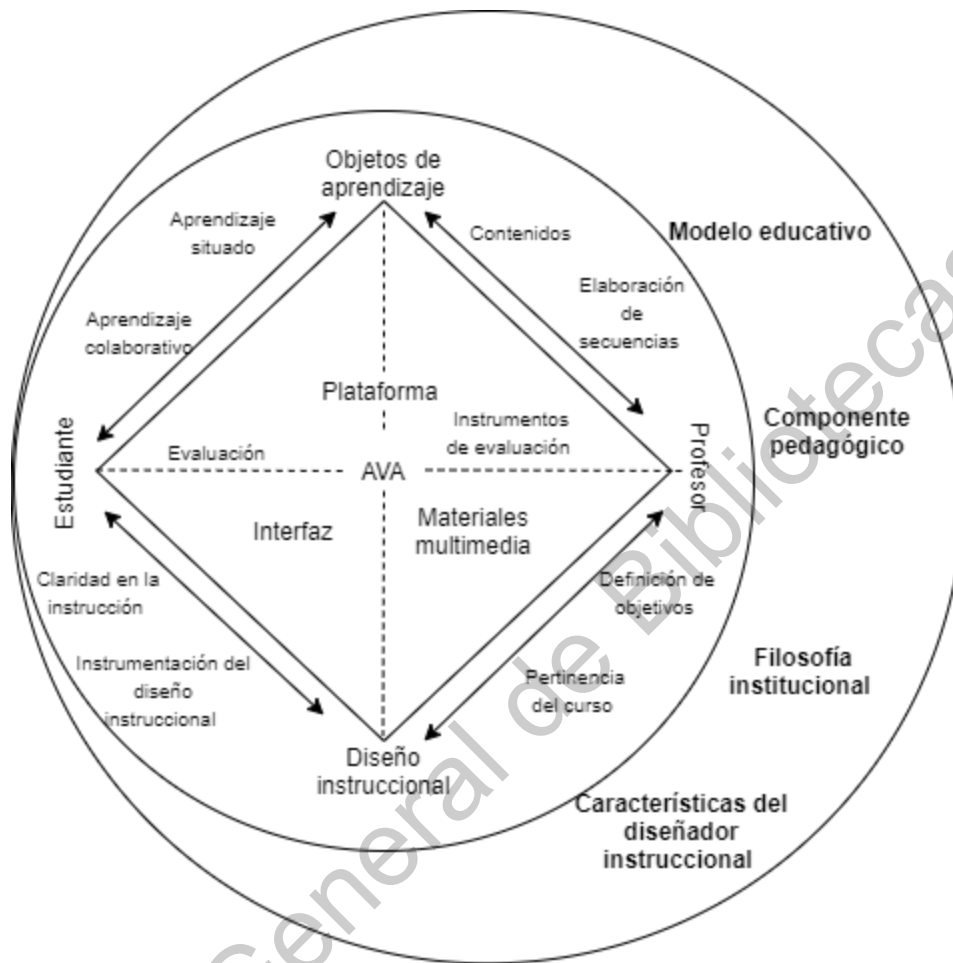
Fuente: Johnson et al. (1998).

Los elementos pedagógicos identificados en el discurso de los participantes de esta investigación permiten enriquecer esta propuesta inicial con nuevos elementos propios de la virtualidad. Para su construcción se consideraron las macro categorías y sus respectivos códigos con el fin de tener una representación gráfica de los elementos pedagógicos para potenciar la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje.

Si bien se toma la tríada didáctica como figura guía, al analizar los resultados obtenidos se integra un cuarto vértice, donde se reconoce el diseño instruccional como parte del proceso de aprendizaje dentro del AVA. La modificación del vértice de contenido por objeto de aprendizaje se realizó con el propósito de reconocer al conjunto de recursos digitales donde se reflejan diferentes actividades, recursos y funciones para generar situaciones de aprendizaje. Wiley (2000) expresa que un recurso de aprendizaje es “cualquier recurso digital que puede ser reusado como soporte para el aprendizaje”.

Se propone que las cuatro aristas del diagrama propuesto (objetos de aprendizaje, estudiante, profesor y diseño instruccional) actúen en un constante proceso de interacción.

Figura 14. Diagrama para la educación virtual



Fuente: Construcción del autor

En la Figura 14 es posible observar como la categoría *modelo educativo* con sus respectivos códigos, se integran como un elemento que permea el proceso de enseñanza-aprendizaje, no de manera directa; sin embargo, dan la pauta para generar un ambiente de aprendizaje.

En el primer círculo se establecen la macro categoría modelo educativo, componente pedagógico, filosofía institucional y características del diseñador instruccional. El reconocer la importancia del modelo educativo dentro de las

instituciones permitirá incidir en: filosofía institucional, componente pedagógico y modelo de diseño instruccional, que son un marco de referencia para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro del segundo círculo se establece los actores que se consideran dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. En cada uno de los vértices se encuentran los elementos de la triada didáctica; sin embargo, la limitante dio paso al integrar un nuevo vértice que es el diseño instruccional dado que este determina planeación del curso, administra los recursos tecnológicos, así como implica la selección de la forma en la que se presenta el contenido y las estrategias para que el estudiante pueda acceder a este (Avilés y Avilés, 2002).

Dentro del mismo gráfico (Figura 14) se identifican los elementos pedagógicos para el aprendizaje, en función de la relación de cada uno de los vértices. Todo en función a las categorías y códigos encontrados en el discurso la muestra participante.

El integrar los elementos pedagógicos aquí encontrados a esta nueva propuesta de *Diagrama para la educación virtual* facilita el comprender las necesidades que la educación virtual requiere. Permite vislumbrar que no es posible tratar de imitar el proceso de educación presencial en una plataforma.

Entonces el hablar de una educación virtual tiene que reconocerse como algo real, y que trabaja de manera paralela a la educación convencional. El comprender los cambios que sugiere la Figura 14, implica el no suponer la educación virtual como crear recursos o cambiar el canal de comunicación. Implica el refundar la percepción que se tiene del proceso de enseñanza-aprendizaje, desde el tiempo y espacio hasta el uso de estrategias para que ese mismo tiempo y espacio sea pertinente al objetivo que se quiere lograr.

De igual forma se hace una comparación entre los modelos diseño instruccional en los que fundamentan su práctica los diseñadores instruccionales entrevistados. Nueve de los participantes utilizan el modelo ADDIE para la

construcción de sus cursos en línea, mientras que uno utiliza el Modelo de Cuatro Componentes. Estos dos modelos convergen en ocho elementos genéricos del diseño instruccional (ver Tabla 2). La Figura 15 muestra las coincidencias.

Figura 15. Elementos en común de los modelos del diseño instruccional ADDIE y Cuatro Componentes



Fuente: Construcción del autor

En este estudio la opinión general de los diseñadores instruccionales apunta hacia el uso del modelo ADDIE. Se propone a quien elabore programas de estudio en modalidad no escolarizada utilizar los elementos pedagógicos identificados en esta investigación para lograr equilibrio entre los componentes. Es decir, comprender las relaciones existentes entre el conocimiento que posee un profesor en su materia, con sus conocimientos pedagógicos mediados por los conocimientos tecnológicos (Cejas, Navío y Barroso, 2016). Es frecuente que los diseños instruccionales den mayor importancia a algunos de estos elementos ignorando otros. Los modelos de diseño instruccional utilizados por los participantes de este estudio se caracterizan por buscar un balance.

Respecto a los objetivos de la investigación, se considera que se cumplieron con los objetivos. Esta investigación desde la perspectiva de los diseñadores instruccionales, como se dijo al principio del documento, pretende ser

una guía para el planteamiento del modelo educativo de las instituciones interesadas en ofertar programas no escolarizados.

Dirección General de Bibliotecas UAQ

7. Referencias

- Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa*, (7), a007-a007.
- Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. *Nuevas ideas en informática educativa*, 5, 118-127.
- Alba Pastor, C., Carballo Santaolalla, R., Estebanell Minguell, M., Pablos Pons, J. D., Paredes Labra, J., Ruiz Moreno, N., & Zubillaga del Río, A. (2005). La viabilidad de las propuestas metodológicas para la aplicación del crédito europeo por parte del profesorado de las universidades españolas, vinculadas a la utilización de las TICs en la docencia y la investigación. *Dirección general de Universidades e Investigación*.
- Alcalá, M. D. S. P. (2009). La comunicación y la interacción en contextos virtuales de aprendizaje. *Apertura*, 1(1).
- Arancibia Herrera, M., & Pérez San Martín, H. (2002). Antecedentes conceptuales, tecnológicos y pedagógicos para la propuesta de un modelo educativo a distancia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, (28), 157-164.
- Arancibia, C., & Montecino, L. (2013). El blog de comentarios a textos de opinión en ciberperiódicos: un género en constante reconstrucción. *Literatura y Lingüística* (28), 123-148.
- Aretio, L. G. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 9-25.
- Aretio, L. G., Corbella, M. R., & Figaredo, D. D. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual* (p. 303). Ariel.
- Ayala Carbajo, R (2008) Metodología Fenomenológico-Hermeneutica de M. Van Manen en el campo de la investigación educativa. Posibilidades y primeras experiencias. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad Autónoma de Barcelona. *Revista de Investigación Educativa* 26 (2), 409-430.

- Avilés, M. M., & Avilés, J. M. (2002). Diseño instruccional para la educación a distancia. *Universidades*, (24), 53-58.
- Bates, T. (1999). *La tecnología en la enseñanza abierta y la educación a distancia* (No. LB1028. 3. B3. 1999.). Trillas.
- Belloch, C. (2017). Diseño instruccional.
- Belmont, I. (1976). Principios éticos y directrices para la protección de sujetos humanos de investigación: Reporte de la Comisión Nacional para la Protección de Sujetos Humanos de Investigación Biomédica y de Comportamiento. *Washington: Secretaría de Salud, Educación y Bienestar social. Recuperado de [https://etsu.edu/irb/Belmont% 20Report% 20in% 20Spanish. pdf](https://etsu.edu/irb/Belmont%20Report%20in%20Spanish.pdf).*
- Benoit, C. (2018). Competencia comunicativa en una actividad curricular de lenguaje con estudiantes chilenos de Pedagogía. *Revista ESPACIOS*, 39(46).
- Berger, P. and Luckmann, T. (1967) *The Social Construction of Reality. Harmondsworth: Penguin*
- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 4(1), 36-47.
- Brito, V. (2004), "El foro electrónico: una herramienta tecnológica para facilitar el aprendizaje colaborativo", Edutec. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, núm. 17: http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/brito_16a.htm Fecha de consulta: 27/09/19
- Cejas León, R., Navío Gámez, A., & Barroso Osuna, J. M. (2016). Las competencias del profesorado universitario desde el modelo TPACK (conocimiento tecnológico y pedagógico del contenido). *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 49, 105-119.
- Colado, E. I. (2002). La " nueva universidad" en México: transformaciones recientes y perspectivas. *Revista Mexicana de investigación educativa*, 7(14).

- Dans, E. (2009). Educación Online: Plataformas Educativas Y El Dilema De La Apertura. *Rusc. Universities And Knowledge Society Journal*, 6(1).
- De Suárez, Z. C. (2008). La interacción verbal alumno-docente en el aula de clase (un estudio de caso). *Laurus*, 14(26), 189-206.
- Díaz Barriga Arceo, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista electrónica de investigación educativa*, 5(2), 1-13.
- Díaz Díaz, F., & Castro Arévalo, A. L. (2017). Requerimientos pedagógicos para un ambiente virtual de aprendizaje. *Cofin Habana*, 11(1), 1-13.
- Díaz, P. G. A. M. (2004). De los Ambientes Virtuales de Aprendizaje a las Comunidades de Aprendizaje en Línea.
- Díaz-Barriga Ángel . (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista iberoamericana de educación superior*, 4(10), 3-21.
- Dillenbourg, P. (2000). Learning in the New Millennium: Building new education strategies for schools. In *Workshop on virtual learning environments*.
- Duarte, P. E., Gómez, H. T., Restrepo, J., Velásquez, F. D. G., Rojas, Á. M. J., Muñoz, A. A. G., ... & López, D. A. P. (2009). Ambientes virtuales colaborativos en cursos de matemáticas para ingeniería soportados por redes de alta velocidad. *Revista Educación en Ingeniería*, 4(8), 13-25.
- Enrique, C. M., & Alzugaray, G. E. (2013). Modelo de Enseñanza-Aprendizaje para el Estudio de la Cinemática de un Volante Inercial usando Tecnologías de la Información y la Comunicación en un Laboratorio de Física. *Formación universitaria*, 6(1), 3-12.
- Fernández Reyes, D. (2017). Participación activa en entornos digitales, vista desde una analítica del aprendizaje para la mejora educativa.
- Filmus, D. (1994). El papel de la educación frente a los desafíos de las transformaciones científico-tecnológicas. *Para qué sirve la escuela. Tesis. Grupo editorial Norma. Buenos Aires*.
- García Aretio, L. (1994). Educación a distancia hoy.
- García Aretio, L. (1999). Historia de la educación a distancia.

- García Aretio, L. (2001). *La educación a distancia: de la teoría a la práctica* (No. C10 26). Ariel.
- Garduño, E. A. (2012). Análisis y diseño de la interfaz para un sistema de aprendizaje colaborativo. *Universidad Autónoma Metropolitana, Mexico*.
- Gergen, K. (2007). La ciencia psicológica en el contexto posmoderno. In A. Estrada, & Z. Días. *Construccionismo Social. Aportes para el debate y la práctica* (pp. 93-115). Bogotá: Universidad de los Andes
- Giraldo, D. I. P., & Ríos, M. E. N. (2011). Aproximación al estado del arte de procesos de aprendizaje en educación virtual. *Revista de Investigaciones UNAD*, 10(1), 43-58.
- Giraldo, E. P. L. (2011). El diseño instruccional en la educación virtual: más allá de la presentación de contenidos. *Educación y desarrollo social*, 5(2), 112-127.
- Gros, B. (2000). *El ordenador invisible: hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Gedisa.
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1994). *Competing paradigms in qualitative research. Handbook of qualitative research*, 2(163-194), 105.
- Guzmán Flores, T., & Escudero Nahón, A. (2016). Implementación del Sistema Multimodal de Educación de la Universidad Autónoma de Querétaro, México.
- Ibáñez Bernal, C. (2007). Un análisis crítico del modelo del triángulo pedagógico. Una propuesta alternativa. *Revista mexicana de investigación educativa*, 12(32), 435-456.
- Jiménez Zárate Ariana. (2014). *El diseño instruccional para cursos en línea: factores que inciden en su elaboración*. Universidad Pedagógica Nacional. México
- Johnson, R. A., De La Houssaye, P. R., Chang, C. E., Chen, P. F., Wood, M. E., Garcia, G. A., ... & Asbeck, P. M. (1998). Advanced thin-film silicon-on-sapphire technology: microwave circuit applications. *IEEE Transactions on Electron Devices*, 45(5), 1047-1054.
- Kegan, R. (1980). Making meaning: The constructive-developmental approach to persons and practice. *The Personnel and Guidance Journal*, 58(5), 373-380.

- Leiva Cabanillas, J. (2005). *Fundamentación y diseño de un modelo de intervención socioeducativa desde una perspectiva constructivista, para su aplicación en organizaciones productivas o de servicios. Estudio de su aplicación e impacto en una empresa* (Doctoral dissertation, Universitat Ramon Llull).
- Mackenzie, N., Postgate, R. y Scupham, J: (1979). Enseñanza abierta. Sistemas de enseñanza postsecundaria a distancia. Madrid,
- Martínez Poveda, M. P., & Quincha Bejarano, É. P. (2012). *Las tics (tecnologías de la información y comunicación) en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del 6to y 7mo año de Educación General Básica de la Escuela "24 de Mayo" parroquia Central, cantón San Miguel, provincia Bolívar en el año lectivo 2011-2012* (Bachelor's thesis, Universidad Estatal de Bolívar. Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas. Escuela de Ciencias Básicas. Carrera de Educación Básica).
- Martínez Rizo, F. (2009). Evaluación formativa en aula y evaluación a gran escala: hacia un sistema más equilibrado. *Revista electrónica de investigación educativa, 11(2)*, 1-18.
- Mendoza, P., & Galvis, A. (1999). Ambientes virtuales de aprendizaje: una metodología para su creación. *Revista Informática Educativa, 12(2)*, 295-317.
- Merril, M. D., Li, Z., & Jones, M. K. (1990). Second Generation Instructional Design (ID2). *Educational Technology, 2*, 7-14.
- Mirabito (1998). Las nuevas tecnologías de la comunicación. Barcelona: Gedisa. Título del original en inglés The New Communications Technologies. London: Focal Press (1994).
- Morales, LL., Jiménez, M. (2012). Planificación automática de Diseños Instruccionales en Entornos Virtuales de Aprendizaje: un Reto Multidisciplinario. *Temas de ciencia y tecnología, 15(47)*, 11-20
- Morer, A. S. (2002). Educación a distancia, educación presencial y usos de la tecnología: una tríada para el progreso educativo. *Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa, (15)*, a024-a024.

- Muñoz, A. G. V. (2002). Tecnología educativa: características y evolución de una disciplina. *Revista Educación y Pedagogía*, 14(33), 65-87.
- Niemeyer, B. (2006). El aprendizaje situado: una oportunidad para escapar del enfoque del déficit. *Revista de educación*, 341, 99-121.
- Panitz, T. (1997). Collaborative versus cooperative learning: Comparing the two definitions helps understand the nature of interactive learning. *Cooperative learning and college teaching*, 8(2), 1-13.
- Pérez Juste, R. (1991): Pedagogía Experimental. La Medida en Educación. Curso de Adaptación. Uned. 106
- Pérez, G. B., Sáiz, F. B., & i Miravalles, A. F. (2006). *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje* (Vol. 13). Narcea ediciones.
- Perrenoud, P. (2012). *Cuando la escuela pretende preparar para la vida* (Vol. 40). Graó.
- Piaget, J. (1964). *Seis Estudios de Psicología* (5ª ed.). España: Editorial Labor. Citado en Rosas, R. (2008). Piaget, Vigotsky y Maturana. Constructivismo a 3 voces. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
- Pozos Pérez, K. V., & Tejada Fernández, J. (2018). Competencias Digitales en Docentes de Educación Superior: Niveles de Dominio y Necesidades Formativas. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 12(2), 59-87.
- Ramírez-Martinell, A., & Maldonado, G. A. (2015). Multimodalidad en educación superior. *Háblame de TIC*, 2.
- Ramos, C. A. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Avances en psicología*, 23(1), 9-17.
- Rayón, L., Escalera, L., & Ledesma, R. (2002). *Ambientes Virtuales de aprendizaje*. Instituto Politécnico Nacional, Presimposio Virtual SOMECE <http://www.somece.org.mx/virtual2002>.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española [Dictionary of the Spanish Language]* (22nd ed.). Madrid, Spain: Author.

