

DISEÑO INSTRUCCIONAL DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS SOBRE COMUNIDADES VIRTUALES PARA LA ENSEÑANZA SEMIPRESENCIAL (CASO DE ESTUDIO: C.U.A.M INDUSTRIAL)

DESIGN INSTRUCCIONAL OF STRATEGIES PEDAGOGICAS ON VIRTUAL COMMUNITIES FOR BLENDED LEARNING (CASE OF STUDY: INDUSTRIAL C.U.A.M)

Yamiltza Camacho

yamiltza.camacho@gmail.com

Universidad José Antonio Páez

Resumen: Este trabajo tiene como propósito fundamental presentar un diseño instruccional de estrategias pedagógicas basado en comunidades virtuales para enseñanza semipresencial, dirigido a los docentes del C.U.A.M Industrial, para fomentar el trabajo en línea y colaborativo, pero al mismo tiempo la unificación de los contenidos en la asignatura Análisis y Diseño Orientado a Objetos. Esta propuesta está basada en las nuevas tecnologías de información y comunicación como lo es la educación a distancia, una alternativa para la actualización de los profesionales, para el área de informática, como en la Educación Universitaria. Para realizar estos recursos interactivos fue necesario realizar un análisis específico de cómo se lleva a cabo el funcionamiento del proceso actual, el primordial objetivo es combinar ambas modalidades de la educación. Para realizar esta investigación fue necesario realizar un análisis específico de cómo se lleva a cabo el funcionamiento del proceso actual, asimismo para sustentar la investigación se realizaron estudios basados en trabajos anteriores y sobre las teorías de aprendizajes que se aplican, además del enfoque constructivista y la modalidad a distancia, en cuanto a las herramientas tecnológicas se utilizaron Mr. Wong, slideshare, scribd, youtube, entre otros. Para finalizar se utilizaron técnicas de recolección de datos para recopilar la información y se hizo un estudio en cuanto al modelo a utilizar, seleccionando Praddie porque es el que se ajusta a los requerimientos del mismo.

Palabras Claves: Diseño Instruccional, Comunidad Virtual, Análisis y Diseño Orientado a Objetos.

Abstract: This paper aims to present key instructional design of teaching strategies based on blended learning virtual communities, aimed at teachers of Industrial CUAM, to encourage collaborative work online and at the same time the unification of content on the subject of Object Oriented Design and Analysis. This proposal is based on new information and communication technologies such as distance education, an alternative to the updating of professionals to the area of information, as in Higher Education. design is aimed to make this interactive resources was necessary to perform a specific analysis of how to carry out the operation of the current process, the primary goal is to combine both types of education. For this research was necessary to perform a specific analysis of how to carry out the operation of the current process, also to support research studies were based on previous work and learning theories that apply in addition to the constructivist approach and the distance mode in terms of technological tools are used Mr. Wong, slisher, scrid, youtube. Finally used data collection techniques to gather information and did a study on the model to use when selecting Praddie it is that fits its requirements

Key words: Instructional Design, Virtual Community, Object Oriented Design and Analysis.

INTRODUCCIÓN

Actualmente, el rol de docentes y tutores ha pasado de transmisores de conocimiento a facilitadores del aprendizaje. Ese hecho se da, gracias a los cambios que plantea la educación virtual en el contexto educativo, es pertinente hacer una “entrada” sobre la educación presencial para ubicarnos en el entorno, y así comprender cuál es la función del tutor en la comunidad virtual. Igualmente, la educación virtual es vanguardista, tiene poco tiempo de estar siendo puesta en ejecución, y para lograr un éxito

efectivo y real, se requiere tener conocimiento sobre la educación presencial: sus métodos de trabajo, sus formas de interacción y hasta sus procesos de desarrollo. El tutor representa en la educación presencial tradicional un instrumento de soporte, sobre el cual está cimentado el aprendizaje, no con ello se quiere decir que el tutor es lo más importante, sino que éste deberá servir de basamento, para que los demás: docentes o alumnos, coordinadores, la familia y la comunidad en general, puedan construir aprendizajes significativos.

EL PROBLEMA.