- Rivera, G., & del Carmen, M. (2004). Modelo de diseño instruccional para programas educativos a distancia. *Perfiles educativos*, 26(104), 93-114.
- Rodríguez, A. L. B. (2012). *Integración de disciplinas técnicas para el desarrollo de competencias interdisciplinarias: Implicaciones para el liderazgo educativo*. University of Puerto Rico, Rio Piedras (Puerto Rico).
- Sagástegui, D. (2004). Una apuesta por la cultura: el aprendizaje situado. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (24), 30-39.
- Sagástegui, D. (2004). Una apuesta por la cultura: el aprendizaje situado. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (24), 30-39.
- Scopigno, R., Cignoni, P., Pietroni, N., Callieri, M., & Dellepiane, M. (2017, January). Digital fabrication techniques for cultural heritage: a survey. In *Computer Graphics Forum* (Vol. 36, No. 1, pp. 6-21).
- Secretaría de Educación Pública. (2011). Plan de estudios. Los doce principios pedagógicos. México
- Segura, S. (2004), "Modelo comunicativo de la educación a distancia apoyada en las TIC en la Corporación Universitaria Autónoma de Occidente, CUAO, CaliColombia", *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, núm. 17: http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec17/segura_16a.pdf Fecha de consulta: 27/09/19
- Serrano J. Ponds R. (2008). La concepción constructivista de la instrucción. Hacia un replanteamiento del triangulo interactivo. En: *Revista Mexicana de Investigación Educativa*. Volumen 13 No. 38 P.681-712.
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *Recuperado el, 15*.
- Suárez, C. (2004, junio), "La zona de desarrollo próximo, categoría pedagógica para el análisis de la interacción en contextos de virtualidad", *Píxel-Bit, Revista de Medios y Comunicación*, núm. 24: <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n24/n24art/art2401.htm> Fecha de consulta: 27/09/19

- Torres, L. M., Ortiz, M. P., & Barcia, D. M. (2017). Evaluación de la formación online en el campus Andaluz virtual. El caso de las materias de la Universidad Pablo de Olavide. *InterCambios. Dilemas y transiciones de la Educación Superior*, 4(1), 48-57.
- Van Manen, M. (2003). Investigación educativa y experiencia vivida: ciencia humana para una pedagogía de la acción y la sensibilidad. Idea books.
- Velásquez Durán, A. (2014). Capacitación en línea en ambientes de aprendizaje colaborativos y su impacto sobre el desempeño laboral y adquisición de competencias.
- Vicario-Solorzano, C. M., Gómez, P., & Olivares-Ceja, J. M. (2014). Mejorando el aprendizaje de matemáticas en educación básica mediante conexionismo y tecnología táctil. In *Memorias del Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación (Artículo 1028)*. Buenos Aires: OEI. ([https://goo. gl/BvbLg7](https://goo.gl/BvbLg7))(2017-03-14).
- Zúñiga Peña, O. F. (2015). Percepción que tienen los estudiantes de los grados 11° del Colegio Laureano Gómez de San Agustín Huila respecto a la modalidad de educación a distancia.

Dirección General de Bibliotecas UAQ

ANEXOS

7.1 Entrevista 1.

Entrevistador: Hola maestra, le voy a platicar un poquito de mi proyecto de investigación y le quiero agradecer muchísimo por se parte de

mi muestra en este proyecto de investigación, Soy Nadia Uribe (explicación del proyecto), **se solicita consentimiento de grabar audio.**

Participante 1: Sí. No hay problema.

Entrevistador: Muchísimas gracias, y te informo que al terminar la investigación le voy a mandar los resultados para que los puedas revisar y puedes dejar de participar en cualquier momento que tu consideres (...)

Participante 1: Nada más una pregunta ¿el nombre de las instituciones se va omitir? O ¿si la vas a mencionar?

Entrevistador: Eso es decisión del Participante 1, si usted gusta que lo omita esta perfecto.

Participante 1: Sí, sí de preferencia porque ya saber se firma contrato y todo eso. No me quiero meter en un problema.

Entrevistador: Me podría decir ¿Cuál es su formación base?

Participante 1: Soy de la licenciatura y maestría en pedagogía ambas las realizo en la facultad de filosofía y letras en la UNAM, ahí en ciudad universitaria, y vaya esa es como la básica no se sí que toda la orientación ha sido más en tecnología educativa y también combinando un poco la parte bibliotecología y documentación.

Entrevistador: Bueno, su perfil es concreto ¿cómo fue que tomo este cambio hacia la tecnología educativa y la educación virtual?

Participante 1: Mira yo empecé mi servicio social en DGTI, en realidad esa fue una recomendación de un amigo que era parte de bibliotecología porque yo me iba a ir en realidad a capacitación, entonces él me comentó de que entrando en la parte de tecnología podía retomar también la parte capacitación, y vaya el servicio social no es algo que decida tu vida laboral entonces, dije bueno vamos a ver entre a DGETIC con el proyecto de RUA (Red Universitaria de Aprendizaje) y ya de ahí pues vaya estábamos con mucho trabajo (...) prácticamente estábamos de catalogadoras pero también la mayoría era pedagogía y pues entonces ahí empezó a ser mi relación entre tecnología y educación y desde ahí empecé a ver que tenía amor a la tecnología educativa.

Entrevistador: ¿Tuvo alguna formación académica extra para poder ser diseñadora instruccional?

Participante 1: En realidad no, eso lo aprendí ya entrando a laborar o mucho antes de que diera mi empleo formal, estuve de becaria, ya sabes te piden manejo de software, que prácticamente seas el diseñador gráfico, un programador, un administrador de plataformas, bueno te piden muchísimas cosas, y entonces estratégicamente me metí ahí en DGTI que bueno fue mi servicio social pero bueno me quede como becaria y ya después entré a UTEL y ahí entré como becaria y ya como diseñador instruccional entonces poquito a poco fue.

Entrevistador: ¿cuál es el nivel de intervención que tiene el diseñador instruccional para planear los cursos?

Participante 1: Mira, tanto te voy hablar de las dos partes porque en la dos se aplica, sé que tu investigación se centra en educación superior, sin embargo, los modelos, se aplican tanto en empresas como entornos universitarios o académicos. Yo he visto que la mayoría ¿perdón cual fue tu pregunta?

Entrevistador: ¿cuál es el nivel de intervención que tiene el diseñador instruccional para planear los cursos?

Participante 1: Pues mira en unos te dejan todo, como un todólogo. Y te asignan a tu experto o especialista, y en otros que ahorita es donde estoy, nada más se deja en asesoría pedagógica, y bueno pues en uno y en otro si implica este tipo de asesoramiento, te dejan involucrarte en primero que es donde te cargan todo el trabajo pues te encargan uno de la detección de necesidad, sacar el temario, estar dialogando con el especialista, estar pues vaya sacando la información, sino obteniéndola a veces solicitándola, a veces desarrollando todos los materiales, desarrollando usuarios, o sea le entras a todo, es como te asignan tu proyecto y listo.

Y bueno ahorita donde estoy es más como un asesoramiento a los docentes, es bueno ellos quieren hacer sus diseños y sus materias en línea entonces se acercan con nosotros y nosotras somos prácticamente las asesoras psicopedagógicas si lo ponemos así. Les ayudamos a hacer esta estructuración de planeaciones, a sacar su tema, ya sea objetivo o competencia desarrollar sus actividades, pero obviamente nosotras nada más hacemos estas revisiones, estas observaciones y los vamos guiando. A ver estrategia comercial, educación ambiental tienes este contenido, tales actividades es como una guía y si quieren utilizar más la tecnología entonces les enseñamos, es como una formación a formadores.

Entrevistador: Hablando en un ideal sabemos que cada institución de educación superior un modelo educativo o como elementos que la distinguen ¿usted lo retoma para hacer el diseño instruccional? O sea ¿el modelo educativo de la institución permea como hace usted su diseño instruccional?

Participante 1: Pues mira en UTEL si este... en UTEL trabajaban competencias ahí si era un exigirse, pero bueno fue como parte mía no tanto de todos los diseñadores instruccionales como equipo, pues era fijarme bueno en esta

materia están desarrollando tal maestría, cuál es el objetivo, cual es el perfil, pues yo si me fijaba, pero te comento es más labor mía. En multi universidad, ahí sí de plano no era, no era, no había experto en tecnología educativa y menos en planeación curricular entonces ya te imaginaras como se estaban haciendo los cursos porque iban a ser licenciaturas entonces ahí si estaba un poco trágica la cosa porque yo me daba cuenta, daba las observaciones, pero era que ya querían sacar...

Entrevistador: No respondían a un perfil de egreso el curso...

Participante 1: Si o sea ni siquiera existía su planeación curricular de las licenciaturas, o sea no. Ya se estaban desarrollando los cursos, ya se estaban desarrollando las materias sin siquiera tener el modelo educativo, el modelo de evaluación, la malla curricular, nada.

Entrevistador: ¿Eran trabajos aislados?

Participante 1: Ajá, aunque se trataban de unir no había esta conciencia con lo que realmente implica y ahorita donde estoy que la universidad Iberoamericana, ahí sí es como mi modelo ideal, pues si bien hay pleitos políticos, de que: Ay es que tu te metes aquí o quieres modificar esto, pero en realidad no, lo que hacemos es observar tu docente, bueno a ellos les dan una guía modelo que es el modelo educativo de que estábamos hablando, les dan una guía del profesor, que es la que la ellos desarrollan para su materia, que es la que le dan a sus alumnos, y en esos dos nos fijamos y en eso vamos haciendo comentarios u observaciones dependiendo de la materia que quieran hacer en línea. Entonces ese el modelo de la única institución que si se ha preocupado en esta parte.

Entrevistador: Desde su experiencia ¿cuál es el proceso para realizar el diseño instruccional? Porque al final cada diseñador instruccional tiene como su propio sello o su forma de hacer las cosas ¿usted cómo lo realiza?

Participante 1: Te refieres a los pasos a algo en específico (...)

Entrevistador: Su proceso, su proceso.

Participante 1: Sería más... Una vez cuál es la necesidad, vaya si lo ponemos así con nombre cuál es la competencia cual es el objetivo, vaya yo trato de fijarme en este modelo si más como en la parte curricular que todo vaya enlazado, este si le ponemos nombre sería la necesidad educativa, que es lo que quieren aprender o lo que se desea aprender, posteriormente se hace esta estructuración del temario, los temas y los subtemas y ya de ahí se van desglosando algunas actividades, algunas estrategias, algunos recursos o posiblemente las evaluaciones, en realidad todo va variando y son como los elementos también básicos y también como la forma en que a mí me gusta desarrollar el curso, porque a veces incluye una evaluación inicial, otras veces formativa, y la final que esa es como la obligatoria.

Nunca me ha tocado y es algo que siempre he preguntado, una evaluación ya una vez ya aplicado el curso, es que dicen que bueno si es importante pero nunca se hace, nunca la he vivido y si la incluiría para hacerlos mejores.

Entrevistador: Usted utiliza algún tipo de modelo

Participante 1: Pues en realidad no, sabemos que el ADDIE es el más sintético y más funcional, pero en realidad no me gusta como fijarme en algún modelo, todo en cuenta la necesidad y se sigue el desarrollo.

Entrevistador: ¿Quién interviene en el proceso de diseño instruccional a parte de usted como diseñador?

Participante 1: Mira, en todos me ha tocado muy distinto, en unos de plano he estado yo sola, asesorando y prácticamente desarrollando contenido, porque hay diferencias. Te dicen bueno él es tu especialista, te mande toda la información en Word, ahora si hay dices, tu hazte bolas. O sea, la parte de redactora, ahorita como te comento esa chamba es para el profesor, yo nada más le voy diciendo "a mira aquí te falta especificar esta actividad, te falta escribir esto" o sea están estas dos.

A parte del profesor también me ha tocado a parte de estar yo sola, hacer contenidos, administrar plataformas, dar los reportes, o sea vaya en donde yo estado sola, en otras donde nada más te dicen bueno aquí te dejamos al especialista, al profesor, tu no vas hacer ningún recurso, tu no vas hacer ningún material, ninguna administración, está el diseñador gráfico, está el programador y está el administrador de la plataforma.

En otros dos modelos donde me ha tocado estar sola, y esta otra donde si tengo apoyo y es como otro tipo de labor porque es enviar solicitudes. A ver, si quiero una imagen tengo que hacer la solicitud al diseñador gráfico y los diseñadores gráficos son algo cuadrados, es algo así "es que no me pusiste que era arial 12, no me pusiste que aquí iba a ir un botoncito" cosas así, es tu no vas a estar haciendo eso, pero si es estar haciendo las especificaciones para alguien más

Entrevistador: Ustedes ¿qué elementos pedagógicos, o cómo creen que se podría asegurar el aprendizaje? Qué elementos usted propondría, desde el inicio hasta el final al inicio del curso.

Participante 1: Bueno, eso va variando también, depende de la necesidad, creo que de ahí se parte todo para poder hacer este planteamiento, en actividades por ejemplo a mí no me gusta basarme en una sola teoría pedagógica o en una sola teoría de aprendizaje porque luego porque en realidad bueno porque son cursos a veces vaya muy específicos muy segmentados no se alcanza a cubrir como el objetivo entonces sería pues unos y tener en cuenta estas teorías, también dependiendo del profesor, con cuál este más casado también él porque, bueno porque ahorita estamos como tutoras de curso de aula invertida y hay un profesor así con sus comentarios " no el aula invertida no sirve, nada más es una palabra moderna" a nivel profesor también te puedes encontrar con estos comentarios pues vaya son los perfiles, tener en cuenta las teorías pedagógicas y las de aprendizaje desarrollarlo trabajar y luego, también tener en cuenta los modelos de evaluación porque no todos lo conocen, plantearles las diferencias y una competencia, también muchísimas actividades, muchos profesores están casados con el examen, el

ensayo. E bueno algo así de hay más actividades qué puedes adecuar a tu contenido, entonces ir jugando, plantearle más posibilidades y pues ya ahora sí que, tecnología también va variando mucho que lo más utilizado y lo más fácil para acercar al docente al uso de la tecnología el vídeo, que sí siempre están estos formatos o estos lineamientos de que no lo hagas muy largo qué donde vayas a grabar no haya distractores, así por ejemplo que no esté ladrando tu perrita.

Entrevistador: En su experiencia cuáles actividades cómo la de no me esperaba no me esperaba que esto pasa en un diseño instruccional.

Participante 1: Mira pues ahorita se está dando mucho lo de la gamificación, realidad yo intentado realizar un curso gamificado, en empresas si es como de ahí te lo venden porque al final de cuentas es en (...) pero a nivel académico nos llama la atención Pero es muy difícil por la cuestión de tiempo y costo porque no cuentan con las herramientas y más de diseño gráfico al final es como un modelo basado en retos Entonces lo tienes que dar un premio estarle pensando mucho y se hace una pérdida de tiempo como a nivel de entregas. gamificación sería un modelo que yo diría es bueno pero no en todo aplica yo creo que ahorita funcionado más que ha tenido un poco más Impacto es el de casos o el de ir planteando preguntas desde un inicio y todo el contenido y todo el curso ir respondiendo a esa pregunta eso le llama muchísimo la atención y es así para los docentes muy novedoso.

Entrevistador: ¿cómo usted hace que un foro no sea aburrido? pasa que te obligan a contestar tres veces mínimo y únicamente uno es muy cordial para llenar espacio ¿Cómo generaría esa interacción?

Participante 1: Depende mucho también de la tutoría, de la tutoría que se hagan en realidad, si dejas un foro posiblemente pues vaya hay personas que sí son participativas Y eso ayuda mucho pero no todas son así pues vaya en las instrucciones si le dices Bueno pero para calificación tienes que participar o comentar mínimo el trabajo de otros dos compañeros o hacer trabajo en equipo

Pero eso sí como dices es un poco más obligado para quién lo utilice cómo te comentó sería más como labor de la tutoría estar entrando y está retroalimentando también enviando un mensaje siendo más trabajo del tutor Y si no hay tutor del especialista, " A ver vamos a hacer esto" generar preguntas y generar debates fomentando la participación para que no quedé vacío para que haya seguimiento en el caso de que haya participación.

Entrevistador: Esta parte del trabajo colaborativo en la formación actitudinal de los estudiantes, la parte axiológica ¿Cómo la trabajarían dentro de la educación virtual?

Participante 1: puede ser un poco más específica...

Entrevistador: La parte actitudinal, si yo digo en mi competencia, la competencia se compone por esa parte de respetuoso con ética por así decirlo cómo yo puedo hacer actividades que el estudiante puedan desarrollar este sentido de ética de respeto

Participante 1: Pues mira yo creo que eso se soluciona muy fácilmente o a mi funcionado muy bien en estos estudios de caso en estas preguntas se pone límites respondiendo porque al final relacionadas con la responsabilidad y esas preguntas de alguna forma denotan o se relacionan hacia el trabajo y sus actitudes y sus hábitos vaya de tu forma de ser o sea cómo resolvería tal situación porque también se incluye o se trata de incluir estas preguntas o tal vez no preguntas pero si las situaciones de caso y para que ellos se vean un poco reflejados en el contenido y no lean puro texto sólo un vídeo

Entrevistador: En un espacio virtual como podríamos generar un ambiente de aprendizaje. Qué actividades podríamos hacer Qué elementos podríamos integrar para crear este ambiente entre todos los Participante 1.

Participante 1: Sí, noté que ahorita se está dando mucho, Mira que ahorita el diseño instruccional te soy sincera, hay muchísimo ideal con eso de que " vamos a fomentar el aprendizaje colaborativo, participar entre todos y todas esas cosas" sin

embargo; se siguen quedando en todas estas actividades , actividades por ejemplo los foros , participa en foros o te meten vídeos ¿no? y te ponen puro texto y la labor del diseño instruccional tiene que ser muy cuidadosa, en la instrucción en el tipo de instrucciones que estas planteando, en el discurso que se está manejando en el desarrollo del contenido porque es así como puedes hacer una invitación como a que continúen leyendo y que los mismos participantes vayan participando por sí solos y no se les tenga que estar diciendo algo obligatorio o sea es muy diferente muy diferente poner título, texto y video que diga participa aquí.

Si lo planteamos Así un poco oratoria, algo más así como una bienvenida más cálida siendo un poco más empático eso y también en cuanto actividades si sería ser uso de los foros sin embargo te comento O sea sí es un curso tutorizado Qué padre no porque puedes tener como esa intervención en dado caso de que veas que no participan puedes estar motivando enviando mensajes " Oye cómo vas" a veces funciona mucho los mensajes personalizados " Andrea ¿porque no estás participando? ya vi que te falta tal actividad, En qué te podemos apoyar" cosas así pero hay tipos de estudiantes, tener cuidado también con eso, no a todos les gusta que les hablen directo, pero en caso de que no sea tutorizado ahí sí es un gran problema porque ahí sí no puedes tener una intervención, si el alumno va estar solo , si es como tener un sumo cuidado en ese diseño del curso y también en las actividades que se están planteando, muy claras, tal vez actividades no en equipo, Porque si es como un ideal, no va a pasar, pero también actividades de qué, no que todas las actividades de un curso tienen equipo porque si no eso generaría más trabajo para ellos, independientemente de las actividades que ya tienen Sería más como estar combinando actividades sencillas en realidad las actividades pueden ser muy variadas.

Entrevistador: Ya para finalizar la entrevista cómo sería su diseño instruccional ideal. pensando en el deber ser.

Participante 1: Pues mira ahorita en realidad tengo poco aquí en la Ibero pero me está gustando demasiado porque sí es cómo diseño instruccional pero

es como Sólo un pedacito, creo que lo ideal sería el diseñador instruccional no debe redactar el contenido sino más bien estar en es asesoría didáctica pedagógica evaluación y la tecnología, donde realmente realista desarrolle y sea el encargado de hacer el contenido y nosotros nada más desarrollar y hacer observaciones " a ti te falta el objetivo, modelo educativo dice esto, este tema depende de otros temas, entonces puedes hacer esto en la evaluación podría no solamente evaluar por examen si no haz otro tipo de actividades" me está gustando mucho ese modelo, implica sí conocer porque también los docentes son algo difíciles Y por qué no tenerse conocimiento y saber y saber hacer observación sustentada para ellos , tener conocimiento también de tecnología, porque al final de cuentas ellos no, o la mayoría de ellos

No la saben utilizar que la saben utilizar se quieren centrar en ellos, entonces decirle Bueno mira puedes hacer uso del vídeo pero lo puedes utilizar como una introducción o no sé en alguna actividad pero no solamente es eso, implica también ser conocedor de tecnología porque vas a formar alguien que no conoce, en su funcionalidad también conocer esas limitaciones, funcionalidades, y ahora sí ese sería el modelo ideal, el especialista si sea el encargado, de sí mismo y de su contenido y que el mismo vaya desarrollando, ella como un proceso de validación solamente de retroalimentación.

7.2 Entrevista 2.

Participante 2: ¿Hola, me escuchas?

Entrevistador: Hola, buenas tardes maestra. Bueno primero que nada agradecerle muchísimo el tiempo que dedica para realizar estas preguntas. Le platico un poquito de mí yo soy Nadia Uribe, estoy estudiando la maestría de innovación en entornos virtuales en la Universidad Autónoma de Querétaro y bueno estoy haciendo un proyecto de investigación sobre perspectivas de diseñadores instruccionales para poder potenciar los entornos virtuales de aprendizaje. **Le quería pedir permiso de grabar el audio de la conversación únicamente para poder hacer uso de esta.**

Participante 2: **Sí, adelante.**

Entrevistador: Bueno ¿le parece si iniciamos? ¿Cuál es su formación base?

Participante 2: Estudie la licenciatura en psicología en la facultad de estudios superior de Salamanca de la UNAM

Entrevistador: Actualmente ¿se desempeña como diseñadora instruccional?

Participante: Sí, tengo ya 6 años haciendo esta labor o haciendo tareas propias de un diseñador instruccional, antes estuve más como en la parte de la docencia o la facilitadora de curso de manera presencial, posteriormente se dio la oportunidad y empecé a desarrollar cursos tanto en modalidad en línea como en modalidad mixta.

Entrevistador: ¿Ha tomado como algún tipo de curso que le permitan desempeñarse como diseñadora instruccional?

Participante 2: No, todo lo que se de este ámbito lo he aprendido ya en el campo laboral y es autoformación, buscando en internet, en páginas de blogs, en libros y con los colegas, comentando y platicando.

Entrevistador: Ya entrando a la parte de diseño instruccional, ¿Cuál es el nivel de intervención que tiene el diseñador instruccional en la planeación de un curso?

Participante 2: En mi experiencia es medular, es la base para el desarrollo de cualquier curso tanto en modalidad en línea como en presencial y puede o no trabajar con otros especialistas como es en experto en contenido, diseñador curricular, pero en algunas ocasiones le toca trabajar solo estos dos ámbitos también el diseño curricular, experto en contenidos, hacer la administración del curso y pues a partir de esto desarrollar algún curso, pero si la tarea es medular y creo que se debe de regir siempre en modelos de diseño instruccional, utilizar metodologías porque si no solamente es como muy empírico sin estar basado en algo.

Entrevistador: ¿Cuáles elementos considera para generar ambientes de aprendizaje y no algo completamente plano?

Participante 2: Lo primero que tienes que ver es si responde a un diseño curricular o sea en instituciones más formales hay mapas curriculares donde debe ser puesto, en donde está ubicada la asignatura, la materia, el curso que vas a diseñar, por ejemplo donde yo trabajo no hay, es un ambiente formal, se desarrollan cursos de capacitación continua y tanto para niños, jóvenes y adultos, entonces aquí es más como la petición que se hace desde el área comercial, donde se detecte una necesidad o un producto en potencia, entonces te dicen que el tema y después debes de partir tú en desarrollar el alcance de ese curso, las competencias, los objetivos dependen del modelo del cual trabajas y los objetivos y sub-competencias que también se deben de abordar después, se tiene que decidir si ya está establecido un modelo o un esquema de clase y tú te debes de apegar a ello, la duración también debes de considerar el perfil de egreso de las personas que va a ir dirigido y también como el perfil en general de los usuarios, sus habilidades digitales, si están adscritos en una educación formal, motivaciones, todo esto debes de considerar al diseñar el curso.

Entrevistador: ¿Cuál es el proceso que realizan en ese proceso a partir de todo de lo que me está diciendo, se hace a partir de la petición del cliente?

Participante 2: Si, en donde yo laboro es una empresa privada que se dedica al desarrollo de tecnología educativa, entonces hay un área de operaciones educativas que tiene más contacto con el usuario final y con los centros, hay otros clientes que no son los clientes finales sino los patrocinadores que son los que tienen dinero para el desarrollo de determinados productos.

Entonces esta área hace un requerimiento de desarrollo de algún curso y nos especifican todo esto que te acabo de comentar como si pertenece a una línea específica de cursos por ejemplo planificación digital, programación, repaso escolar, emprendimiento, rehabilitación, dentro de esa rama a que perteneces, cual va ser su duración, hacer unos cursos breves desde 6 horas a los más largos que tenemos que ser a notados que la gente sigue asistiendo sin desertar son de 24 horas y también nos empiezan a dar un poco el perfil a que va dirigido el niño, adultos, jóvenes si es un curso de nivel básico introductorio o ya es un nivel intermedio entonces subsecuente a un concurso que le antecede y que también nos da un poquito de contexto si va a impartirse en algún otro centro que estamos en el acostumbrados a diseñar si va para el cliente, entonces nos dan todos estos requerimientos muchas veces se necesita una reunión de entendimiento ya que los recibimos aclaramos algunas dudas que puedan surgir acerca de cuál va ser el alcance del curso también nos sugieren un temario tentativo, sin embargo muchas veces ese cambia con base al trabajo que se haga con un experto en contenido, un especialista del tema o coincide ya con la investigación que realiza el diseñador instruccional, ya que finaliza el procedimiento se hace la planeación didáctica que no es propiamente un diseño curricular solamente hay se establece como la dosificación los alcance en cuanto trabajamos bajo el estudio de competencias entonces cual va ser mi competencia general y las sub-competencias que se van abordar, también trabajamos con la metodología por proyectos entonces se establecen cuantos proyectos va a ver, cuáles van a ser estos, cual va ser el alcance

de cada uno, productos que va a realizar el usuario en cada uno y también utilizamos un modelo bueno hicimos una adaptación del modelo de 4 componentes entonces empezamos a establecer cuáles serían las tareas complejas y las tareas simples, también cuales son las actividades de practica que va ver en cada proyecto y cuál es el contenido actual, cual es el contenido procedimental que se va a presentar. Hay un equipo de desarrollo en el que trabajamos muy a la mano con los diseñadores instruccionales este equipo está integrado por diseñadores gráficos, animadores, productores de (...) y desarrolladores de software, entonces desde la planeación también establecemos cierta información en qué tipo de multimedia se va usar, si sea videos, sea un audio tipo podcast, si va ser interactivo, la complejidad de lo interactivo, si va ver un video tipo animación, un video copresentador, también empezamos a estableces cuales son los recursos de multimedia se van a utilizar. Ya que tenemos muy establecido la planeación que es lo que se a desarrollar ahora si ya comienza con otra etapa de desarrollo-producción entonces el diseñador instruccional ya sea que trabaje con el experto en contenido y solicite información necesaria para empieza a elaborarlo y posteriormente ya trabajamos con una herramienta ya actual entonces tenemos que empezar a configurarlo hay toda la secuencia didáctica, todos los materiales y también brindarles los insumos necesarios al producción para que realice las imágenes, infografía, los videos, los audios, entonces muchas veces nos toca desarrollar los guiones de video especificaciones muy puntuales en las imágenes, esquemas y ya cuando todos esos insumos no lo regresan ya nosotros tenemos que revalidar que sean los que se solicitaron también validar la información que da el experto en contenido y casi nunca queda a la primera entones hay muchas interacciones con el equipo en cuanto a justes y ya al final cuando se hace los ajustes que se requiere pues se empieza a integrar en la herramienta de autoría después ya de las últimas cosas que realizamos son los instrumentos de evaluación también ya tenemos como unos ya establecidos que son la evaluación inicial y final por medio de un cuestionario de opción múltiple y rubricas para evaluar los productos de los proyectos, también los elaboramos y ya al final lo que haces es mandarlo a repartición que va ser como la

guía que va a brindar la secuencia didáctica que se debe llevar a cabo a establecer al facultado de ese grupo de ese curso sería como todas las actividades que realizamos.

Entrevistador: Entonces si entiendo bien, los que intervienen en el proceso aparte del experto en contenido y los diseñadores curriculares instruccionales también está el equipo de diseñadores gráficos. ¿Qué elementos pedagógicos considera que son importantes integrar en el diseño instruccional?

Participante 2 : Pues como lo comentaba tienes que siempre sustentarte de algún modelo, de alguna metodología también instrumentar bien sus estrategias aunque sea un tradicional, también en que hay modelos muy tradicionales en donde se presenta comúnmente se da las actividades, ejercicios pero eso tiene que estar como muy establecido, muy aclarado para que tanto los diseñadores instruccionales implicados en el proyecto como el mismo usuario pueda entender que cada secuencia didáctica va a tener cierta estructura fundamentada en algo

Entrevistador: de los modelos del diseño instruccional, ¿Cuál es el que ustedes utilizan o con el que sienten que más ha funcionado en la planeación de un curso?

Participante 2: si te comentaba que era el de 4 componentes realizamos una adaptación y creemos que responde más a que nosotros intentábamos que nuestros años de nuestros cursos desarrollados en competencias entonces nos permite mandar diferentes estrategias como es el aprendizaje basada en proyectos o el aprendizaje basada en problemas, análisis de casos en donde implican ya no más activa al usuario en su propio aprendizaje entonces es el que hemos estado utilizando, también hemos estado desarrollando otros cursos que nosotros los llamamos más tradicionales por ejemplo nosotros utilizamos los 9 momentos (...) pero para el solamente trabajamos por objetivos y era muy conceptual, éramos, que era toda la preparatoria con los temas más importantes para los usuarios pudieran acreditar en un solo examen de acuerdo al acuerdo 266 del CENEVAL será mucho

de memorizar, identificar, si había un nivel de resolución de problemas pero era muy mecánico la aplicación de fórmulas, solamente llegaba a ese nivel entonces decidimos que era más apropiado este otro modelo.

Entrevistador: ¿Cómo incorporan la parte actitudinal o la parte axiológica en la formación de los usuarios?

Participante 2: pues bajo el enfoque de competencia es uno de los tres finales que uno debe de abordar y se organiza de manera transversal cuando ellos desarrollan los proyectos, entonces buscamos 4 actitudes básicas que es la colaboración con otros y buscas soluciones a los problemas y la creatividad entonces es mucho de (...)

Entrevistador: ¿Cómo sería su diseño instruccional ideal partiendo de un deber ser?

Participante 2 : creo que así como un diseño instruccional ideal para decir que este es el modelo que te va servir para todos los productos no existe sino que siempre se debe de realizar una adaptación de un modelo de acuerdo a las necesidades de acuerdo a los usuarios, entonces no hay como un modelo o metodología, alguna estrategia así única sino que siempre se debe de partir un diseño instruccional ideal partir de un estudio o de un análisis de las necesidades de los usuarios y a partir de ellos se realizan y se toman las decisiones necesarias para adaptar las diferentes herramientas con las que se cuenta para lograr el objetivo, competencia que se pretende, entonces el ideal siempre va ser eso, considerar a los usuarios.

7.3 Entrevista 3.

Entrevistador: Hola, buen día. Soy Nadia Uribe (se habla del objetivo del proyecto). Le quería solicitar permiso para poder grabar el audio de esta llamada para que pueda ser usado en la investigación.

Participante 3: Sí, adelante, sin problema.

Entrevistador: Hola maestra Bueno vamos a empezar podría platicar poquito de usted

Participante 3: Mi nombre es Laura Ximena Jasso Galvan, soy egresada Facultad (...) de la UNAM de pedagogía, se hace 6 años y de esos 6 años me he dedicado al diseño instruccional, primero Empecé con el diseño instruccional de cursos que eran para servidores públicos para evitar la violencia, diseño alrededor de 15 cursos sin tener idea que era realmente diseño instruccional porque aunque estudié pedagogía nunca me enseñaron diseño instruccional como tal en la carrera pero ya teniendo las bases de la pedagogía, pues voy así a partir de la experiencia formándome en esto, y pues bueno actualmente, pues trabaje después en el Instituto Politécnico Nacional en el área de educación virtual estuve 4 años, y pues me despedí ese trabajo hasta hace 3 meses. Y pues ahora estoy en la facultad de psicología de la UNAM pero ahí no es educación virtual, ahí es educación presencial igual manera hago diseño instruccional y hasta ahí es mi historia hasta ese momento.

Entrevistador: Ha tenido alguna formación académica qué le ha permitido desempeñarse como diseñador instruccional además de la empírea.

Participante 3: No, solamente ha sido la experiencia, pero obviamente la pedagogía me dio las bases pues poder aplicarlo cómo saber hacer diseño instruccional, sobre la experiencia pude ir aplicando lo de la pedagogía, por ejemplo, la planeación, como hacer una secuencia didáctica, qué es algo base para lo que es el diseño instruccional. no he tenido formación diseño instruccional como tal.

Entrevistador: ¿Cuál es el nivel de intervención que usted tiene como diseñador instruccional en la planeación de los cursos?

Participante 3 : Hablando de la educación virtual como tal, en los cuatro años que estuve el nivel intervención Consideró que era del 50% tomando en cuenta traje de la mano de un de un autor creerás que me daba los contenidos y de ahí ya el trabajo como diseño instruccional irá pues así todo una magia con esos contenidos pues para que no fuera información no que realmente sea, en este sentido Me parece que realmente es un puente entre la información y el conocimiento para el alumno, y un 50% qué muchas veces o más bien las personas, los autores tienen la información pero no saben cómo hacerla llegar al alumno y eso es el diseño instruccional.

Entrevistador: En su experiencia ¿Cómo fue poder ayudar a estos autores que pasarán del enfoque tradicional de la presencialidad a un entorno virtual ¿Cómo se lleva a cabo este proceso?

Participante 3: Ese proceso yo siempre lo lleve tratando de explicarles a ellos como si estuvieran tratando de contarles película un alumno ellos ya saben cómo ni sé cómo terminan pero trasladar a la otra persona entender, cuidando que no se salten de una idea a otra, lleve a cabo de una manera muy cuidadosa, explicando por qué día pasamos a pasamos A B C y porque no nos podemos brincar a la Z por ejemplo con ello será cuestión de acompañamiento el tiempo revisábamos párrafo por párrafo por párrafo los dos juntos pero era... nos reuníamos una primer sesión

explicaba la forma de trabajar Y ya sobre de eso todo en línea o sólo que hubiera dudas o la información estuviera muy difícil de trabajar porque ellos no siguieron los lineamientos que se les dieron ya nos volveremos a reunir.

Entrevistador: ¿Cuáles son los elementos que usted considera primordiales o muy importantes para poder generar estos ambientes de aprendizaje en estos entornos virtuales

Participante 3: Haces una pregunta interesante porque son muchísimas cosas, pero de manera muy general lo más importante es tener toda la información necesaria y que esta información no nada más sea contenido duro, sino que se vaya complementando con muchos ejemplos porque de esta forma nosotros podemos llevar estos ejemplos a diseñar materiales didácticos cómo lo pueden ser videos, infografías, llevar una información dura a un esquema, un diagrama, una tabla. Esto es que la información no tenga vacío de contenido pero que también esta información nos permita diseñar diferentes recursos para que no toda la información que llegue al alumno se aplane, sea puro texto. Entonces es eso tener claramente el apoyo y el tiempo para poder trabajar tanto esa información y poder generar los recursos que estoy mencionando y pues para bar el aprendizaje también elemento que se necesitan para poder evaluar el aprendizaje. Entonces la información es necesaria para poder realizar evaluaciones al final de los temas, las unidades y todo eso.

Entrevistador: Como sabemos las instituciones tienen un modelo educativo ¿qué tanto se alinea el diseño instruccional a estos objetivos que tienen las instituciones o son nodos aislados?

Participante 3: Yo creo que el diseño instruccional amigable, entonces el diseño instruccional tiene como tal llevar de la mano la metodología o la idea que se tiene de cómo es la educación en línea en cada institución. Por ejemplo,

Politécnico es de " *la técnica al servicio de la patria*" se ven muchas matemáticas, mucha física, no muchas humanidades Pero eso no hace que el alumno no deba tener un sentido crítico, entonces diseño instruccional en ese sentido para mí es no darle al alumno la información nada más como para que la pueda repetir o pasar un examen, sino que se le quede para que ellos puedan poder aplicarla en su vida personal derecho es como el plan que tiene el politécnico, el alumno lo pueda verlo reflejado y relacionarlo vida personal y que lo pueda aplicar a la resolución de problemas personales y también de la sociedad en la que se encuentre, el diseño instruccional también es esta parte crítica, en la cual al alumno se le da la información pero también se le permite generar sus propios criterios y resolver problemas. siempre el diseño instruccional en estas materias que yo estuve trabajando iba enfocado a que el alumno pudiera al final proponer y dar soluciones a ciertos problemas específicos.

Entrevistador: ¿entonces así se trabajaba como esta parte actitudinal y axiológica en el diseño instruccional no bien común contenido, pero como un tema transversal si así lo estoy entendiendo?

Participante 3: Exactamente, sí.

Entrevistador: desde su experiencia ¿Cuál es el proceso que se lleva a cabo para poder hacer un diseño instruccional? hay muchos modelos ¿Cuál es el modelo que usted adopto Y cómo fue empezó a desarrollar?

Participante 3 : Pues ahí la verdad no te voy a mentir no hay un modelo como tal que yo haya seguido creo que todo Pues justo como lo entendido, y no he tenido una formación en dónde me digan existen tales modelos, yo he creado no los propios pero si híbridos en cuanto a siempre, ejemplo yo no hacía el diseño curricular de la materia, a mí ya me entregaban un documento dónde venía establecido sus competencias y los temas de manera general, entonces a partir de ahí sólo yo trabajaba una planeación didáctica con los autores sin salirme de esta

planificación ya me ya me habían dado, entonces lo que yo hacía era tomar en cuenta esas competencias y estos temas generales y ya de la mano del autor, nos sentábamos a escribirlo y pues ya los temas ya no era darlos de manera general sino desarrollarlos, dosificar, y pues a partir de eso era, mi metodología era primero ir a ver a que nivel de población está dirigido el curso o materia que estamos haciendo y también ver dentro del plan de estudios que vieron los alumnos para que se complementara, y a partir de eso ya con la expertis de los autores qué son los que realmente ponen ahí materiales para que nosotros como diseño instruccional podamos trabajar, pues será pues darles el acompañamiento, haciéndoles énfasis en que ellos no podían poder abarcar más de lo que nos estaba pidiendo la competencia porque luego por querer abarcar más nos olvidamos de lo que se nos está pidiendo, en este caso es la materia qué estamos diseñando y a partir de ya tener los objetivos y tus temas es ver de qué manera esos temas nos van o nos permiten hacer cierto tipo de actividades, y esas actividades cómo las podíamos evaluar para que lleguen conjunto sumando todo eso nos dieran en toda nuestra competencia general, siempre pensando que nuestra competencia es la número 1 que abarque todos nuestros temas y sumando esto ya nos daba el resultado de nuestra competencia. entonces no sé si responde la pregunta o me salí.

Entrevistador: Sí, de hecho, me encanta porque tiene mucha relación con lo que yo hago, yo soy diseñador curricular así que encuentro completamente el sentido de lo que haces por eso se me hace muy muy interesante su discurso. Hablando de esto, hablando de evaluación como un elemento pedagógico ¿Qué elementos pedagógicos considera importantes para poder generar aprendizaje en un entorno virtual?

Participante 3 : Ah pues pensando así, siempre que la evaluación tiene que ir enfocada a qué se evalué nuestra competencia, es decir la competencia, puede que veamos muchos temas, pero los temas que a nosotros nos enfocamos a evaluar son los que sea hacen sea visible el cumplimiento de nuestras competencias,

hablando de competencia 1 vemos muchos temas, es entonces que la evaluación se iba enfocada solamente a evaluar lo que tiene relación con la competencia. Se hacía una evaluación al acabar cada unidad y al final se hacía una evaluación final que iba enfocado a la evaluación de la competencia general.

Entrevistador: ¿Usted cómo evaluaban la competencia?

Participante 3: de cuando era alguna materia que si iba a tener el acompañamiento, nosotros hacíamos uso de ensayos, que se grabaran exponiendo algún tema, resolviendo algún cuestionario o hasta trabajando en equipo con sus compañeros pero cuando no se iba a tener el apoyo de un tutor todo era sobre actividades que estaban predeterminadas con un examen o con un quiz de respuestas, yo no estoy de acuerdo con eso pero lo que se hacia allí, eran cuestionarios, no había otra forma, eran cuestionarios en sus múltiples opciones, que siempre eran de respuestas ABC, y no hay de otra forma.