La tradicional enseñanza expositiva promueve aprendizajes por recepción con escaso significado, produciendo simultáneamente aprendizajes memorísticos, caracterizado por poca o nula interacción ni transferencia. Algunos de estos elementos se correspondían con las teorías soportadas en los libros, obviando las tendencias actuales relacionadas con las estrategias instruccionales que demandan los estudiantes. Todo esto va configurando el empleo de materiales de apoyo, y contenidos estáticos, basados en bibliografías desactualizadas. El principal objetivo de un profesor consiste en alcanzar acordados aprendizajes, combinando la participación estudiantil, efectuando operaciones cognitivas secuenciales, e interactuando de forma organizada e intencional con los recursos educativos que tengan en su alcance.

En este sentido, la globalización ha generado nuevos escenarios de enseñanza que proporcionan un encuentro virtual, donde se reúnen recursos humanos, para compartir conocimientos, aplicando recursos tecnológicos, con el objeto de fomentar la construcción colaborativa de conocimientos, además de la participación activa de los docentes. Hoy en día, las TIC ofrecen diversas herramientas (foros, wikis, videoconferencias, chat, entre otros), que posibilitan que los estudiantes se involucren activamente en sus procesos de aprendizajes y en la adquisición de conocimientos. Y de forma conjugada los docentes sean los que faciliten los recursos y materiales educativos para ampliar su aprendizaje, haciendo de esto parte de su oferta académica, brindando mayor flexibilidad y disposición en el manejo e intercambio de información por parte de alumnos y docentes.

Esto plantea el desarrollo de la modalidad semipresencial, generando procesos de transformación en el funcionamiento, organización y gestión de las universidades y estudios tradicionales, y del mismo modo en la disposición de los recursos informativos que apoyan la enseñanza. En este sentido, la situación que es objeto de la presente investigación se presenta el Colegio Universitario de Administración y Mercadeo C.U.A.M Industrial, ubicado en la Zona Industrial Municipal Norte, Valencia, Estado Carabobo. El CUAM se ha caracterizado por promover la formación armónica donde la academia, los valores, la cultura y la práctica deportiva conforman una unidad.

A pesar de ello, la formación profesoral en general, ha sido poco eficiente en cuanto al manejo de las tecnologías de la información y comunicación que puedan ser utilizadas en el aula, y en cuanto a la actualización en el empleo las estrategias metodológicas apoyadas en multimedios, pero, muy especialmente, planeación, diseño y desarrollo de los contenidos que puedan ser publicados en la red. Esto ha ocasionado que en el CUAM se pongan en práctica contenidos poco unificados en las mismas asignaturas, originando entre los estudiantes una gran desigualdad de conocimientos de los temas que deben cubrirse en las distintas carreras que allí se imparten. Especialmente en la coordinación de informática los docentes no cuentan con los contenidos unificados, y materiales de apoyo de uso común.

Tomando como referencia la asignatura Análisis y Diseño Orientado a Objeto; se plantea contribuir en la mejora de la educación en la carrera Informática en esta institución, con el uso recursos tecnológicos propios de la modalidad semipresencial, estrechando las relaciones entre docentes y estudiantes, y permitiendo la preparación consensuada y compartida de contenidos y materiales, permitiendo a la

vez la producción de material educativo de forma colaborativa y en paralelo y, consolidando los criterios aplicados para el alcance de los objetivos y en la atención hacia los estudiantes.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

De lo anterior expuesto se deduce que la institución debe contribuir a la construcción y directriz de materiales educativos que permita a todos los participantes el trabajo colaborativo y significativo, de manera que pueda plantearse la siguiente interrogante: ¿Cuáles serán los efectos de un plan instruccional con la aplicación de comunidades virtuales en los docentes de la asignatura Análisis y Diseño Orientado a Objeto del C.U.A.M. Industrial?

OBJETIVO GENERAL.