Yo creo que es algo que nos falta, no sé cómo lo hagan en otras instituciones, pero si era muy cerrado sólo eran cuestionarios y ya, si tu respondías a y esa estaba mal, ya te arrojaba una respuesta que te retroalimentara porque estabas mal, cuando estás bien se retroalimenta va porque estaba bien como enriqueciéndolo que tú ya respondiste sumando algo más.

Entrevistador: Yo creo que tienen esta parte muy rica porque tienen la retroalimentación, en muchas instituciones no se tiene, únicamente es estas mal y estas mal.

Participante 3: Y también creo que, pues por la forma en la que no puedes tener a la persona delante de ti, que te puede decir porque estabas bien o porque estabas mal eso si es un acierto de la institución, el poder darle una retroalimentación ya sea positiva o negativa a la respuesta.

Entrevistador: Estuvimos hablando bastante de lo que es la planeación didáctica ¿qué elementos usted toma para hacerla o existe alguna metodología que utilice?

Participante 3: Pues la planeación didáctica es a partir del diseño curricular que ya nos pasan, teníamos ya una plantilla de planeación didáctica en la que ya nosotros nos enfocamos más a llenarla, y ya una planeación bien elaborada ya nos daba todos los elementos para que una vez que se estaban desarrollando los contenidos, ya solo copiábamos y pegábamos: por ejemplo la planeación didáctica que nosotros realizábamos en el instituto era que tenía en cuenta mapas de las competencias, pero aparte tenía un mapa de conceptos por cada unidad didáctica, entonces aquí no teníamos un temario, teníamos un mapa nosotros veíamos los temas principales y cuando tu leías este mapa te tenía que connotar como si se te estuviera platicando que es lo que vas a ver en tu unidad, posteriormente teníamos un apartado de introducción, un apartado de contenido y después ya nos íbamos a la planeación de las actividades por cada unidad, entonces mi metodología era enfocarme a hacer el llenado de esos formatos pero tomando que cada materia era muy enriquecedora porque aunque fuera la misma plantilla, pues todos, es impresionante la planeación que se tenía de cada uno de los cursos porque no es como una clase que se vaya a ciegas si no que se va construyendo poco a poco con esta planeación y al final cuando acabábamos de llenarla todavía notábamos cosas así que era como a base de prueba y error, para llegar a nuestro documento final, cuando llegábamos a nuestro documento final era porque ya había pasado por una serie de revisiones exhaustivas, fue que ya estuvo alrededor de una mes trabajando este documento, pero un mes trabajándolo diario, si era como mucho trabajo y pues una metodología como tal no, simplemente era tanto el conocimiento que traían los autores, darle ese acompañamiento para que nos pudieron realmente nuestras competencias y diseño curricular que se nos estaba otorgando.

Entrevistador: Hay muchas nuevas herramientas que se están usando para hacer diseño instruccional de estos nuevos elementos que están en el aire todavía ¿creé que se puedan agregar unos?

Participante 3: Yo creo todo es posible integrar dentro del diseño instruccional, y eso lo enriquece mucho el aprendizaje de los alumnos. Por ejemplo, acá el aprendizaje basado en problemas también lo tomábamos en cuenta, también el aprendizaje de un aula investida, donde al alumno les dábamos primero que ellos pudieran conocer sobre los temas y ya después como tal los temas y las actividades para esto pensado en no llegar en vacío cuando se revisan los materiales. También la gamificación la verdad es algo que la institución apenas está empezando a implementar, porque nosotros trabajamos a partir de Moodle, entonces en Moodle tienes todas estas oportunidades para hacerlo atractivo como lo es con la gamificación.

Entonces en el diseño instruccional como tal de la planeación didáctica en la planeación didáctica podíamos mencionarla que la íbamos a tomar en cuenta, pero ya en el desarrollo lo implementábamos, las gamificaciones muy poco, yo estuve trabajando en un portal educativo en nivel politécnico en general y ahí estábamos implementando la gamificación, pero sinceramente estábamos en pañales. Es muy importante que se meta en el diseño instruccional, porque de esa manera los contenidos o lo que se le está al alumno ya no es tan plano y la información no es enriquecedora y es muy difícil el poder aprender así

Entrevistador: Si, porque muchas veces en el diseño instruccional muchas veces solo se repite lo que se hace en la presencialidad, y no tienes esa diferencia entre modalidades. Bueno maestra la última pregunta ¿cómo sería su diseño instruccional ideal?

Participante 3: Esa es una pregunta muy bonita porque mi diseño instruccional sería uno donde no se haga por hacer las cosas, como tu bien lo mencionaste, a veces las personas o el autor son personas que están

acostumbradas a trabajar de una manera presencial y creen que llevar esto a una educación virtual es lo mismo o sea lo que yo te doy en un salón de clases te lo voy frente a una computadora sin cambiarle nada, sin agregarle nada, sin así.

Sería que me quite esa idea y podamos trabajar con entornos con calidad virtual, que siempre haya esa apertura que haya una persona a la que le puedas preguntar las cosas y no se dejen frente a una computadora. Y que se pueda hacer uso de otras tecnologías o de otras conexiones, ahí está la ventaja de esto, que surgiera más trabajo en equipo y que realmente se hiciera esta sinergia del aprendizaje con sus compañeros y no nada más como algo mecánico porque donde yo estuve se hacía como algo mecánico, o sea como que si quieres que haya trabajo en equipo simplemente le pones que esta lectura la comenten entre estos dos, y que hagan un resumen un esquema entre los dos, solo por cumplir, y no pensando que va a ser realmente fructífero para el aprendizaje del alumno.

Ese sería mi diseño instruccional ideal.

Entrevistador: Bueno, muchas gracias por sus respuestas y su apoyo.

7.4 Entrevista 4

Participante 4: Hola Nadia

Entrevistador: Hola muy buenas tardes. Primero que nada, agradecerle Alejandro por acceder a esta video llamada, le platico un poquito de mí, yo soy Nadia Uribe Olivares soy docente en la Universidad Autónoma de Nayarit acá en México y actualmente estudio un posgrado en la Universidad Autónoma de Querétaro.

El propósito de esta entrevista más que nada es tener insumos para mi proyecto de investigación respecto a la perspectiva de diseñadores instruccionales para la construcción de ambientes virtuales de aprendizajes. **¿Nada más le quería hacer un comentario maestro Alejandro que si no tiene ninguna molestia en que grabe el audio de esta video llamada?**

Participante 4: **No hay inconveniente**

Entrevistador: Muy bien, muchísimas gracias, bueno me podría platicar un poquito de usted, ¿Cuál es su formación base?

Participante 4: Yo soy psicólogo educacional, estudie en la Universidad Católica de Perú psicología educacional y me he especializado en todo lo de estrategias de aprendizaje de lo micro que es el diseño instruccional del aprendizaje hasta lo macro que es el diseño curricular ya sea carreras, diplomas, estudios superiores técnico.

Entrevistador: ¿actualmente trabaja como diseñador instruccional en alguna institución?

Participante 4: sí, estoy como jefe de diseño instruccional en la cámara minera de Perú.

Entrevistador: ¿Cuál es el nivel de intervención que tiene el diseñador instruccional en la planeación de los cursos?

Participante 4 : Bueno en diseño instruccional es más facilitador del proceso, no es que yo voy a hacer que el docente sea el que desarrolle el curso con los parámetros que yo le voy a dar, sea el formato de diseño instruccional donde me va a plantear las sesiones, fichas de actividad, los foros, las actividades académicas, uno lo que hace es revisar cómo es que plantean sus sesiones y sobre eso le va a dar para poder potenciarlas con el objetivo de la competencia que se plantea dentro del curso.

Entrevistador: ¿Cómo hace de potenciar esta parte dentro de los cursos maestro?

Participante 4: Normalmente cuando trabajas con docentes piensas que la sesión virtual va ser tal cual una sesión presencial, entonces desarrollan un (...) que sería como en la sesión presencial y lo que yo propongo cuando trabajo con ellos es que sea una sesión magistral, que reemplaza la sesión presencial que haces el desarrollo de actividades, que te vaya llevando a desarrollar la competencia o lo que se propone al final del curso, yo busco una actividad que demuestre el logro de la actividad minera y las actividades previas que yo voy a poner ya sea en multimedia, los casos, algo para motivarlos todo eso tiene que ir de acuerdo a que el entienda cuales son las parte en la autonomía minera.

Entrevistador: Como logran, bueno en lo que logro escuchar en su discurso es más que nada practico esta formación, ¿Cómo logran lograr el objetivo de la competencia en este caso a educacional distancia?

Participante 4 : Las actividades que ya respondan al logro ya yo puedo decir que, no asegurarme que el alumno este en competencia porque la competencia se termina en tiempo, pero sí que me pueda demostrar que puede hacer en ese momento, entonces si yo planteo muy bien esa actividad a base de un objetivo bien redactado voy a poder asegurarme que el sí está desarrollando estas competencias y de la mano con una rúbrica que tiene en detalle los objetivos de los aprendizajes, entonces es algo clave y es lo primero que yo hago es bajar los objetivos y los

logros, muchas veces los libros que nos dan en las instituciones educativas no tienen el logro o el objetivo bien redactado, si yo tengo esto hago una actividad de cierre que demuestre que lleve las competencias.

Entrevistador: entonces, ¿cómo realiza la evaluación, es un proceso formativo, es sumativa o como realizan esta parte de la evaluación?

Participante 4 : depende del curso y de los objetivos, normalmente yo traigo ya un formato de evaluación entonces ya hay una propuesta de mejora y aprendiendo la realidad ya vemos si se hace una evaluación sumativa o una evaluación formativa y normalmente los usuarios están abiertos a este proceso en lo que vamos construyendo la actividad para la competencia ya sea una actividad progresiva para cada actividad final que va a demostrar toda la competencia o actividades que van por separado pero que van dando un granito de arena .

Entrevistador: Ustedes en la escuela de minería, ¿Cuál es el modelo de diseño instruccional que utilizan?

Participante 4 : Nosotros estamos trabajando con ADDIE la que yo estoy proponiendo, yo reciente tengo un mes y medio trabajando en la cama minera en el proceso de diseño instruccional ahí ellos no tenían nada de diseño instruccional de magistrales que lograron hace mucho tiempo que reproduce y no había más entonces me pongo a reformular todo con el modelo ADDIE sobre la base de parte del constructivismo y el colectivismo para el desarrollo de actividades y adaptándome un poco a la realidad que ellos manejan que es la plataforma interna estamos llegando ya llagar a Moodle pero actualmente ya están desarrollados eh muy básicos.

Entrevistador: y cuál es el proceso, bueno sabemos que el modelo ADDIE responde a un acrónimo, pero, ¿cuál es el proceso que usted de su experiencia realiza para poder llevar el diseño instruccional?

Participante 4 : primero yo decido si el parámetro del curso como en algunos casos lo tenemos que armas, una vez que tengo en si la URS lo analizo me

comunico con un experto para tener una reunión, en esa reunión hago el análisis con él, lo formulo, los logros, objetivos, reviso con el cual va ser o si hay que hacer ajustes, una vez que tenemos esto le presento todo lo que falta para el diseño, le mando los formatos, las actividades para multimedia, las opciones de herramientas que él podría utilizar algunas herramientas como chaster, ya el empieza a pensar y a planificar los medios de aprendizaje, este ya planeando los medios de aprendizaje podemos mandar, yo le voy dando citas, tenemos un formato de diseño de enseñanza como si fuera un (...) de curso y a la par se supone que una actividad de inicio que es una actividad de motivación de desarrollo de contenido y ya la actividad de cierre ya donde se deja la tarea donde se demuestra la competencia. Entonces con este formato y en un costado también ponen el nombre de las actividades del curso y las bibliografías que ellos han encontrado de ahí me cuentan cómo va su proceso de aprendizaje adecuado y si es un curso **b-learnig** me hacen la sesión virtual y la sesión presencial para ver cómo se articulan ya después de eso yo ya paso a ver cómo hacer el curso que necesito, que tiempo voy a necesitar haciendo el diseño o los diseños institucionales que tengo de apoyo y ya paso a trabajar su fichas de especificaciones de tareas, foros, los estudios de la semana, si van a trabajar entering me hacen el guion y ya en ese proceso metemos estos materiales ya pasamos a grabar ya sea con un guion o con los mismos docentes para convertirlo en un material multimedia ya terminando de hacer este proceso yo lo tengo que evaluar el diseño del curso dentro de los parámetros minera y reviso si se está cumpliendo estos parámetros junto con sus criterios que hemos planteado y la idea de que el niño tenga 7 puntos en ella cuando ya no se lleva los 17 puntos en estas dos opciones el docente hace ajustes y volvemos a evaluar.

Esos 3 puntos que quedan en el aire son las que reservamos para el siguiente ciclo apuntando recientemente, pero queremos una notaría de excelencia de lo que nos sirve para hacer un buen curso el siguiente ciclo hacemos estos ajustes para ser evaluados. Por otro lado, también medimos la aplicación del curso por parte del docente, entonces vamos a notar por parte del docente se desarrolla

el curso en plataforma ante el curso si nota algo tendremos que mejorar el curso y también se hace el trabajo de nuevo de potenciarlo cada siguiente ciclo para que pueda mejorar la cantidad a la hora de analizar.

Entrevistador: En lo que logro entender en su discurso es un equipo de trabajo bastante amplio, ¿me podría decir quienes participan en esto del diseño?

Participante 4: El diseño instruccional, el diseñador de multimedia, el experto que se encarga de todos los materiales para el diseño instruccional que facilita todo el proceso, el encargado de multimedia convierte estos materiales en actividades que tiene el docente desde la parte grafica en algo que sea atractivo para el alumno.

Entrevistador: Usted como diseñador instruccional, ¿qué elementos pedagógicos y didácticos considera que son necesarios en un diseño instruccional para poder lograr el aprendizaje?

Participante 4: Primero son los elementos claves que sea realizado el logro del objetivo, voy a tener actividades para un buen aprendizaje donde responda lo que yo estoy buscando.

Me pasa mucho que me ponen como objetivo general, no se la característica del diseño instruccional, entonces eso es muy subjetivo y serio, yo puedo decir que conozco la cartilla que tenga el institucional mi asistente y que haya egresado de la universidad y que conoce las características, entonces es tener el objetivo claro y que ese objetivo debería decirte cómo es que voy a evaluar esta sesión y mi objetivo es simplifica la característica institucional yo voy a poner un diseño que me enumere que se encuentre dentro de este diseño institucional modelo, por ejemplo, entonces el objetivo la actividad de cierre después ya que como segundo punto que pueda hacer esta actividad de cierre donde voy a necesitar una lectura, con las características o un material multimedia donde tenga presencia el diseño instruccional y de ahí ya voy haciendo el cierre.

Entonces creo que estos son los elementos principales que tienen material de motivación que no solo se quede ahí si le pongo una frase o un video sino aclarar

algo con ese video para un debate o discusión que normalmente yo aprovecho horas de discusión, pero eso ya sería en un tercer no pongo eso igual puedo llegar a desarrollar la competencia.

Entrevista: Me menciono algo muy importante y esto siempre me ha estado llamando mucho la atención en la experiencia en educación a distancia a veces pasa que los foros son espacios obligatorios que te dice el instructor comenta tres veces y realmente no se logra esta parte formativa, ¿Cómo podemos lograr esto que el foro no sea algo como obligatorio?

Participante 4 : Normalmente en las sesiones, el foro es obligatorio, la verdad es que yo en mi experiencia también tomando en cuenta que los docentes no necesariamente ya no le podrán dar tiempo a la sesión virtual porque en muchos casos este por cubrir horas el docente por tener jefe y manejar 6, 7 o 8 foros por semana es una locura, apuesto por los cursos mooc, que de los cursos mooc abres un sobre y no necesariamente hasta atrás esta un foro que no tenían, entonces yo pongo una actividad de motivación, pongo un foro con indicaciones que por lo menos participar 3 veces la primera es en relación a la pregunta y la segunda es contestando a un compañero y la tercera es buscando alguna conclusión de todo lo que ha visto en ese foro, entonces a la hora de solicitar al docente ya no se ha fijado en la calidad de respuestas sino que va a los fines que da la competencia pero si puede fijarse con estas tres participaciones, entonces hace estas 3 participaciones donde encuentra interesante esta discusión y ahí le pone como puntos presencial, le genera puntos que al final va a la nota de participación y ahí es donde me aseguro donde pueden tener una nota con la que pueden pasar el curso pero a la par me aseguro que no sea una participación invalidad sino que por lo menos tenga un grado de interacción entre el equipo, lo que he visto sobre todo me llama mucho la atención en los curso de diseño instruccional aquí en la costera tiene unos curso que son muy buenos y me inspiro a tomar de esa manera los foros de aprendizaje.

Entrevistador: Normalmente cuando se genera una competencia se busca esta parte actitudinal y axiológica en el curso, ¿cómo usted la trabaja para poder

llegar a esa parte de los valores, esa parte que no la podemos ver como la educación presencial?

Participante 4 : No solo puedes poner en los casos preguntas muy duras en relación al tema que estás trabajando, me entero de alguna pregunta dispuesto a la situación, entonces esto me permite un parámetro de echo esta parte actitudinal se va más en el tiempo, yo hago una competencia y un curso en unas semas y no es un cien por ciento institucional, contratos puedo mostrar en donde él puede aplicar o que otras personas pueden aplicar el diseño institucional en el desarrollo de estas competencias. También depende mucho del modelo para poder trabajar esta parte actitudinal.

Entrevistador: Bueno maestro ya para finalizar, ¿Cómo sería su diseño instruccional ideal hablando en un deber ser?

Participante 4: es aquel que de la necesidad de tantas cosas sea rimbombante con tantas cosas pomposas que lleve al desarrollo de la competencia, me hablan mucho de hacer y de trabajar con el video y con eso ya estoy haciendo el mejor curso del mundo institucional, sino es que ayude a mejorar el desarrollo de la competencia entonces yo creo que tú puedes tener hasta un curso con una lectura sin necesidad de una presentación, con un buen foro, con una buena tarea al final o un buen docente que marque los anuncios que responda en los foros de consultas, que se abre el espacio en las tareas y poder tener un buen curso de una sesión de aprendizaje es cierto que hago material de día va ayudar mucho a la motivación del alumno pero al final no voy a llegar a mi competencia y es de ver cómo van todos los elementos sin necesidad de volverte loco y dándole finalidad al desarrollo de la competencia.

7.5 Entrevista 5.

Entrevistador: Hola maestro. Es un gusto saludarle y agradecerle este espacio que me está brindando. Mi nombre es Nadia Uribe (se le explica el objetivo del proyecto). Maestro ¿podría grabar el audio de esta video llamada?

Participante 5: Sí. Claro, ya lo había leído en la carta que me mandaste.

Me podría hablar un poco de usted ¿Dónde trabaja actualmente? ¿Cuál es su formación base?

Participante 5: Actualmente estoy trabajando en la Universidad Nacional Politécnica de Ecuador, donde me desempeño como diseñador instruccional, mire de pregrado soy ingeniero informático, tengo una maestría en educación, tengo un Master of Business Administration (MBA) en dirección general y un Master en educación e-learnig. Recibí otros diplomados que complementen la tecnología educativa, seguido de un diplomado en diseño curricular, una especialización en diseño curricular. Yo creo que todos los estudios van en función de irnos actualizando de tal manera no nos quedemos atrás con los conocimientos que hoy y estar al pendiente con la tecnología.

Entrevistador: Que perfecto porque yo también soy diseñador curricular acá en México y siempre es genial conocer personas que conozcan una metodología completamente diferente a la mía.

Participante 5: Yo también creo que fue un ideal desde muchacho, el tratar de estudiar algo que se complemente entre así, que soy ingeniero informático y tengo la maestría en educación así que ahí puede unificar las dos en la educación virtual.

Entrevistador: Y bueno ya entrando un poquito más en materia y volviéndole a agradecer mucho su tiempo ¿cómo es la educación virtual en Ecuador?

Participante 5: Bueno la educación virtual en Ecuador está haciendo un boom, pero nos falta potenciarla mucho, hay muchas herramientas que por cuestión

de conectividad no podemos aplicarlas, se hace un estudio antes de lanzar un curso virtual para comprobar si el estudiante va a completar sus objetivos de aprendizaje.

En los últimos cinco años para poder evolucionar a entornos virtuales, es muy utilizado acá el Moodle, hay otras instituciones que utilizan el Alumi, el Campus y algunas otras plataformas para generar el estudio. Una de las normas que marca a las Instituciones de Educación Superior que es la CNCE fue el que tengamos plataformas virtuales para reforzar las clases presenciales, entonces eso fue un detonante para arrancar como por ley ese tipo de herramientas para que los docentes puedan trabajar ya con educación virtual.

Entrevistador: ¿Tienen entonces un organismo superior a la Universidad Politécnica que los supervisa?

Participante 5: Así es, el CENECIT y algunas otras instituciones que nos categorizan a todas las universidades acá en Ecuador, para saber si estamos aptas o no para poder dictar clases o ciertas especialidades.

Entrevistador: En su experiencia ¿cuál es el nivel de intervención que tiene el diseñador instruccional en la planeación de un curso?

Participante 5: El diseñador instruccional en cualquier tipo de institución, ya sea nivel básico o superior, el diseñador instruccional es el líder de un proyecto o un curso virtual teniendo en cuenta que en sus manos pasa el contenido, el tiene que elaborar como el esqueleto de la estructura del curso, y de ahí tiene que aterrizarlo correctamente a una plataforma, además el diseñador instruccional debe conocer una estructura metodológica de la plataforma, también debe conocer algunos de herramientas para que pueda trabajar mediante su curso, de tal manera que no “solo con la computadora y ¿ahora que hago? Si más bien tratar de innovar para que el estudiante continúe en la educación virtual, tenemos un índice de deserción que hay en la educación virtual porque si entregas un curso que sea “aburrido” (...) pero si tus entregas un trabajo al máximo, con objetos de aprendizaje, con videos,

con actividades que vayan más allá de enviar un archivo y listo y que trate de tener una creatividad lo puede lograr.

Ahora todo va a depender también de lo que nosotros vayamos a trabajar, acá en Ecuador estamos trabajando mucho con la metodología (...) que son cursos de auto estudio por ejemplo en mi caso que es un criterio muy personal; es mucha más complicado hacer un MOOC, porque en un MOOC tienes que revisar que sea de autoaprendizaje y de autoevaluación para que el estudiante sepa si esta alcanzo el objetivo de aprendizaje y si aprendí o no y así también una motivación intrínseca en todo el curso para que aprenda algo y no lo nada más llegue por el certificado, entonces por eso mismo el diseñador instruccional debe tener los elementos super claros para poder desarrollar una metodología, proponer actividades innovadoras y presentar el contenido de una forma mucho más organizada para que no lo se presente como PDF o algún documento plano que lee y ya se acabó, yo creo que esa es la perspectiva del diseñador instruccional en la planeación de cursos.

Entrevistador: Estamos mencionado mucho lo que son los elementos ¿qué elementos pedagógicos o elementos didácticos para poder hacer un curso atractivo o poder propiciar el aprendizaje del usuario?

Participante 5: Primero parte de una buena planificación, porque si tu no tienes una buena planificación en la cual defines resultados medibles tú no puedes comprobar eso en ningún momento (...) entonces puedo decirte si tú necesitas dar un curso de informática básica, de Word (por ejemplo) que el estudiante al finalizar una unidad necesite trabajar o hacer una carta de presentación y tú te desvías del objetivo para conocer la historia del office estamos como complicando ese sentido, entonces necesitamos planificación, tú debes saber cómo aterrizar como todas las ideas que son innovadoras, tomando en cuenta el objetivo que tu vayas a planificar, tomando en cuenta que en los cursos hay actividades variadas de tal manera que no sea el foro tener, solo enviar un archivo, solo subir una tarea o solo participar en un foro.

Vincular un poco las actividades lúdicas dentro del curso para que el estudiante no se comporte de una forma mecánica o comentar en un foro y ya sería más bien que trate de interactuar otro de los elementos pedagógicos es tratar de comprender a tus estudiantes, tratando de que tus cursos sean a público en general, no solo sea un retrato, pues ya hablando del rol que tu aportas en la parte económica tu necesitas confirmar que tu curso se a la larga estable, entonces si tú te centras en un solo grupo de personas posiblemente a los 2 0 3 meses tengas que cancelar tu curso porque no va a ser rentable.

En lo que se refiere ya en una modalidad tutorizada, depende mucho, incluye mucho del entorno virtual porque así tu como diseñador instruccional, haces un super curso con actividades muy llamativas, con documentos super llamativos, saliendo de lo convencional pero el tutor no sabe motivar a sus estudiantes también es uno de los factores que hacen fracasar el curso.

Entrevistador: También comentaba ahorita algo muy interesante maestro que es trabajar bajo objetos de aprendizaje ¿cómo se trabaja en educación virtual?

Participante 5: Bueno el profesional tiene la “obligación” de generar un bosquejo o un guion del contenido, es decir la administración de contenido que tú le pones a tus estudiantes, entonces partimos de eso, de un guion instruccional en donde vamos dando las directrices para creen el objeto, una vez que nosotros ya tenemos estas directrices que a la vez son aprobadas por el experto, siempre necesitas la mano del experto que te diga “esto está bien, necesitas estos colores, está bien o está bien” a partir de, guion instruccional nosotros les damos a los diseñadores gráficos para que ellos utilicen una herramienta de autor, ya sea pagada para que elabore un objeto de aprendizaje, este objeto de aprendizaje tiene que tener algunas características para el estudiantes de acuerdo a nuestro contexto ecuatoriano te comento cuales, la primera es que no sea muy pesado, es decir que sea rápido, que no espere 10 o 15 minutos, como te decía nosotros en alguno sectores tenemos este problema de conectividad, entonces es muy complicado como van a trabajar los estudiantes si no tienen un buen internet, la idea es que el

objeto cumpla con ciertos requerimientos, uno es el tamaño que no sea muy pesado, otra es la disponibilidad de descargarse un archivo donde se encuentre la misma información, de manera que no diga “como no pude ingresar a la plataforma, no leí el material y no hice el curso” sino más bien “ si no tienes conectividad pero tienes PDF que puedes estudiar a lo largo de la semana” y adicional mente que no sea muy pesado el contenido, nosotros sugerimos que sean en 30 o 40 interfaces no más que serían unas 10 páginas de Word exagerando, para que el estudiante no se pase solo leyendo sino más bien tratando de practicar, elementos que el experto en contenido debe elaborar, válgame la redundancia un contenido muy legible y siempre practico, porque hay ocasiones que los expertos se centran mucho en teorías, como decimos acá “puro bla bla bla y no concreta” así que la idea es esa, si quieres trabajar adentro del Word y tú quieres aprender a hacer una carta, hay algunos tutores que me presentan la historia del office, descripción de la computadora, y nada en concreto, lo que al estudiante le interesa directamente es como escribo en Word, como mejorar mi ortografía con las herramientas de Word, como agregar referencias, todo ese tipo de cosas, algo muy concreto que no sea pura palabrería y nada concreto, que no se metan en lo práctico. Con todos estos elementos nosotros hacemos el guion y nosotros trabajamos en el aula.

Entrevistador: Es lo que ustedes declaran como objetivo, él lo que ustedes van a desarrollar, lo que estoy entiendo es que el objetivo o competencia, entonces para que se de todo este proceso ¿Quiénes son los que intervienen en el diseño de un curso?

Participante 5: Verás, nosotros tenemos el equipo de 5 personas, el primero es el diseñador instruccional, perdón antes del diseñador instruccional está el experto en contenidos, luego vendría el diseñador instruccional que hace los guiones y que bosqueja como quien dice el curso, luego tenemos al diseño gráfico, el que estructura en forma bonita el objeto digámoslo, ellos se encargan de colores, estructuras, tipos de letras y todo lo demás, justamente para eso se le contrata al diseñador gráfico, luego tenemos al pedagogo, un pedagogo experto en andragogía

y alguien en educación virtual para vaya haciendo sugerencias de lo que se puede presentar en el aula, y por ultimo tenemos a una persona del área técnica, que nos pueda sugerir por ejemplo, si el cuestionario está muy repetitivo mejor hazlo con quiz, o con alguna actividad que permita la plataforma, así como ese sería el desarrollo normal dentro de los curso virtuales.

Entrevistador: ¿Tiene identificado que modelo de diseño instruccional utilizan?

Participante 5: Nosotros siempre trabajamos con el modelo ADDIE, ya lo llevamos trabajando cerca de 7 años, partimos de el análisis, en este análisis nosotros partimos de un estudio de mercados, en el cual identificamos los temas que necesitan los participantes, con que los mismos participantes digan si quieren un curso regular, lo quieren con tutor, sea b-learnig o sea de auto estudio, todos esos elementos salen en el análisis y nosotros arrancar de eso y decir “mira, esto es lo que quiere el público” luego ya tenemos la fase de diseño donde ya tenemos los guiones y bosquejamos ciertas cosas, hacemos objetivos y planificamos algunas actividades, luego ya entramos a diseño donde ya aterrizamos las ideas que tenemos, la herramienta que utilizamos ahorita es “articule” y luego ya entra a una fase de implementación en la plataforma y ya de ahí finalmente es la etapa de evaluación donde nosotros hacemos un pilotaje para saber si cumple las expectativas de los estudiantes, y como es cíclico el modelo ADDIE en cada etapa podemos saber si estamos bien o estamos mal.

Entrevistador: Algo que se considera complicado en la educación virtual es la parte actitudinal o axiológica ¿ustedes en la politécnica como lo trabajan?

Participante 5: Nosotros no trabajamos bajo competencias sino bajo objetivos, cuando tu trabajas por competencias tu trabajas con una parte cognitiva y la actitudinal, sin embargo nosotros motivamos mucho a hacer de una u otra manera honestos con los trabajos, nosotros configuramos las actividades con una programación que compruebe si el estudiante hizo o no la tarea, los tutores virtuales

tienen como la obligación de que no tenga plagio la actividad presentada, trabajamos mucho con actividades colaborativas, hacemos talleres o grupos o algunas otras actividades dependiendo del curso, va a depender de cada temática.

Entrevistador: ¿cómo sería su diseño instruccional ideal?

Participante 5: Sería es que tenga elementos que puedan (...) hoy está muy en boga que el estudio en educación virtual sea personalizado que tenga diferentes objetos, si tú dices “yo ya sé el primer tema, me voy al tercer tema sin ningún problema” es justamente adentrándonos en esos temas para que el guion o diseño instruccional tenga de esas características de cualquier temática, como te digo hay ciertos temas que ya están comiéndonos entre comillas y que estamos quedándonos por no aplicarlos.

Otro elementos que anda también muy en boga es la realidad virtual, algo que también nos limita es la conectividad que tiene que tener el estudiante para poder tener estos elementos en su aula virtual, yo creo que el diseño instruccional ideal no esta tan ideal hasta que conoces ciertos elementos que puedes aterrizarle a tu contexto y a tu contorno porque hay veces que dices “voy a hacer tal cosa” y vas con el diseñador gráfico y te dice “no, no hay como” vas al área técnica y lo mismo. Como te digo siempre pudiendo aterrizarse a tu contorno y contexto, decir valió la pena esforzarse y hacer un guion.

7.6 Entrevista 6.

Participante 6: Hola Nadia, buenos días

Entrevistador: Hola muy buenos días maestra Viridiana. Primero que nada agradecerle muchísimo que me brindo este espacio para poder apoyarme en este proyecto, le platico un poquito de mí en lo que va a consistir este espacio de preguntas, bueno yo soy Nadia Uribe actualmente soy docente y diseñador curricular en la Autónoma de Nayarit y estoy estudiando la maestría en la Universidad Autónoma de Querétaro en innovación en entornos virtuales, estoy realizando mi proyecto de investigación sobre perspectiva de diseñadores instruccionales para poder identificar elementos pedagógicos para potenciar la generación de ambientes virtuales ¿podría grabar el audio de esta video llamada para hacer uso de la información?

Participante 6: Sí. No hay problema.

Entrevistador: Comenzando ¿Cuál es su formación base? Y ¿Cuál ha sido su proceso hasta llegar a la educación a distancia?

Participante 6 : Si, pues yo soy comunicóloga en la donde yo estudio en la facultad de estudios superior de la UNAM es como de hecho es la única facultad de la UNAM que tiene la **perceptibilidad** abocada en investigación y docencia, bueno se enfoca en comunicación e investigación y a docencia a nivel universitario pero con los maestros que yo estuve empezábamos hablar de esa parte de que ya venía el diseño instruccional en línea o sea que nos enfocamos a e-learning porque ese iba ser el boom.

Yo regreso en el 2010 y ya estaba eso, estaba como presente pero como que no veía que iba a ser con a educación en línea en los siguientes años, entonces desde ese entonces tuve la suerte de empezar a tener esos elementos, a profesionales en eso y ya de ahí me metí un poquito a docencia presencial, a diseño instruccional presencial para corporativo y ya de ahí me pase a diseño instruccional

en línea para los ámbitos académicos, entonces creo que la mayor parte de experiencia es a base de ese tema para la UNAM, para universidades privadas, entonces es ahí donde más me he movido.

Entrevistador: ¿A tenido una formación académica específica en diseño instruccional o ha sido por empírea más que nada?

Participante 6: Si, fue como tener las bases de un guion y todo la carrera afortunadamente pero así fue como un diplomado ya no tome porque por ejemplo cuando entre a trabajar ya a la UNAM a Palacio de Minería que es educación continua de la facultad de ingeniería, pues hay me hicieron una prueba instruccional, con lo que había aprendido y bueno e metí a estudiar en si en internet, libros así como lo básico de cómo hacer guiones de otras formas de las que yo he aprendido, de cómo hacer un guion y todo y yo dijeron que si tengo las nociones y todo, realmente las cosas que puedo decir es por la practica porque más allá de saber la estructura de un guion pues todos los años de ensayo y error de aprender con diferentes personas, diferentes proyectos todo fue lo que me hizo ya tener como una visión de cómo desarrollar este trabajo

Entrevistador: ¿Usted cómo diseñadora instruccional que nivel de intervención tiene al momento de desarrollar un curso?

Participante: Pues yo lo veo como un traductor al diseñador instruccional entre el lenguaje del experto en contenido y el lenguaje que habla el estudiante, entonces tienen que conocer bien qué tipo de perfil de estudiante el que tiene para saber de qué manera va a traducir esa información, por así decirlo, entonces tiene que ser una formación si pedagógica aunque si he tenido conversaciones con ese tema como, pero si tú no eres pedagoga, tu eres diseñadora instruccional, y hay gente que al revés que es interesante que sea comunicóloga educativa porque traes otra visión, en un mundo que ya hay muchos pedagogos en el equipo de trabajo en un mundo que generalmente están conformados por pedagogos pero para unos es como un punto complementar, yo creo que también es un punto que también

independientemente de su proceso pedagogo pues es esta parte de pensar en los recursos, en la claridad de los recursos que se presentan que no solo sea didáctica la formación que saque bien estructurada sino que sea algún tipo de recursos que también se pierde un poco de vista, porque las dos cosas de que voy a presentar y como lo voy a presentar como la parte grafica como tal entonces también quienes conjunen quien es el diseñador instruccional para experto en Photoshop, experto en que alguien haga videos entonces como que hay confusión pero a lo mejor no se debe hacer todos esos recurso pero si saber qué tipos de recursos y usualmente tener una unión de cómo podrían verse para diseñadores gráficos

Entrevistador: ¿Entonces qué tipo de trabajo usted tiene para poder realizar un curso en línea? ¿Quiénes son los participantes?

Participante 6 : Lo primero es, cuando yo he tenido la parte de llevar un proyecto hay que tener contacto con el experto en contenido lo que hago es hacer como una plantilla o formato donde le indico al experto de contenido que necesito que envíe les pido más o menos como una cantidad mínima de cuartillas o así para cada cosa porque es muy ambigua a veces a lo que entiende en contenido y les pido las características sobre todo que el tema aquí sea el contenido propio, por ejemplo, que si van a gastar solamente en incluir las referencias y toditamente aceptado y que sea contenido propio, trabajo con ellos primero en la estructura de temas a partir de los objetivos de las competencias entonces ya les doy como todos esos lineamientos para que ellos puedan trabajarlo todos bajo unas mismos lineamientos y ya una vez que recibo de ellos ese contenido entonces ya es revisarlo ver que esté acorde con lo solicitado y viendo de más la estructura de la solicitada y si hay dudas de muy disciplinares acercarme con ellos para resolver esas dudas, no se términos muy especializados, tal vez no están familiarizados en que ellos los incluyan hasta que ese contenido queda como ordenado queda completo entonces ya a trabajar como en esa parte de desmenuzar el contenido para ir identificando puntos que son como ideas primarias, secundarias, que puntos se van a poner en una pantalla, en un recurso, que cosa se puede sintetizar cosa que son redundantes

que se quitan, entonces como ese trabajo didáctico con el contenido y ya de ahí pues lo paso a un guion y ya voy colocando como la instrucciones como para programación para diseño gráfico de ahí se envían normalmente a ambas áreas unos desarrollan contenido otros empiezan a subir a plataforma depende del lugar a veces paralelo primero lo grafico luego lo otro, aparte de programación se hace una revisión ya de plataforma que esta correcta en que este tal cual como se puso en el guion que en unos primeros lugares mandan los recursos y ya después uno lo revisa en plataforma en otros lugares hasta que un montón de plataformas pues ya pueden revisarlos y de sugerir siempre trata de sugerir que primero los recursos para no ocupar más tiempo en pedir un cambio en un recurso que ya está anotado y ya todo esto esta revisado en plataforma si hubo cambios se solicitan sino ya.

Esa sería como la parte final de como interviene el diseñador instruccional que hay dependiendo del lugar hay quienes son no hacen ninguna de esas funciones o donde vienen la unidad proyecto el diseñador instruccional ya es mucho, pero yéndonos al proceso completo sería ese.

Entrevistador: ¿Usted qué elementos considera que son necesarios para poder generarle el ambiente de aprendizaje en el aula virtual?

Participante 6: Lo primero es como tener mucha claridad del objetivo de la competencia, hay veces que si no se tiene claro eso un curso puede motivar muchos aspectos por decir que esto interesante pero no sé qué me quedo de esto, como tenerlo claro como diseñador para también hacérselo visible al estudiante esto es lo que vas a prender para que desde el principio sepa que va a prender y que va a esperar de ese curso. Luego obviamente tiene que ir todo los temas tienen que ir acorde con esa competencia en este caso tener competencias específicas u objetivos específicos dependiendo de la orientación que tenga un curso y que vayan acordes, bueno por ejemplo ahorita yo lo que en prepa en línea trabajamos he aprendido más es esa parte de aprendizaje esperados del modelo educativo, entonces ya es todavía de las competencias específicas de los aprendizajes esperados entonces hacerla mejor con los temas, entonces tengo esta competencia

pero tengo que echarlo para llegar a esta competencia, entonces este tema me va a ayudar a alcanzar este aprendizaje pero hacer ese mapeo donde me falten temas sino que realmente todos los aprendizajes se cobren y eso nos garantiza que realmente el contenido temático si va ayudar alcanzar esa competencia, creo que es una parte, y lo otro es en pensar en actividades que en lo otro cursos a veces se quedan con lo teórico entonces pues si se quedan como que dé a si leí mucho pero eso no quiere decir que lo aprendí, entonces ver cuáles son las actividades más óptimas para poder reforzar esas actividades.