Proponer un diseño instruccional en comunidades virtuales para la enseñanza semipresencial, dirigido a los docentes del área de informática, de la asignatura Análisis y Diseño Orientado a Objetos del C.U.A.M. INDUSTRIAL.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Diagnosticar las necesidades de los docentes para el uso de las comunidades virtuales en la asignatura Análisis y Diseño Orientado a Objetos.
- Determinar las destrezas de los docentes sugeridos para la conjugación de la enseñanza semipresencial con el uso de las comunidades virtuales (CV).
- Analizar la factibilidad de las necesidades y destrezas de los docentes que se adapten al uso del modelo instruccional bajo la modalidad semipresencial y el uso de comunidades virtuales (CV).
- Diseñar el plan instruccional con PRADDIE, para apoyar un proceso de interacción que permita el trabajo colaborativo entre los docentes de la institución.

JUSTIFICACIÓN.

La importancia de implementar comunidades virtuales en la formación docente radica en crear nuevos ambientes de aprendizaje que le permiten al profesor tener acceso a la tecnología y utilizarla como una herramienta didáctica, que apoye a la enseñanza, contribuyendo de forma significativa al mejoramiento de su calidad y efectividad, además de proporcionar un desarrollo profesional a través del trabajo colaborativo con otros profesores, puesto que permite que personas de todo el mundo formen grupos de usuarios de aprendizaje en línea además que es una herramienta muy flexible y sencilla que adoptan muchos docentes e instituciones que les permita fomentar la participación, colaboración, interacción y al mismo tiempo la construcción de conocimientos durante los procesos educativos.

Mediante la elaboración de esta investigación se podrá integrar y fomentar los conocimientos de los docentes y las estrategias pedagógicas con la cual puede ser aplicable una comunidad virtual (CV). Esta será un material actualizado y al mismo tiempo promueve el aprendizaje significativo y colaborativo en tiempo real, pero en forma dinámica y entretenida. Además esta investigación podrá proporcionar gran cantidad de información de utilidad tecnológica para los docentes que al mismo tiempo le podrá permitir llevar un material más limpio y ecuánime a los estudiantes del nivel universitario sobre la asignatura Análisis y Diseño Orientado a Objeto, puesto que hoy en día se pueden lograr grandes avances educativos dentro de la enseñanza presencial y semi presencial por medio de grupos de usuarios ya que esta comunidad dispondrá de un entorno virtual donde relacionarse y participar a través de foros, conferencias y encuestas. Las comunidades virtuales le ofrecen la oportunidad de solventar

la problemática con la que se enfrenta hoy día el C.U.A.M. Industrial permitiendo que los docentes trabajen en grupo, pero a distancia.

NATURALEZA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación según su propósito es de tipo aplicada ya que consiste en las comprensiones puestas en práctica, para emplearlos, en la totalidad de los caos, en provecho de la sociedad (Bersanelli G, 2006), entonces se puede indicar, que el trabajo razona el diseño instruccional para la enseñanza semipresencial como un apoyo para reformar el conocimiento solucionando y causando un gran impacto en el proceso educativo, por lo tanto este prototipo de investigación se especifica puesto que busca la atención o el manejo de las ideas que se obtienen.

Es por ello, que de acuerdo a la naturaleza el estudio está enmarcado dentro de la modalidad de un proyecto factible y según su propósito aplicado, Arias (2006), debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades.

PROCESO DE LA INVESTIGACIÓN

- Se efectuó la fase de indagación de la investigación, en la misma, se recopiló información pertinente a la institución concretamente a los docentes de la escuela de informática.
- Se realiza varias visitas al C.U.A.M. Industrial, efectuándose varias entrevistas a la coordinadora de la escuela de informática, para así conocer cómo se imparten los contenidos y si hay algún parámetro que seguir en cuantos a la forma de dar a conocer a los estudiantes.
- Elaboración del instrumento que se utilizó como porción de la observación directa en la recolección de datos. Estos elementos serán constituidos por entrevistas, listas de cotejo, escala de estimación y encuesta, unas con interrogantes cerradas referidas con el ente de estudio. La elección de este prototipo de instrumentos y de interrogantes se formó en virtud de demarcar la problemática y lo que se quería evaluar a fin de obtener a esos elementos que intervienen en la forma de los representantes en línea.
- Ratificación de los instrumentos por los expertos, a través de la operacionalización de variables.
- Aplicación del instrumento a los docentes del área de informática, para sí poder verificar el contenido impartido.
- Comparación y comentario de los resultados.
- Luego con la información recibida se comprobará como los docentes hacen llegar los contenidos de la asignatura

ANÁLISIS DE LOS DATOS Y RESULTADOS.