Por ejemplo en los cursos MOOC, creo que a veces se vuelve un poco como que todos leemos y veos todos los videos pero no hacemos las actividades, y pues a mí no me gustan hacer mucho las actividades, a veces no te califican los compañeros, te esfuerza mucho y no te dicen así, muy bien felicidades, entonces es ver qué tan optimas son esas actividades para que realmente el estudiante refuerza lo que ya leyó y visto en los videos que además se interese en hacerlas sobre todo en los cursos que son voluntarios que no son de carácter obligatorio escolar que muchas veces se pierde y pues tener esta parte de tal vez conversando con un diseñador gráfico y no tienes esos elementos o las formas más óptimas para en compartir ese contenido con los estudiantes, no es un video por ejemplo, los video suelen ser muy llamativos pero también hay que ver cómo hacer los videos , en diapositivas no es muy efectivo por mucho que se un video entonces cuidar eso también a forma que eso que ya se logró la estructura del contenido no se pierda al presentarlo en una forma que no sea visualmente reductiva para el estudiante.

Entrevistador: Yo imagino, en la prepa a distancia de aquí en México ha de ser deserción, que bueno se están jugando con los números, ¿ustedes como hacen para que esto no suceda, como cuidan al estudiante para que termine su proceso formativo?

Participante 6: En lo que yo he trabajado es que tienen la figura de tutor y facilitador, entonces normalmente el tutor o docente virtual como se le llama en muchos otros espacios es un experto disciplinar que ha adquirido algunas

herramientas ser docente en línea y también tiene la función un poco de motivar a los estudiantes de estar al pendiente de ellos y aquí lo dividen en dos figuras el facilitador que es un experto disciplinar que se encarga de lo académico y un tutor que es un experto en lo psicopedagógico que son psicólogos y pedagogos que se encargan de motivar al estudiante, de estar al pendiente de su historial académico, si tiene alguna dificultad para entregar las actividades, darles asesorías en respecto de eso si no le quedó claro lo que he dicho el facilitador entonces el tutor busca maneras más dinámicas para ayudar a formar recursos que le permitan fortalecer como su aprendizaje, habilidades que el estudiante no tiene desarrollada entonces que esa combinación ha ayudado como a disminuir la deserción. Y que en general es uno de los temas más complejos en la modalidad en línea, que no tienes alguien que te diga que vayas a la escuela todos los días, esa figura de alguna manera te ayuda acercarte al estudiante y que si vale la pena implementarlo, así como en la institución.

Entrevistador: ¿Qué modelo de diseño instruccional ustedes utilizan?

Participante 6: Si, el **ADDIE**, en el diseño instruccional están como estas dos partes, yo la parte en el área en la que yo trabajo junto con otra área que se llama tecnología educativa entonces hay se vuelve un poco hibrido porque se vuelve un proceso como de un área, entonces si es el ADDIE, pero son dos áreas aplicadas.

Entrevistador: ¿Cómo realiza la evaluación del aprendizaje durante los cursos, es formativa, sumativa, como se hace esto?

Participante 6: Pues aquí busca mucho fortalecer la parte de formativa de este, si hacemos cursos con los facilitadores para darles muestras ósea concientizarlos que sea importante que tengan esa información, está estructurado por módulos, está por competencias pero obviamente debe de tener un elemento por temas de historial académico, entonces hay ellos los estudiantes entregan dos actividades por semana y los educando los facilitadores las retroalimentan, las avalúan hacen una rúbrica que tienen indicadores de desempeño.

Entrevistador: ¿haciendo esta evaluación con estas dos actividades a la semana, pero no usan algo sumativo, algún tipo de instrumento?

Participante : Sí, como te decía son dos actividades a la semana cada actividad tiene su rúbrica, la rúbrica tiene indicadores de desempeño que los facilitadores deben de considerar y no tienen, ósea que la rúbrica que tenemos en PDF tenemos pero ellos no ven la ponderación sino que se centran en los indicadores de desempeño hay un rublo que no es evaluable para que no entre tipo de actividad solicitada al estudiante pidiéndole un mapa conceptual y entrego un resumen no puedes evaluar el mapa entonces ahí si aplica un no evaluable pero no es un reprobado no es 0 no es no entrego no se pone nada y ya de ahí se requiere el nivel de apoyo entonces ahí ya es donde no alcanzo así a desarrollar una actividad que a lo mejor si era un intento de un mapa pero no tiene se elementos mínimos para tener la competencia desarrollada pero no hay un punto de reprobado entonces tratamos de que ellos estén muy conscientes de eso de que no es numérico de que es con base a las habilidades que el estudiante demostró en esa actividad y los elementos que están ahí en la rúbrica en función de hacer las cosas siempre por ejemplo en foro esta un criterio adicional que es de colaborativo y las actividades colaborativas que todos son los mismos que es actitudinal, comunicativo esas son las habilidades que ellos deben de tener que complementar ciudadano que el estudiante los desarrolle entonces ven esa rubrica en PDF van a la plataforma que es en Google y ellos dan clic a los elementos de la rúbrica entonces la plataforma si tiene las ponderaciones para generar la clasificación pero el objetivo no es como que es un 8 sino que se hace con base a la rubrica

Entrevistador: En esta parte de las competencias sabemos que tiene una base axiológica y saberes formativos y de valores, como ustedes logran llevar este cumplimiento de las competencias ¿cómo generan valores?

Participante 6: Sí, justamente es uno de esos elementos que van en la rúbrica donde tienen que ver con el estudiante tiene que atender las instrucciones de la actividad que hay casos de plagio que se evalúa dependiendo el tipo de plagio pero

se evalúa el criterio actitudinal en ese caso así como el nivel más bajo es decir que el estudiante plagio quiere decir que no atendió esos criterios que solicitaron en originalidad entonces si esta antes contemplado en la rubrica

Entrevistador: ¿Cómo sería su diseño instruccional ideal hablando en un deber ser?

Participante 6: Bueno por ejemplo de las cosas creo que si se puede mejor en muchos espacios es como decir que diseñadora instruccional está en contacto con el experto en contenido para mi entonces entre las cosas ideales es que siempre este en contacto en el experto en contenido porque se le permite poder ampliarla la información que le enviaron poder aclarar dudas como muchas veces uno no tiene esa oportunidad de estar en contacto pues pierdes, sesgas la información o puedes borrar un párrafo porque consideras que es repetitivo y a lo mejor no pero no lo sabes, por eso tienes al experto el contacto directo, solo eso si valdría la pena tener un equipo multidisciplinario para trabajarlo, se pueda tener varios puntos de vista no solo pedagogo, no solo psicólogos, no solo los comunicólogos sino tener un equipo que pueda aportar ideas para esa parte de los recursos, esa parte cuando se espera que el diseñador haga como todo se pierden como la variedad de ideas que pueden aportar otros profesionales, un diseñador en multimedia y también tener como contacto o más con el estudiante porque a veces el diseñador ni conoce al experto ni conoce a los estudiantes como esos dos aceptos no lo contemplan, como decir que tú has un curso de estoy y ya pero falta esa parte de incluso tener esa retroalimentación de los estudiantes también creo que valdría la pena que se diseñaran encuestas para los estudiantes valoren los cursos si aprendieron y que cosas les gustaría mejorar de los recursos que tuvieron para que el diseñador instruccional tenga ese conocimiento de lo que elaboro de qué forma le fue útil o no al estudiante.

7.7 Entrevista 7.

Entrevistador: Hola ¿Cómo está maestra Carolina?

Participante 7: Hola Nadia. Muy bien. ¿Y tú?

Entrevistador: Muy bien. Muchísimas gracias. Me presento y le platico poquito sobre lo que es este trabajo que estoy realizando. Soy Nadia Uribe, soy docente en la Autónoma de Nayarit y actualmente estoy estudiando la Maestría en la Autónoma de Querétaro.

Estoy realizando este trabajo para obtener mi grado y a parte es una investigación que voy a aplicar en la Autónoma de Nayarit. Es sobre las perspectivas de diseñadores instruccionales sobre los elementos pedagógicos que ellos manejan al realizar su diseño instruccional. Usted al ser un diseñador instruccional de una institución de educación superior me resulta bastante pertinente para ser parte de mi muestra... **¿Le podría pedir permiso maestro de grabar el audio de esta entrevista?**

Participante 7: Si...

Entrevistador: Le agradezco bastante... Bueno comenzamos ¿Me podría platicar poquito de usted? ¿Sobre su formación? ¿Dónde trabaja?

Participante 7: Si... te escucho un poco cortada, pero espero que me escuches bien.

Entrevistador: Si, la escucho bien maestra.

Participante 7: Mira yo estudié la carrera en ciencias de la educación en la Facultad de Filosofía y Letras aquí en Nuevo León. Egresé en el 2010 y empecé a trabajar para el Tecnológico de Monterrey en el área de Innovación educativa por ahí del 2011 a un año que me gradué. También estoy estudiando la Maestría en Educación con acentuación en desarrollo cognitivo igual aquí en el Tecnológico de Monterrey.

Entrevistador: ¿A tenido alguna formación académica que le permita desarrollarse como diseñador instruccional?

Participante 7: Mande...

Entrevistador: (Repita pregunta)

Participante 7: En sí no, o sea todo lo he adquirido de forma experiencial...

Entrevistador: ¿Prueba y error?

Participante 7: Si, pues ni en la carrera llevé una materia que fuera diseño instruccional, todo ha sido un conjunto de otro tipo de materias que me han formado como diseñador instruccional.

Entrevistador: ¿Cuál es el nivel de intervención que tiene un diseñador instruccional al realizar un curso en línea? ¿De qué se hace cargo?

Participante 7: ¿Qué nivel?...

Entrevistador: ¿Cuál es el nivel de intervención? ¿Tiene mucha, poca? ¿corresponde más a los docentes?

Participante 7: En general en lo que hacemos, es que no te escuche bien.

Entrevistador: ¿Cuál es el nivel de intervención que tiene un diseñador instruccional al realizar un curso en línea?

Participante 7: Ah, bueno. Nosotros intervenimos en todo el proceso, como la columna vertebral que le da guía a todo el diseño instruccional, de hecho, nuestro puesto es el más valorado a comparación de los DG y los PW, porque nosotros tenemos como indicadores, contacto con el cliente, con todo el equipo de producción, buen entonces nosotros intervenimos en todo el proceso, somos como el principal eslabón y el que cierra.

Entrevistador: Son como transversales... ¿Realiza otra actividad a parte del diseño instruccional?

Participante 7: Soy diseñador instruccional y aquí hay un puesto que no está muy bien reconocido por fuera, se llama arquitectura pedagógica, nosotros somos los que concebimos los proyectos, desde el análisis de necesidades hasta su implementación. Entonces yo hago un poco de arquitectura y diseño instruccional.

Entrevistador: A partir de esto que me comenta de la arquitectura ¿usted considera algunos elementos pedagógicos para empezar a construir?

Participante 7: Sí, nosotros nos basamos principalmente en modelos de pedagogía, estrategias, técnicas, la tecnología, todo lo que ahorita este de innovación este, las tendencias que estén en innovación como gamificación, esta aula invertida, todo con lo que tenga que ver con lo nuevo que está en tendencia y todo aquello a lo que ahorita está apostándole el Tec de Monterrey que son diferentes tendencias como el aprendizaje adaptativo, realidad aumentada y realidad virtual, en eso es lo que apoyamos nuestra docencia.

Entrevistador: Si he notado que los MOOC del Tec de Monterrey son bastante atractivos, visualmente son muy bonitos, la organización es muy buena, como dosifican la información... El Tec de Monterrey tiene como un modelo educativo muy claro o bueno eso es lo que nos comparte a las demás instituciones ¿Al momento que ustedes diseñan toman en cuenta ese modelo y esa filosofía que tiene el Tec de Monterrey?

Participante 7: Sí, definitivamente si, nuestros esfuerzos van encaminados a la visión 20-20 pero ya en un año va a ser a la misión y visión 20-30. Pero si nosotros trabajamos de la mano con el modelo Tec 21 para que todo este como alineado, no podemos como salirnos de esa línea, si el Tec está fomentando esos valores, tenemos que fomentar esos valores. Si está declarando que el perfil del alumno debe ser como lo especifica con eso tenemos que trabajar nosotros.

Entrevistador: Hay una congruencia entre lo que declara el perfil, el modelo y las actividades que ustedes realizan.

Participante 7: Nosotros tenemos como equipo de trabajo, así como diseñadores tenemos objetivos declarados que tenemos que cumplir y todos los objetivos están encaminados a lograr la misión y visión del Tec.

Entrevistador: Desde su experiencia ¿Cuál es el proceso para realizar diseño instruccional? ¿Qué proceso es el que realizan?

Participante 7: Pues bueno, de mi parte como estoy en arquitectura la mayoría de los procesos son nuevos entonces no tenemos un proceso definido, pero si compartimos lluvia de ideas desde este (...) Estuve en un proyecto de pediatría entonces lo primero que hicimos fue acercarnos a una escuela de medicina, hacer observaciones de campo para ver como aprenden los alumnos, y partir de ahí hacemos un diagnóstico, establecemos un modelo, establecemos los insumos (...) en este caso hicimos cursos, a partir del modelo que establecimos y con lo que vimos como aprenden los alumnos, hicimos los cursos en línea, desde la plataforma y todos los requerimientos.

Entrevistador: A partir de esto ¿Quiénes son los que intervienen para poder hacer el diseño instruccional? ¿tiene un equipo de trabajo o la responsabilidad recae en usted?

Participante 7: No, somos un equipo. Desde el líder de producción, gestor de proyecto que es como el administrador, diseño instruccional, arquitectura pedagógica, diseñadores gráficos y programadores web. Somos como el equipo de (...)

Entrevistador: Multi... ¿Qué elementos usted considera se requieren para la construcción de un diseño instruccional?

Participante 7: Pues principalmente la solicitud del cliente, que nos está solicitando. Y para nosotros poder hacer un proceso de diseño instruccional pues damos los contenidos, necesitamos la comunicación con el cliente, para que cosas que estén faltando estarnos solicitando, estarnos retroalimentando, que él también lo esté viendo porque así hacemos como un prototipo, se lo mandamos, nos

retroalimenta, ajustamos y así es como estamos avanzando. Aquí es super importante el contenido, que el contenido sea de calidad, la comunicación con el cliente.

Entrevistador: ¿Consultan a un especialista para este contenido?

Participante 7: Sí, sí. En este caso hay profesores que son encargados de crear contenido

Entrevistador: Y ¿también tiene una relación con las actividades de aprendizaje qué ustedes definen? O ¿cómo es que definen esas actividades de aprendizaje?

Participante 7: Las actividades dependen mucho del perfil, cuando son académicos nos enfocamos más a quizzes, a comprobaciones, cuando vamos por otro tipo dejamos de lado lo empresarial, vamos por otro tipo de actividades como de reforzamiento, como de recordad información pero sí depende mucho del objetivo y de ahí diseñamos las actividades.

Entrevistador: ¿Ustedes usan algún tipo de modelo de diseño instruccional? Como el modelo ADDIE que es el más genérico, o algo más complejo como el modelo SAM.

Participante 7: Implícitamente usamos el ADDIE.

Entrevistador: En el diseño instruccional ¿consideran la evaluación del aprendizaje?

Participante 7: Sí, definitivamente debe de haber siempre un apartado de evaluación, especificado desde las políticas o desde la metodología.

Entrevistador: ¿Cuál es el tipo de evaluación que más llevan a cabo? ¿formativa, sumativa?

Participante 7: Dependiendo del curso, por ejemplo, para los cursos de profesional, si es sumativa para los otros cursos como los de posgrado si es más formativa, buscamos que sea más hacia ese lado.

Entrevistador: Para poder hacer caso a la parte actitudinal, que el estudiante desarrolle ciertos valores ¿cómo desarrollan estas actividades?

Participante 7: Pues tratamos desde la metodología, desde las políticas hace hincapié a los valores, a evitar el plagio, que es algo que nos encargan mucho los de la rectoría, pero, así como una actividad para el valor de la innovación pues no está declarado, esta como más implícito lo que queremos fomentar. Pero si en programas de profesional si van muy encaminados los valores, con proyectos.

Entrevistador: Si, quería saber esa parte porque se me hace como muy complejo el visualizar como esa parte... en la presencialidad es más fácil ver esta parte axiológica porque al alumno lo estas viendo, su desarrollo y en la virtualidad en un proceso complementemente diferente y se necesitan elementos muy diferentes, y pues aquí estamos viendo que se manejan como un eje transversal que permean la formación del estudiante. Y ya la última pregunta ¿Cuál sería su diseño instruccional ideal? ¿Qué elementos tendría en él deber ser?

Participante 7: Si, ahorita en este último año he trabajado mucho con la escuela de medicina, entonces ahí, es super difícil trabajar con los doctores porque para ellos es muy complicado sentarse a desarrollar contenidos, pues eso ha sido un reto ... y lo ideal es tener sesiones presenciales como taller para extraer contenido porque si han sido difíciles que lo compartan, pues todo su perfil pues más son tutores más no son profesores. Yo creo que nosotros teniendo un contenido de calidad aseguramos los elementos del diseño instruccional.

7.8 Entrevista 8.

Participante 8: Hola.

Entrevistador: Hola, buenas tardes doctora, ¿Cómo está usted?

Participante 8: Muy bien, muchas gracias. Mucho gusto

Entrevistador: Mucho gusto. Le platico un poquito de mí y de mi proyecto de investigación para poder pasar hacer la entrevista. Yo soy Nadia Uribe soy actualmente docente en la Universidad Autónoma de Nayarit y estoy estudiando la maestría de innovación en entornos virtuales en la Universidad Autónoma de Querétaro y bueno mi proyecto de investigación es sobre elementos pedagógicos para potencializar la construcción en entornos virtuales y ambientes virtuales de enseñanza- aprendizaje, por eso estoy buscando diseñadores instruccionales para poder analizar sus perspectivas.

Participante 8: Que interesante tu proyecto Nadia

Entrevistador: Muchas gracias

Entrevistador: Bueno **le quería pedir permiso doctora si puedo grabar el audio de esta entrevista para poder después analizarlo**

Participante 8: **Claro que sí, con confianza gracias por preguntarme**

Entrevistador: Muy bien entonces ya vamos a comenzar, le parece doctora, ¿Cuál es su formación?

Participante 8: soy licenciada en comunicación, maestra en educación y doctora en educación

Entrevistador: Actualmente ¿Dónde se desempeña como diseñadora instruccional?

Participante 8: Actualmente estoy creando mi propia iniciativa, es una fundación de capacitación para docentes precisamente y del lado de fundaciones

porque la primer parte del año capacitamos a gente que puede pagar su capacitación u empresas y la última parte del año fiscal nosotros nos vamos a capacitar a docentes en lugares alejados como Chiapas, Oaxaca, estos no pueden salir a capacitarse porque es muy difícil incluso la capacitación por e-learning, es difícil para ellos porque no tienen la infraestructura, entonces estoy construyendo este proyecto

Entrevistador: Muy interesante doctora, espero que tenga página de Facebook para seguirla. ¿Cuál es el nivel de intervención que tiene el diseñador instruccional en la planeación de los cursos?

Participante 8: Es 100% está todo el tiempo porque tiene que estar con el experto de comunicación sobre los contenidos, en comunicación también con el diseñador gráfico, con el asesor porque a veces son figuras distintas, el asesor y el modelo educativo son figuras distintas, entonces mientras se está planeando el curso el diseñador está comprometido al 100%, diseñando el curso, las actividades y convirtiendo estos contenidos en algo digerible para la aprendiz.

Entrevistador: ¿Usted qué elementos pedagógicos considera que se tienen que tener dentro de un ambiente de aprendizaje?

Participante 8: Muy importante que se contemple la interacción con el docente, la interacción con el propio contenido y la interacción entre pares. Ese es el primer elemento que debe contemplarse, después de esto la interfaz de cualquier objeto de aprendizaje debe ser amigable, las instrucciones deben ser muy claras, y se debe contemplar como un elemento pedagógico, muchos no lo toman en cuenta. No sé si se me pasa algo, pero por lo pronto esto es lo que me viene a la mente.