Hacia el análisis e interpretación de los datos, Taylor (1999), plantea que el tratamiento de los datos a través de un análisis comprensivo, articulado sobre la comprensión y rastreo de los mismos, mediante la búsqueda de categorías fundamentales en los hechos que se han descritos a lo largo de los diferentes instrumentos utilizados en la investigación. Asimismo, la intención del análisis es sintetizar la información producida de forma tal que suministre respuesta a las interrogantes de la investigación. La explicación, más que una manipulación desigual, es un aspecto específico del análisis su objetivo es "examinar un significado más profundo a las respuestas.

PROPUESTA.

El Diseño Instruccional bajo la modalidad semipresencial es una de esas herramientas con la cual los docentes pueden encontrar de una manera más amena todos los contenidos a impartir y la forma de

darlos, puesto que es un proceso en donde se analizan, organizan y presentan objetivos, información, actividades, métodos, medios y el proceso de evaluación, que al conjugarse entre sí conforman el contenido de un curso con miras a generar experiencias satisfactorias además, es capaz de enseñar el conocimiento organizado y elaborado necesario para facilitar el procesamiento significativo de la información y el aprendizaje.

La finalidad de este diseño es optimizar el diseño de las estrategias adecuadas y esto debido a que, en la educación a distancia, se requiere de una correcta planeación, es decir, prever metas por alcanzar, establecer medios para lograrlos y la forma en cómo se llevará a cabo.

Asimismo, permitirá la interacción entre los canales de comunicación y los recursos donde se apoya la educación, separados por tiempo y espacio, permitieron definir a la educación dentro de un proceso que se da a lo largo de la vida, en cualquier espacio que permita la interacción humana, y al mismo tiempo la consolidación de la tecnología como canal de comunicación, gestándose a partir de esa interrelación un cambio en la enseñanza para facilitar el aprendizaje autónomo, colaborativo basándose en el constructivismo social de Vigostky.

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La educación a distancia representa una opción educativa para la demanda de aprendizaje permanente en los individuos, debido a su flexibilidad en tiempo, espacio y trabajo colaborativo, a su vez representa un aprendizaje activo, autónomo, personalizado, multimodal y multicanal. ((Tschang. D., 2001), citado en García, 2007, p.194) razón por la cual el individuo prioriza su regulación de conocimiento y se hace partícipe de éste; sin embargo la educación a distancia tiene la amplia responsabilidad de diseñar los cursos con la finalidad de aprovechar al máximo no sólo los medios tecnológicos e informáticos de la actualidad, también combinar las propuestas metodológicas de mayor eficiencia para el aprendizaje efectivo y autónomo a través del diseño instruccional idóneo, para ello es importante según (Daniel T, 2007 citado en García 2007, p. 196).

- Diseño coherente y completo
- Buenos materiales de estudio multimedia
- Tutores que se encarguen del seguimiento de los estudiantes
- Sistema de gestión y oferta de servicios
- La investigación

Un proceso de diseño instruccional constructivista debe estar relacionado con el diseño de ambientes que favorezcan la construcción de conocimiento, y esté basado en la negociación interna, donde contenga un proceso de articulación de esquemas mentales, utilizando aquellos esquemas que expliquen, predigan e infieran y reflexionen sobre su utilidad, también se puede decir que un diseño instruccional constructivista no debe dejar suelto al aprendiz en los ambientes de hipermedia o hipertexto y que se planteen algunas instrucciones y estrategias de aprendizaje mezclando criterios constructivistas con tradicionales.

De esta manera, la creación de este diseño instruccional basado en comunidades virtuales tendrá como beneficios: manipular las Tics como recurso pedagógico, favorecer el proceso de comunicación entre los docentes, la integración de los docentes en un entorno social y laboral, seleccionar al contenido de la capacitación o educación, y especificar los resultados del curso.

De este modo, se puede afirmar que los docentes tienen que convertirse en el modelo y facilitador que guíe el aprendizaje mediante la aplicación de estrategias bien diseñadas que permitan a los estudiantes ser los protagonistas en la formación de sus aprendizajes, para así lograr la construcción y

consolidación del ser humano que se quiere incluir en una nueva sociedad donde prevalezca la ética, la moral, el respeto, la igualdad y sobre todo la solidaridad.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

- Fomentar en los docentes el trabajo colaborativo en línea para la unificación de criterios mediante el uso de grupos sociales.
- Promover el uso de recursos tecnológicos pedagógicos para la enseñanza semipresencial a través de estrategias instruccionales.
- Estimular participación del docente mediante foros sociales para lograr el aprendizaje significativo.

ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

En función de la metodología de PRADDIE (Pre-análisis, Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación), se comenzará a desarrollar todas las fases para el Diseño Instruccional de Estrategias Pedagógicas sobre Comunidades Virtuales para la Enseñanza Semipresencial.

A. Pre-análisis: actualmente, los docentes del C.U.A.M Industrial, no cuentan con una herramienta tecnológica pedagógica virtual que les permita mantener una comunicación más fluida en cuanto a los contenidos que se imparten, ya que motivos de tiempo y ocupaciones de cada uno ellos no pueden mantenerse en contacto y formar un plan de trabajo grupal, motivo por el cual cada quien da contenidos diferentes y no hay un aprendizaje eficaz y colaborativo entre los mismo. Partiendo de aquí, todo esto genera materiales educativos dispersos, y muy poca interacción entre ellos, es por ello que un diseño instruccional basado en comunidades virtuales y la comunidad creada le permitirá fomentar el aprendizaje colaborativo, además del uso apropiado de las nuevas tecnologías de aprendizaje y al mismo tiempo entorno social más comunicativo

B. Análisis: hoy por hoy, el uso de la tecnología educativa ha roto grandes paradigmas, en cuanto a la educación a distancia es por ello que para solventar la problemática que presenta el C.U.A.M. industrial se procedió a realizar un estudio de la misma mediante la aplicación de un cuestionario dando como resultado que la incorporación de una comunidad virtual basado en un Diseño Instruccional que cuente con herramientas pedagógicas de aprendizaje, permitirá la solución a corto plazo.

Cabe mencionar, que la comunidad estará conformada por un grupo formado en Mr. Wong, llamado Análisis y Diseño Orientado a Objetos cuya dirección es: <http://www.mister-wong.es/user/yamilitza/>; con un material educativo haciendo referencia a la descripción primordial de la asignatura y conformado con 13 usuarios el cual son los docentes del C.U.A.M, además los temas desarrollados están incrustado en slideshare, bajo la siguiente dirección: <http://www.slideshare.net/yami25/gua-4799596>; videos interactivos en youtube, foros sociales que le permitirá a los participantes conocerse entre ello y participar cuantas veces lo deseen, conjuntamente de otras herramientas que permitirán tener una comunicación agradable de forma asíncrona y síncrona pero sobre todo fomentara el espacio colaborativo, dejando un aprendizaje basado en el constructivismo.

Al mismo tiempo, formando un nuevo paradigma integrador socio-cognitivo, donde cada quien podrá exponer sus dudas, sugerencias, recomendaciones y al mismo tiempo expresar nuevas ideas, para construir el método más adecuado como llegar a los estudiantes.

C. Diseño: en esta parte se integró todo lo recopilado en el pre-análisis y el análisis, para ya poner en marcha todo el funcionamiento del mismo, aquí se realizará un estudio en cuanto al contenido que se puede dar de forma presencial y semi-presencial, comenzando por una presentación del tutor a cargo del grupo, con video llamativo y un foro de integración a la comunidad, donde cada uno podrá montar temas a discutir y conocerse entre todos los participantes que conformen la comunidad. Seguidamente, se montó la planificación con todos los contenidos de la asignatura en un Scribd, y todo

el material que se vaya a dar en clases para así planificar como se llevara a cabo el proceso de la misma.