Entrevistador: Sabemos que normalmente las instituciones tienen un modelo educativo, normalmente es el ideal algunas no la tienen.

Participante 8: A veces empiezan sin el

Entrevistador: ¿Usted cómo considera que se lleva esta relación?

Participante 8: Debiera ser como tú dices esta relación simbiótica incluso entre el modelo pedagógico, el modelo educativo y el diseño instruccional porque no se puede dar un curso sin saber qué es lo que quieres del estudiante, para saber qué es lo que quieres del estudiante no solo son las necesidades de aprendizaje de este sino también el proyecto de egresado, que tú piensas, tú que como que le vas a ofrecer a la sociedad, entonces tú le vas a ofrecer a la sociedad lo que tu como institución le vas a ofrecer a la sociedad, entonces tomando en cuenta las teorías pedagógicas del modelo educativo y la misión, la visión entonces el diseño instruccional toma en cuenta eso para poder construir el curso.

Entrevistador: Desde su experiencia, ¿cuál es el proceso que usted realiza para hacer el diseño instruccional?

Participante 8: Primero una entrevista o encuesta depende de la población con los futuros educandos esto es importante para saber, a veces ya es un curso que va a pree diseñar que no tienes como oportunidad de hacer esto tienes una idea que se va, cuáles son las necesidades educativas de tu población, entonces haces un diagnóstico, después de ese diagnóstico trabajas muy a la mano con el experto en contenidos para ir filtrando que es lo que piensa, como piensa su curso, Cuáles son las ideas como proyecta él y vamos filtrando cuales serían los objetos de aprendizaje que vamos diseñando junto con el entorno educativo porque también es muy importante cada plataforma es distinta, yo he trabajado Moodle,..... Y hasta en classroom entonces cada plataforma es distinta y te permite cierta flexibilidad o no para trabajar los contenidos y las actividades, entonces junto con eso se hace la planeación, se hace la carta descriptiva y con esa carta descriptiva vas tomando decisiones o través de las actividades que vas a proyectar en el curso. Después es la conversación con los diseñadores porque lo que tu planeaste no siempre los diseñadores y los programadores te lo interpretan de la misma forma o a lo mejor tu cumplas algo tecnológico, pedagógico y los diseñadores pues no, es para ver la posibilidad que tengan ellos y vas de la mano con ellos, los vas siguiendo con la concepción del curso en la plataforma tecnológica y el papel junto con el

experto en contenidos. Después de esto hay un pilotaje, vamos a suponer que terminamos el curso y se corre el curso sin tener audiencia solo, digamos para nosotros para saber si nosotros podemos hacer todas las evaluaciones, las actividades, si es factible para el estudiante.

Entrevistador: Mencionaba algo interesante doctora que es esto de trabajar bajo objeto de aprendizaje, ¿Cómo lo trabajan ustedes en una plataforma?

Participante 8: Por ejemplo, yo como diseñadora confié mucho y tengo que estar de la mano o través con el diseñador gráfico y con el programador. Hay diferentes, por ejemplo, el ambiente de átomo y de código libre que te permite hacerlas tú sin tener que recurrir a ningún otro experto. Entonces, puedes ir construyendo tú mismo tus objetos de aprendizaje, pero hay otros que son un poquito más complicados entonces ya requiere, por ejemplo, un **scorp**, entonces pues herramientas más que requieren a un programador. Pero tú planeas tu objeto, un objeto de aprendizaje con estas cajitas de usos en los que van encerrando una actividad encierra otra y otra, este es en cuanto a lo pedagógico es no pasarte, es no emocionarte tanto y he ir diseñando de acuerdo a las necesidades educativas.

Entrevistador: ¿Usted utiliza algún tipo de metodología didáctica para hacer esas planeaciones, alguna teoría?

Participante 8: La estrategia con la que ya trabajo es la estrategia colaborativa y la sub distribución ,ambos porque invita al estudiante a construir de forma individual y después lo que construyo en lo individual lo comparto y se construye el conocimiento en sociedad, bueno tú ya conoces mi voz y a ver pero para convertirlo en un objeto de aprendizaje tienes que tener por ejemplo instrucciones de hacer, pides que lea y dentro de esa lectura le pide de debes hacer un mapa y eso en individual porque en eso está haciendo una síntesis, está trabajando el contenido de una manera, con un pensamiento crítico porque tiene que discernir lo que es importante y lo que no. Y después en esa misma actividad le puedes pedir que haga un foro y que comparta con su compañeros las

conclusiones a las que llego o lo que saco en claro en esa lectura, que compara sus experiencias, entonces se está construyendo el conocimiento en lo colaborativo, también es muy importante que los lleves a lo vivencial, es decir, el que este en línea no quiere decir que no pueda crear proyectos fuera de líneas, proyectos en su escuela, en el centro educativo donde trabaja y en el centro educativo donde esté estudiando otras cosas, este estudiando la licenciatura, la maestría, la maestría en línea y están trabajando en lo presencial y ese contenido es muy importante todo eso lo que logra aplicar en lo vivencial cuando no los muestra está construyendo con sus compañeros muchas cosas importantes, pueden hacer videos, pueden hacer podcast un montón de cosas que se logran y son interesantes

Entrevistador: Usted dentro de su trabajo ¿Qué tipo de diseño instruccional utiliza?

Participante 8: ¿Conoces el ADDIE?

Entrevistador: Sí es que es el más práctico y como que da mucha flexibilidad para trabajar. Yo tenía como una disyuntiva sobre el ADDIE pero me di cuenta que es el más cómodo para trabajar y como que da más apertura con el diseñador.

Participante 8: Sobre esto en muchas veces seguimos metodologías como en los libros pues, yo te puedo decir si lo hará bien pero seguimos muchas metodologías de los libros pero la práctica, como tú dices, existe mucha flexibilidad y te vas abriendo, tú tienes esa metodología lo vas abriendo como camino, si un diagrama de flujo vas cada vez haciendo redificaciones según las necesidades tano de tu cliente por así decirlo de una manera, de otra vez nuevo de aprendizaje y tuyas, estás hablando de un modelo viejito confiable. Y a veces ese modelo no resultan como tan confiable que digamos, entonces tienes que abrirle un cuadrito más y poner al como un colash, no?, ahora que tú ya sabias que se usaba y que se usa por ejemplo en lo presencial y que entonces cabe en ese caso específico, el diseño instruccional que ahora es mucho más flexible porque no solo estamos hablando solo de capacitar sino de instruir, estamos hablando de educar y ya se

está pensando más en las personas y en las emociones de las personas, entonces cuando tu piensas en un diseño instruccional un modelo y después tenemos que pensaren como ese modelo va ser practico para las personas que tú vas a educar

Entrevistador: esta parte siempre me llama mucho la atención en cómo manejarla en una plataforma la parte virtual que es como formamos la parte actitudinal y/o axiológica de los estudiantes, ¿Cómo lo trabaja usted?

Participante 8: Fíjate cuando hable de lo vivencial es muy importante recuperar las experiencias de los estudiantes para que ellos mismo reflexiones no solo sobre de cómo están aprendiendo sino para que están aprendiendo, es decir, no importa qué carrera tome todas las carreras tiene como fin último contribuir a la sociedad y entonces cuando los llevas a estas reflexiones del porqué, el cómo y el para que, eso nos ayuda tanto en los foros como en los ensayos, por ejemplo a mí me gusta crear mucho wikis, esto es también un método muy antiguo y los pones a construir un ensayo en conjunto y se dan cuenta de cómo están aprendiendo hacer fuente, por decirlo de alguna manera, ese fuente como le va servir a la persona como pueden ayudar juntos a construir un fuente más confiable y más sólido para sus últimos usuarios. Entonces yo lo trabajo mucho a través de la reflexión y de preguntas como muy básicas, no, las preguntas de periodista, no, como siempre la comunicación va siempre de la mano aun cuando no haya estudiado la comunicación tiene que tener en claro eso, comunicación y educación van de la mano.

Entrevistador: ¿Usted cómo utiliza elementos de la cosmovisión del estudiante para generar el proceso educativo dentro de la virtualidad?

Participante 8: Los estudiantes te ayudan mucho de hecho, te retroalimentan muchísimo al fin, bueno ya en los cursos se mejora, te voy hablar del final porque esto me ayuda a mí a mejorar los cursos posteriores porque también es como utilizo esta como le voy a dar respuesta a tu pregunta, entonces al final del curso hay una encuesta lo que a ellos les pareció lo pueden tomar para bien, que aprendieron,

como lo aprendieron, que se les facilito, que no fue difícil para ellos y veo el pensamiento de todo o que me dicen yo voy mejorando a como los temas que fueron complicados para ellos tanto a lo mejor tecnológico, a lo mejor demasiado contenido, en mi caso yo tengo estudiante que son estudiantes digitales, la mayoría de mis estudiantes por lo que te estoy diciendo el gasto que estoy haciendo, que ayudo a docentes que no tienen la capacidad de capacitarse a veces estos docentes ya son de 20-30 años de servicio y no han podido Salir, tienen toda la vocación y todo lo que quieras pero no se han podido capacitar porque les es muy difícil pero tan difícil es eso como es difícil interactuar con la tecnología, hablando de la cosmovisión su mundo es distinto al nuestro, de hecho mi mundo es distinto al tuyo, tu eres de una alternativa digital, entonces para mí la tecnología para mi llego a mi mundo cuando tenía 20 años interactúo con ella y se me hace fácil ahora pero mis estudiantes tienen la necesidad de aprender y saber interactuar por este medio por ejemplo esta conversación que para nosotros es muy sencilla entonces el preguntarles el estar accesible a esta necesidad a como interactúan ellos no solo en la plataforma sino cómo interactúan con la tecnología en su mundo cotidiano me ayuda para diseñar actividades o ponerles lecturas con las que ellos se sientan identificados y que sea mucho más fácil para ellos interactuar con la plataforma, con el contenido y con el asesor, entonces sirven mucho también para tomar estas conversaciones como estilo de vida.

Entrevistador: ¿usted cómo realiza la evaluación del aprendizaje dentro de sus cursos?

Participante 8: de dos maneras. Están los ejercicios que son los más sencillos que son la autoevaluación que te da un poquito más de lo modelo holístico y te da un poquito más como la recuperación del contenido y por otro lado me gusta pedirles, yo sé que se les complica un poquito pero, les pido grabaciones más que escritura un este audio que les ayuda a veces sus hijo, a veces su nietos, los propios estudiante les ayudan a grabarse tanto en video como en audio y entonces hacen su reflexión de esa manera y tengo dos instrumentos, es decir, está el instrumento

cuantitativo que me ayuda a ver que tanto recuperaron, que tanto pueden aplicar el aprendizaje y por el otro lado está el instrumento cualitativo esta es una rúbrica analítica que me ayudada a ver como de una manera más sensible que tanto afecto este aprendizaje a su mundo, que tanto cambiaron con esta capacitación, porque para mí no es tanto solo darles los contenidos y ya, para mí en este proyecto en el que estoy quiero como ayudarles, como me hubiese gustado cundo empecé a usar este proyecto en mis años de docente, entonces que salgan de este síndrome de Kemart y que digan a si es cierto todavía quedan como varios años de docente y aplicarlo con mis estudiantes, entonces tengo esas dos formas de evaluar.

(Se corto comunicación)

Dirección General de Bibliotecas UFG

7.9 Entrevista 9.

Participante 9: Hola, muy buenas noches maestra.

Entrevistador: Hola ¿cómo se encuentra?

Participante 9: Muy bien, gracias, no la conozco a usted....

Entrevistador: Le platico un poco de mí, yo soy Nadia Uribe, soy estudiante de la maestría en innovación entorno virtuales de enseñanza- aprendizaje en la Autónoma de Querétaro y estoy haciendo una investigación he sobre perspectivas de diseñadores instrucciones para poder potenciar la construcción de entornos virtuales, estoy en una jornada por así decirlo de entrevistas de diferentes diseñadores, pero bueno, vamos antes agradecerle muchísimo el tiempo que me está dedicando y por su interés en participar.

Participante 9: Ok

Entrevistador: ¿Le pido permiso para poder grabar el audio únicamente de esta entrevista para poder después trabajarlo?

Participante 9: Ok. Sí, no te preocupes

Entrevistador: Ok, ¿entonces le parece si comenzamos? son como 15 o 20 minutos de entrevista.

Participante 9: No te preocupes, al contrario, estoy aquí en la cocina jeje

Entrevistador: Muy bien, entonces me podría platicar un poco de usted maestra ¿Cuál es su formación base, ¿dónde se desarrolla laboralmente como diseñadora instruccional?

Participante 9: Soy pedagoga de la Universidad Pedagógica de aquí del Distrito Federal, bueno de la ciudad de México, me especializo en medios para la educación y prácticamente entrar a la adaptación de lo educativo presencial a los virtuales.

Bueno comencé con e- learning con un curso de capacitación y fue como utilizar como herramientas de autoría eran cosas como, por decirlo así muy optimizadas eran prácticamente como un PowerPoint donde la primera diapositiva era la presentación, la segunda era el contenido y la evaluación sería como este tipo de capacitación de e-learning y ya después que me empecé a mover y actualmente estoy como diseñadora instruccional curricular para media superior, pero tenemos una población muy variada porque no sé si has escuchado de la prepa en línea, estoy ahí y precisamente podemos tener chicos de bachillerato hasta de secundaria y podemos tener gente hasta de 60 años entonces sí es todo un reto porque adaptarles el contenido desde lo disciplinar hasta que también sepan ocupar una computadora.

Entrevistador: Se perdió disculpe, me contaba que se encuentra en la prepa abierta a distancia y que tiene una aprobación bastante variada, entonces sí tuvo una formación académica que le permitió desempeñarse como diseñadora instruccional O ¿fue empírea?

Participante 9: Creo que en el programa en el que yo estuve sinceramente ya cuando salí es un poco arcaico porque si te da un poco de acceso, muy como en el aire es como por ejemplo, cuando me metí precisamente a la especialidad fue como medios y tics aplicados a la educación pero ya precisamente cuando está en la formación de las clases se enfoca mucho en lo que era radio, televisión como que eran medios muy viejitos y no me daba como para más y precisamente el diseño instruccional no lo veía como diseño instruccional simplemente era como vamos hacer una secuencia didáctica pero tu lo que vas a ocupar son estos medios pero ya el diseño instruccional que iba adaptando, un tratamiento pedagógico significativo al contenido ya logre aprendiendo en la práctica entonces sí fue como ya hasta mucho después, pero la universidad no tiene como el perfil específico de diseño instruccional.

Entrevistador: ¿Cuál considera que sea el nivel de intervención que tiene un diseñador instruccional al momento de elaborar un curso de planearlo?

Participante 9: Creo que está en todo momento desde el requerimiento de que surge la necesidad ya sea a nivel de capacitación de empresas o en una escuela surge la necesidad de querer enseñar algo de mostrar algo, formar, desde ese momento tu estas con el cliente, con el maestro, con la persona que te está dando la indicación tú tienes que tener como este experto o capacidad de poder sacar la información por así decirlo y de identificar los huecos de información porque también de adivinar lo que quieren las personas porque hay muchas veces que dicen, es que quiero mi gente se forme en tal cosa pero ni se cómo ni se en que especializar, por así decirlo entonces tienes que hacer todo este trabajo como de sondear y análisis para poder tomar esa información clave y ya con esa ir diseñando el curso o el programa que vas a realizar, después ya es como el proceso de la implementación y ya la evaluación pero si es desde un inicio y después evaluar tanto aprendizaje que les estas enseñando tú mismo también es el proceso de acuerdo a lo que vas dar, entonces si es como muy amplio este centro de diseñador instruccional.

Entrevistador: ¿Cuáles son los elementos que consideran para poder generar este ambiente de aprendizaje de diseño instruccional?

Participante 9: Yo consideraría como tres aspectos importantes que es precisamente lo pedagógico, lo didáctico, lo comunicativo y lo tecnológico obviamente, pero por ejemplo: Tenemos en el contenido pero tenemos que dar el proceso comunicativo a la población a la que vamos a dirigirnos, de lo pedagógico es previamente seleccionar o adaptar precisamente a las necesidades de las características de los sujetos pero también con un sentido de no solamente va ser memorístico sino también va ser como reflexivo o van a poder socializarlo, van a poder evaluarse o sea muchas cuestiones que van en el sentido pedagógico y también que no sea como algo plano sino que al final de cuentas algo que se me quedo grabado es que no hay que tener como, tenemos las tecnologías nuevas pero a veces seguimos con las tecnologías muy viejitas entonces es precisamente es como esta parte de adaptar el contenido en si utilizando la tecnología pero sin

brindar algo más haya de buscar como en Wikipedia por ejemplo, ósea que sea un proceso reflexivo esta parte la que considero como pedagógica y la humana por así decirlo y en este sentido si me aboco a e-learning así como un óptimo de lenguaje y de todas las plataformas, las herramientas es considerado esto al millón por ejemplo, y serian como esas tres partes que considero.

Entrevistador: Normalmente todas las instituciones de educación tienen como un modelo educativo que permea toda la parte desde la maya curricular, el proyecto curricular y todo eso hasta la última modelo de concreción que es ya la práctica docente, ¿cómo hacen para tener esta relación entre el modelo educativo y lo que se hace en diseño instruccional?

Participante 9: Es que prácticamente si el modelo educativo es lo que te va a dar es tu en este caso las competencias, la parte académica es como esta rigurosidad y es como un enfoque dinámicamente , por ejemplo, el contenido disciplinar lo que nosotros hacemos no es simplemente que sea algo como, el estudiante va a prender el átomo no, en este sentido como estamos trabajando bajo un modelo educativo dentro de competencias lo que nos preocupa a nosotros es que sea cuál es la implicación del átomo en la vida cotidiana entonces es ese eje es el que va a pernear todo nuestro proceso de diseño instruccional.

Entrevistador: ¿Cuál es el proceso que realiza usted para realizar un diseño instruccional?

Participante 9 : Pues como te comentaba hace ratito una vez que tengo como el requerimiento tengo como mis insumos clave en este caso sería de cliente o al estudiante por ejemplo, tengo por otro lado las competencias, tengo los programas de estudio, técnicamente viene en el mismo programa de estudio las competencias, la genéricas, las disciplinares y básicamente de las competencia que hacemos es que se debe sacar de los aprendizajes esperados, para que nosotros tengamos como, nuestros aprendizajes esperados son como nuestros indicadores que nos dicen, que el estudiante tiene que al finalizar el curso tiene que lograr tal aprendizaje

de una vez básicamente entonces empezamos a desarrollar nuestro guion en el que decimos, bueno no se vamos hacer primero un diagnostico después vamos a dar el contenido después una reactivación de conocimiento, depende de cómo las estructuras pero si básicamente preparación y diseño instruccional tiene que tener un programa de respaldo .

Entrevistador: ¿Quiénes participan en esta construcción de todo el curso de un diseño instruccional?

Participante 9 : Es algo bonito, estamos trabajando con el contenido a final de cuentas, por ejemplo: tu si eres especialista en calculo diferencial entonces yo tampoco lo soy y al final de cuentas nos volvemos expertos en eso al andar sondeando a los expertos en contenidos, puedes precisamente el especialista en contenido si tiene mucho conocimiento de su disciplina pero nosotros tenemos que tener como esta capacidad de guiarlo y abocarlo para lo que nosotros realmente deseamos para enseñar. Trabajamos con lo que son los especialistas, trabajamos con las personas que son como de producción por así decirlo los técnicos en la plataforma, también trabajamos con os diseñadores gráficos que son como ya tengo toda mi estructura mental, pero adáptalo bonito, adapto con colores, la línea gráfica, etc. Trabajamos con ellos podría decirse que nosotros somos diseñadores instruccionales, pero le rendimos cuentas al final de cuentas a otra persona a un director un cliente etc. Pues ceo que ya dentro de diseño gráfico esta también el equipo en el caso de que se ocupen locutores o no sé personas que dibujen etc. Lo que en ese mismo equipo esta como de gráfico, no sé qué otro perfil se me esté yendo, pero por el momento creo que son todos.

Entrevistador: ¿Ustedes utilizan alguna metodología didáctica para realizar sus planeaciones?

Participante 9: No, creo que eso viene siendo, va siendo adaptada que vamos desarrollando

Entrevistador: ¿Cómo utilizan el modelo, bueno ya sé que tiene sus siglas muy base el ADDIE, pero como lo aplican ustedes?

Participante 9: En cuanto al análisis es esta parte de analizar las competencias, los objetivos que deseamos, eh si hay como alguna actualización de los no sé un acuerdo secretarial o algo así lo vamos adaptándolo y vamos analizando esta parte como la normativa por así decirlo, vamos analizando las características de nuestros sujetos, vamos también identificando cuales son las posibilidades de la plataforma hasta los tiempos porque a lo mejor uno puede creer que tiene en la mente un súper curso o un súper modulo para desarrollar algo o para diseñar su diseño instruccional pero bueno los tiempos no dan o los presupuestos también tienen que considerar eso, después del análisis bien esto la parte del diseño y ya es precisamente cuando intuimos instruccional en donde ya viene el tratamiento comunicativo estructurando todos tus apartados vas adaptando el contenido disciplinar de una manera como didáctica vas integrando vas considerando lo que es el proceso de evaluación ya en la parte de desarrollo vas integrando la parte ya vas integrando a otras personas del equipo si tiene alguna base de información también tienes que al especialista en contenido lo consultas, cuestiones técnicas también tienes en esta parte de desarrollo, la implementación ya por lo regular ya piloteos pero hacemos piloteos, hacemos primero como tenemos ya lo mejor el curso montado o el módulo ya en plataforma y lo que tenemos son las listas de cotejo también lo que van realizando los mismos especialistas de contenido y ya nos dicen, a bueno este contenido si cubre el objetivo o hay una vacío aquí en esta parte y en realidad no veo como se está cubriendo este objetivo entonces te hace falta desarrollarlo o desarrollar tal etc.

Pues todo esto se va haciendo con instrumento no también me gusto y me quedo bonito sino que en realidad si hay como un respaldo y precisamente está en esta parte de implementar hacía antes de ya mandar como al público en general en esta parte de los instrumentos tratamos que sean números impares también en realidad tener como una si tres personas me dijeron que no y dos que si o viceversa

o una persona me dijo que hay cuatro que si entonces como que hay algo más coherente si tiene a dos personas que digan si y que otra que no como que ya hay en los números dices entonces a quien le hago caso ¿no? entonces es como tener números impares que nos permita a nosotros para ir adecuando ya hasta la implementación bien y bueno ya la evaluación, la evaluación no es tanto como la ósea la evaluación de los estudiantes están considerando en el mismo desarrollo de las siglas de ADDIE, más bien es nuestra evaluación en el proceso, cuál fue mi eficiencia como equipo para el desarrollo de esto, entonces es esta parte.

Entrevistador: Estamos mencionando ahorita la evaluación, ¿Usted cómo realizan el proceso de evaluación del aprendizaje?

Participante 9 : Depende, hacemos diferentes instrumentos, bueno y depende el momento en que queremos evaluar porque es como si esa persona o nosotros que nos manejamos por módulos es un sistema modular por ejemplo, si en el módulo 1 por ejemplo ya pasa el estudiante al módulo 2 entonces para ver si en realidad están sus conocimientos, le hago un diagnostico una evaluación inicial para yo tener un parte aguas para el e ir desarrollando el contenido, si quiero como no sé si es algo como un contenido un poco complicado tal vez pueda hacer una evaluación intermedia alguna activación que siga como reformando y ya las evaluaciones finales, estas las manejamos algo como muy chistoso porque puede ser tanto como un cuestionario, puede ser algos como matrices de valoración y precisamente si volvemos a esta parte de modelo educativo la evaluación tiene que responder a tu modelo educativo.

Nosotros al estar evaluando por competencias no podemos eh calificar ósea aquí hay como un problema, no un problema sino más bien creo que es a falta de identificar la vivencia entre calificación, evaluación, medición creo que hasta el momento con los mismos maestros con los que trabajamos no hay que calificar al estudiante y es así como de no puedes calificarlo porque no estas asignando un numero estas evaluando porque de verdad estas identificando cual fue errado el desarrollo de competencia de tus estudiantes y como que este brinco de identificar

la evaluación, que es una evaluación, que son competencias, como se debe replegar, les cuesta trabajo algunos maestros pero básicamente es una matriz de valoración una rúbrica va acorde con nuestro modelo de competencias y esta nos permite identificar en qué nivel de desarrollo se encuentra el estudiante ya sea en nivel experto, en un nivel capacitado, necesita apoyo o que en realidad necesito una manzana y me entrega una pera no, cositas así, o si en este sentido de la evaluación en que nosotros elaboramos va acorde a nuestro modelo educativo y creo que ya.

Entrevistador: La competencia a mí siempre se me ha hecho porque todos estamos por competencias es como lo in, ¿cómo incorporan la parte actitudinal en la educación a distancia? ¿Yo creo que es un reto muy grande como lo hacen?

Participante 9: Precisamente en la rubricas en este sentido como lo mencionas el modelo por competencias, nosotros estamos como evaluando o ponemos focos como criterios para evaluar desde lo que es como lo cognitivo, que sepa como que en realidad aterrizar, le estoy dando como una indicación en diseño instruccional precisamente estoy haciendo no se carga el archivo en tal formato en tal organización, realiza un mapa mental etc.

Como era esta parte cognitiva como está construyendo sus tareas, pero esta este criterio cognitivo, está el criterio comunicativo o también como se va ir desarrollando los estudiantes, si tenemos a alguien que nos comparta un audio precisamente escuchamos sus habilidades comunicativas y esto va valorado en la rúbrica. Ambiren tenemos los criterios actitudinal es algo como muy complejo porque es algo como se suscita mucho el plagio entonces es como el plagio, el copiar y pegar y por mucho que se les de la indicación o que se les enseña citar o en realidad llevar un proceso más haya de revisar la página y copiar si sucede mucho porque precisamente no se identifica o creo que entiende que una educación a distancia es como tiene que ser muy flexible y solo entrego por entregar y ya la plataforma me dice que ya entregue y ya no tengo problema no, entonces si es muy complejo motivar a los estudiantes porque tan solo en el mismo acompañamiento que se le (se perdió) tanto como no saben o no comprenden el contenido o porque

simplemente no pueden guardar un archivo entonces si es como un poco compleja la parte actitudinal sin embargo es (...) si la evaluamos (...) son como cositas pequeñas pero es como la parte de que nos permitan hacer como (...) de lo que se está pidiendo entonces creo que es complejo el actitudinal.

Entrevistador: Es como la imaginación al momento que tengamos como docente al momento de hacer la rúbrica depende mucho de eso y bueno maestra para finalizar, ¿Cómo sería su diseño instruccional ideal hablando en un deber ser?

Participante 9 : No me había puesto a pensar en ese sentido de cómo lo perfeccionaría si tenemos como la base ADDIE pero si como lo, no juzgado, pero si he retroalimentado algunos compañeros como creo que a veces se pierde el sentido humano, no sé si decirlo humano pero creo que se cae en algo mecanicista y no me gusta que a veces muchas personas (...) es feo que yo lo diga pero a lo mejor yo inicie así pero creo que es bueno aprender de los errores y en este sentido lo que he identificado muchísimo es que muchos diseñadores instruccionales creen que el diseño es copiar la formulación e ir la acomodando entonces, va tu aporte si te está preocupando que la persona aprenda o se lleve algo significativo entonces para mí el deber ser si es precisamente que se identifique que estamos trabajando para una persona que tenemos no solamente ir copiando el contenido sino adecuarlo y darle un tratamiento pedagógico y comunicativo y que le dé más haya muchas personas aun en esta era digital sigue costando trabajo el apropiarse de una herramienta pero también nosotros dentro del diseño instruccional podemos ir integrando cosas como transversales como facilitarles a las personas el aprendizaje entonces lo principal sería que no sea algo mecanicista si tenemos una base de análisis de desarrollo pero al final solo es una base y tiene que estar como siempre cambiándose y no se creó que tengo que reflexionar más como mejorar esto porque si los resultados es mucho.

7.10 Entrevista 10.

Entrevistador: Hola maestra muy buenas tardes.

Participante 10: buenas tardes, ¿cómo estás?

Entrevistador: Muy bien muchas gracias por preguntar, me presento, soy Nadia Uribe y estoy haciendo un proyecto de investigación sobre perspectivas de diseñadores instruccionales para identificar los elementos pedagógicos y poder potenciar la construcción de ambientes virtuales y bueno la maestra Ale fue tan amable de pasarme su contacto para poder realizar esta entrevista.

Participante 10: Está bien adelante.

Entrevistador: ¿Le podría pedir permiso para grabar el audio de la entrevista maestra?

Participante 10: Sí claro que sí, adelante.

Entrevistador: Bien, ¿cuál es su formación base maestra?

Participante 10: Bueno yo soy licenciada en psicología educativa y tengo una especialidad en tecnologías de la información para el aprendizaje, una maestría en desarrollo y aprendizajes escolares y ahora estoy haciendo el doctorado en innovación en tecnología educativa.

Entrevistador: Entonces si ha tenido una formación especializarte para poder hacer diseño instruccional y toda esta parte.

Participante 10: Sí, así es.

Entrevistador: ¿Cuál es el nivel de intervención que tiene el diseñador instruccional al momento de planear los cursos de diseñarlos?

Participante 10: En la instancia en la que yo estoy colaborando que es Dirección de Educación a Distancia e Innovación Educativa, estoy en el área de

cédula didáctica y como tal de diseñador instruccional no está establecido el puesto que hay es el de asesor tecno pedagógico que es donde estoy yo. Y entonces el asesor tecno pedagógico lo que hace es acompañar a los docentes de algún programa curricular para el diseño y desarrollo de contenidos educativos.

Entrevistador: ¿Entonces me podría comentar aparte de lo pedagógico que da las funciones que realiza?

Participante 10: Si, claro que sí. En esta instancia se trabaja con este modelo instruccional ADDIE, la primera parte que es análisis acá se aterriza en el análisis curricular, hay un área que se dedica al diseño curricular que lo que hace es acompañar a los profesores en el diseño del documento fundamental el plan de estudios de ese programa, una vez que ese documento ya está fundamental ahí es donde ya entro en acción yo con otras colocas, compañeras del área y trabajamos las fases diseño y desarrollo de los contenidos, entonces lo que se hace es mostrar al docente algunos ejemplos de cómo puede mostrarse el contenido en el entorno virtual y a partir de eso el profesor empieza hacer el diseño de los mismos, entonces en un primer momento hacemos la comunicación entre el profesor y todas las áreas que se requieran para que se pueda producir ese material, es decir que si el profesor requiere algún contenido presentable en un infografía o en un video educativo vemos con el que contenido es el que sería prudente que nos mandará y a partir de eso lo mandamos a las áreas correspondientes para que puedan generar el material.

Entonces básicamente nuestra función es brindar sugerencias a los profesores en la medida en la que ellos vayan asiendo solicitud derivarlos a las áreas que corresponden una vez que ya está el producto volver a enviarlo al profesor para ver si está de acuerdo con el mismo y si está de acuerdo igual enviarlo al área de producción que son los que montan ya toda la plataforma. Al final de cuentas son solo sugerencias porque los profesores son quienes toman la decisión final de cómo quieren presentar su contenido, por ejemplo, hay profesores que hacen un diseño en la que piden 5 actividades para una semana se le sugiere

considerar la cantidad de tiempo que le dedica el estudiante y también a él para la retroalimentación, bueno se le dan datos y demás sí el profesor dice pues si son 5 actividades y se va pues se va. No podemos meternos más en su diseño al final de cuentas los que toman la decisión final siempre van a ser los docentes.

Entrevistador: ¿Ustedes cuando están haciendo este acompañamiento con los docentes, hay algunos elementos pedagógicos que consideran para generar los ambientes de aprendizaje?

Participante 10: Si, siempre se les presenta el entorno general del ambiente y se le sugiere atender a que el curso debe de tener una parte de introducción, se da el curso en tres partes la introducción al mismo que debe de llevar como elementos del programa, la agenda, los medios de comunicación interacción que se deben de llevar y los modos de evaluación.

Es deseable que tenga las ponderaciones pero bueno para llegar a las ponderaciones ya tiene que estar el diseño concluido y también tiene que tener claridad en todos los legales que van a solicitar, además de eso se les solicita siempre apegarse a las competencias que vienen en su programa fundamental entonces en lugar que los profesores generen nuevas competentes para cada una de sus asignaturas pues que vean cual relación, cuáles son las que están establecidas en el documento y sobre esas ya están entonces se les pregunta por ejemplo como a través de qué actividades ellos consideran que los estudiantes puedan demostrar esas competencias y a partir de eso van definiendo primero el producto o las actividades que tienen ese dominio y ya sobre eso van entregando los entregables y ahora sí ya van pensando en que contenidos teóricos son necesarios para poder hacer esos entregables para confirmar el desarrollo de los temas, es que los profesores diseñan de diferentes formas por logros, por unidades, por tema, por sesiones y es de dónde viene en el documento fundamental y bueno ya después de esa parte viene un cierre donde pedimos que deje dos semanas de finales de trabajo una para el cierre de evaluaciones de calificaciones y otro para una despedida al final del curso.

Entonces eso es lo que llevaría el curso introducción, desarrollo, cierre, establecer los medios de comunicación interacción con los estudiantes desde el principio y ya. Bueno algunas sugerencias para la implementación, pero hay otra área que se dedica ya de lleno a eso y básicamente lo que se hace es turnarnos y los compañeros son los que dan el seguimiento para el monitoreo, nosotros nos quedamos en el diseño y desarrollo de los contenidos y ahora sí cuando ya todo está en la plataforma cada quien nuestra chamba y ya lo pasamos a la siguiente área.

Entrevistador: ¿Quiénes participan al momento de montar un curso o sea todo el equipo de trabajo para poderlo subir a la plataforma?

Participante 10: Acá se divide por cédula, la primera cédula es la curricular es la que hace el trabajo de análisis y asesoramiento para el desarrollo fundamental después está la parte de diseño y desarrollo la cédula didáctica, la cédula multimedia y la cédula de producción. La cédula didáctica está constituida por los asesores psicopedagógicas que somos nosotras y el acompañamiento a los profesores y pedimos al área de multimedia afirmación de los vídeos educativos en función de los contenidos que los docentes envían y después vamos al área de producción para que lo materialice en el entorno entonces somos de esas empresarias y hay una cuarta área que es implementación que es ya cuando el curso va a iniciar desde la matriculación de estudiantes hasta el monitoreo de los alumnos de los docentes, la tutoría pues entonces es esa nuestra área y hay una última área que es evaluación y lo que hace es dar el seguimiento del proceso hay un instrumento para evaluar a los contenidos que se están llevando a cabo en los cursos tengan los mínimos necesarios hay otro instrumento para los estudiantes, otro instrumento dirigido hacia los egresados y pues ya. Entonces pues son todas esas áreas son las que intervienen para un entorno porque empieza desde el análisis hasta la parte ya de evaluación para la mejora del mismo. Cuenta con diseño curricular, didáctica, multimedia, producción, implementación y evaluación 6.

Entrevistador: ¿Nosotros sabemos que las instalaciones y sobre todo las autónomas tienen como un modelo educativo muy marcado éste se relaciona cuando hacen en el diseño instruccional o lo hacen en la planeación de un curso?

Participante 10: Si el modelo educativo, bueno lo que hacemos nosotros es hacer la sugerencia es deseable que el modelo educativo el más actual tiene 3 componentes que son valores, que es humanista, que es rentable, que tiene a la innovación educativa y ya no me acuerdo de los demás y por lo menos en el área si lo consultamos bajamos esos componentes como se traducen en lo operativo generación en un entorno virtual de un aprendizaje y se dan sugerencias a los profesores, si o sea desde el área si se hace el tema es como te decía que al final de cuentas los que deciden son los maestros pues tenemos maestros de todo no?, Cómo hay maestros abiertos a la innovación a la parte institucional a la planeación del modelo educativo como hay maestro pues que no y entonces aunque se le haga la sugerencia pues si puede ser que allá entorno donde no se vean tan desligados los principios pero digamos que la sugerencia no se les da entonces que se le puede hacer.

Entrevista: Ustedes lo hacen por competencias y sabemos que las competencias se integran por 3 saberes como trabaja la parte axiológica del estudiante a la formación de valores.

Participante 10: La parte de valores, dentro de las sugerencias que se le hacen a los profesores en la parte de las actividades hacemos mucho hincapié en la importancia de las actividades tiendan hacia la colaboración y hacia la construcción de comunidades de aprendizaje pero insisto la verdad es que muchos profesores prefieren como las entregas individuales y lo más que logramos es que hagan foros de dudas y pues nada se queda Aceves en los foros como que no provocan en diálogo entre los mismos compañeros sino que hacen como intervenciones muy precisas y puntuales dirigidas a contestar a cada persona

individual y bueno como que eso no permite tanto el diálogo. No está establecido como tal un objetivo independiente de los demás parece ser que es más transversal y más a través de la propuesta de actividades que se hacen, pero digamos como 7 voluntarios y que en algún lado este puesto en este diseño curricular instruccional perdón ir trabajando los valores, así como tal a mí me parece que no sólo con las actividades.

Entrevistador: Si, todo trabajo al final termina con el docente, maestra ya una última pregunta para que esté tranquila, ¿cómo sería o qué elementos tendría su diseño instruccional ideal?

Participante 10: ¿Bueno mío o de la institución?

Entrevistador: Desde su perspectiva.

Participante 10: Pues el diseño instruccional ideal, pues a mí me gusta mucho el modelo ADDIE me parece de lo que debe de llevar un diseño independientemente del modelo que lleve es una fase donde se detecte aquello que se quiere atender y que tenga claridad lo que se trata intentando de resolver que se plantea un objetivo un propósito general de lo que se va a tocar y en función de esto que se tomen decisiones para ver cuáles son las mejores maneras de procedimiento para llegar a esto que se está estableciendo, desarrollarlo a mí me parece que es un trabajo ideal en conjunto no me parece que sea un labor solamente de una sola persona o los profesores solitos por ejemplo pues no yo creo que sí es importante contar con este apoyo interdisciplinario de otras áreas de conocimiento no existe con el diseño gráfico con el informáticos con programadores y demás pues es muy útil muy enriquecedor también debe de haber un proceso de evaluación que atraviesa desde el inicio hasta el final creo que debe de tener cuatro niveles por lo menos qué son los que tratamos de impulsar acá como la satisfacción del usuario, la calidad de los contenidos el evaluar el aprendizaje tener mecanismos muy claros para saber si se logró no lo que se esperaba en los estudiantes tendría que provocar una colaboración tendrían que estar muy claros los mecanismos de interacción, cuando

yo estoy hablando de diseño instruccional en un entorno virtual de aprendizaje pero creo que en realidad un diseño instruccional puede ser para un material educativo o para un software o para hasta un libro bueno como los elementos genéricos tendrían que ser éstos no para que haya una buena fase diagnóstico de análisis una buena toma de decisiones para el planteamiento del diseño y el desarrollo del mismo y un mecanismo de evaluación que atravesase todo el proceso hasta la fase final hasta la mejor y corrección del mismo y es un proceso interactivo me parece que se hagan mejoras y el producto cambie el producto porque no sé si el entorno el libro o la cosa pues vaya mejorándose siempre va a haber algo que innovar entonces es algo que vamos nunca se va a llevar completamente acabado sino lo que es una cosa de constante cambio y transformación entonces a mí me parece que lo ideal tendría todo esos elementos creo que si se lanzan hacer materiales qué es lo que mucha gente hace sin haber pensado exactamente cuál era la necesidad a aprender o cuáles eran las mejores formas y además había otra solución a un más adecuado igual el diseño instruccional ya tiene un fallo desde el origen.

Entrevistador: Muy bien, maestra esa fue la última pregunta.

Dirección General de Bibliotecas UAQ