D. Desarrollo: partiendo de las demás fases aquí se llevará a cabo todo el proceso de arme de los contenidos, se implementarán y quedara reafirmado por cada uno de los docentes tomando en cuenta las herramientas tecnológicas a usar, las actividades pedagógicas y las estrategias aplicadas para cada tema en particular. También se hace necesario aquí tomar en cuenta el grado de profundidad de cada tema para poder utilizar las herramientas y actividades propicias, y eficaces para ejecutarlas y sean de forma precisas, y haciéndolas más fácil, integradoras y atractivas a los estudiantes.

E. Implementación: esta fase es ya la integración de todos los elementos tecnológicos educativos virtuales incorporadas en el diseño instruccional, donde ya discutido evaluado, desarrollados todos y cada uno de los temas por parte de los docentes quedaran de acuerdo como lo harán y como realizaron este proceso para generar en el estudiante el uso de las nuevas herramientas tecnológicas en la educación produciendo así procesos de aprendizaje colaborativos, atractivos y agradables a los estudiantes.

F. Evaluación: en este espacio se tomarán en cuenta las opiniones emitidas por los docentes en los foros y se podrá evaluar el contenido del mismo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ballestrini, M. (1998). *¿Cómo se elabora el Proyecto de Grado?* Servicio Editorial Consultores Asociados BL. Segunda Edición. Caracas – Venezuela.
- Busot, A. (1988). *Investigación Educativa*. Maracaibo. Edi – Luz.
- Carrizales Osiris. (2006). *Guía Práctica para el desarrollo del Seminario de Investigación Educativa*. Universidad Nacional Abierta.
- Enciclopedia Práctica del Docente. (2002). Edición. Madrid - España.
- Enciclopedia de Problemas de Aprendizaje. (1994). Disponible: Ediciones Euro América. España.
- Kanner, L. (1999). *Psiquiatría y Pedagogía Infantil*. Cuarta Edición. Versión Castellana. Primera Impresión, Siglo XX. Buenos Aires – Argentina.
- Méndez, C. (1999). *Metodología Guía para elaborar diseños de Investigación en Ciencias Económicas, Contables y Administrativas*. Editorial Kimpres. Santa Fé de Bogotá: Colombia
- Normas para la Elaboración y Presentación de los Anteproyectos, Proyectos y Trabajos de Grado. Universidad José Antonio Páez. Mijares y García. (2007)
- Odreman, N. (2002). *Estrategias para el Desarrollo de las Competencias Comunicativas*. Brújula Pedagógica. Editorial El Nacional. Caracas.
- Orozco, C., Labrador, M y Palencia, A. (2002). *Metodología Manual Técnico Práctico de Metodología para Tesis, asesores, tutores y jurados de trabajos de investigación*. Caracas.
- Sabino, Carlos (1996): *Cómo hacer una tesis*. Panepo. Caracas.
- Román Pérez, M. y Díez, E. *Aprendizaje y Currículum - Didáctica Socio Cognitiva Aplicada*. Editorial EOS. 1999
- UPEL. (2003). Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. Caracas – Venezuela.
- Vicerrectorado Académico. Políticas Académicas de la UCV. Comisión Central de Currículo. Universidad Central de Venezuela. Caracas. 2002
- Vicerrectorado Académico. Programa de Educación a Distancia. Comisión de Educación a Distancia del Vicerrectorado Académico, Universidad Central de Venezuela. Caracas. 2002
- Villarroel, C. *El currículo de la Educación Universitaria*. Caracas. Ediciones Dolvia, C.A. (1990)

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Córdova, D. El Diseño Instruccional: dos tendencias y una transición esperada. Escuela de Educación. Universidad Central de Venezuela. (s.f.) Obtenible de: <http://www.sadpro.ucv.ve/docencia/vol03/diseinstruc.html>
- Dorrego, E. Flexibilidad en el diseño instruccional y nuevas tecnologías de la información y la comunicación. (1999) Obtenible de: <http://www.tecnologíaedu.us.es/edutec/2libroedutec99/libro/4.2.htm>
- Salinas J. Uso educativo de las redes informáticas. Universidad de las Islas Baleares. España. . (s.f.) Obtenible de: <http://tecnologíaedu.us.es/bibliovir/pdf/gte36.pdf>