

////

Carrera de Especialización en Educación Digital

## Diseño instruccional en escenarios híbridos de aprendizaje

- ▶ Docente: Esp. Orellano Rocio
- ▶ Carga horaria: Horas totales a distancia: 20 hrs teóricas + 10 horas prácticas = 30 horas

### Fundamentación

Se puede afirmar que las tecnologías de la información y la comunicación han impactado en casi todos los aspectos de la vida actual. La educación, no es la excepción. En este sentido Salinas (2004) señala que durante los primeros años de utilización de las TIC, los proyectos se centraron en la innovación técnica para crear entornos de aprendizaje basados en la tecnología. Ahora el foco es el alumno mismo, así como también la metodología. Este nuevo pensamiento demanda una sólida formación metodológica, al mismo tiempo que un enfoque centrado en el alumno. Asimismo, se puede afirmar que una de las grandes contribuciones de las TIC en el campo educativo es posibilitar el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje aún cuando las personas no coincidan en tiempo y espacio. Para eso, es importante tener en cuenta dos aspectos: por un lado, el dominio de herramientas tecnológicas y, por el otro, la planificación de la propuesta pedagógica. Sobre este último, la eficacia de cualquier tarea está directamente relacionada con su adecuada planificación previa, incluyendo, los propios mecanismos de control de calidad durante y después de la tarea.

Diseñar la enseñanza es una vieja práctica relacionada con la planificación de la educación. En el caso de la educación a distancia en escenarios híbridos, el diseño instruccional cobra protagonismo ya que requiere un pensar y hacer diferente: los límites ya no son los ambientes, los modelos didácticos basados en tecnología se van actualizando permanentemente al igual que las estrategias y las acciones de intervención, y se vuelve imprescindible analizar, indagar y evidenciar permanentemente las innovaciones que podemos usar en la formación.

Desde este espacio curricular se sostiene que el diseño de situaciones de aprendizaje va más allá de las actividades propuestas, ya que pretenden generar habilidades de comprensión, análisis, síntesis y crítica (Silva, 2017). A lo largo de la cursada se caracterizará y analizará la arquitectura de diversos diseños instruccionales basados en metodologías que le brindan centralidad tanto al alumno como a las actividades concebidas como experiencias de aprendizaje.



## Objetivos

### Objetivos generales

- ▶ Aplicar bases teóricas que sustenten un pensamiento crítico al realizar trabajos de diseño instruccional.
- ▶ Conocer nuevas herramientas tecnológicas que contribuyan al desarrollo de propuestas de aprendizaje en escenarios híbridos.
- ▶ Desarrollar actividades que promuevan el aprendizaje colaborativo en escenarios híbridos.

### Objetivos específicos

- ▶ Conocer las características y los formatos de los diseños instruccionales.
- ▶ Caracterizar la educación en línea, el rol docente-tutor y las plataformas educativas.
- ▶ Diseñar e-actividades basadas en modelos pedagógicos que tengan en cuenta la experiencia del usuario.

## Contenidos

### **UNIDAD I: El diseño instruccional**

1.1. Diseño instruccional para el e-learning. Definición, características y su relación con la tecnología.

1.2. Andragogía: el perfil y las necesidades del estudiante en línea.

1.3. Formatos y diseños para entornos virtuales: el lugar del contenido, la planificación, la tecnología, la comunicación y la evaluación.

### **UNIDAD II: Los entornos híbridos de aprendizaje**

2.1. Escenarios híbridos y aprendizaje ubicuo: características, modelos y sentidos.

2.2. El docente-tutor en la formación en línea.

2.3. Plataformas educativas: criterios de selección y estándares de calidad. Sistemas de educación a distancia.



### **UNIDAD III: Las e-actividades**

3.1. Las e-actividades y el aprendizaje colaborativo.

3.2. Modelos pedagógicos basados en e-actividades y en la experiencia del usuario.

## Especificaciones de la metodología de enseñanza y de aprendizaje

### **Metodología de enseñanza y de aprendizaje**

La metodología de este espacio curricular priorizará el desempeño activo por parte de los estudiantes. Para ello, se propondrán actividades grupales y colaborativas, de intercambio y reflexión colectiva e individual. Asimismo, los estudiantes deberán diseñar y realizar un modelo instruccional que les permita poner en práctica todas las habilidades y contenidos teóricos abordados en las unidades didácticas.

Desde el rol tutorial docente se irá acompañando este proceso de producción por parte del estudiante mediante foros de intercambio que propicien instancias de reflexión de su propia práctica. Se irán brindando lecturas obligatorias y sugiriendo lecturas optativas que son parte de la presente propuesta pedagógica.

Los contenidos se trabajarán de manera diversa, de modo que la propuesta brinde variedad metodológica que enriquezca la experiencia de los estudiantes. Se llevarán adelante encuentros sincrónicos tendientes a promover un intercambio que potencie lo trabajado en el campus virtual, a través de la interacción con el docente y los pares.

### **Mecanismos de seguimiento de los aprendizajes en la unidad curricular**

Se realizará un seguimiento a través de:

- ▶ Regularidad en el ingreso a la plataforma virtual.
- ▶ Resolución de actividades.
- ▶ Participación activa en foros.
- ▶ Presentación de producciones personales y colectivas en tiempo y forma.
- ▶ Asistencia en encuentros sincrónicos.



## Formas y criterios de evaluación de las actividades y de aprobación de la asignatura

### **Criterios de evaluación:**

- ▶ Presencia de contenidos teóricos y abordaje crítico en la resolución de las actividades propuestas.
- ▶ Utilización de herramientas tecnológicas variadas para la planificación de propuestas de enseñanza en escenarios híbridos.
- ▶ Participación activa y constructiva en los diferentes espacios de interacción.
- ▶ Compromiso y participación en las tareas grupales y colaborativas.

### **Instrumentos de evaluación:**

- ▶ Foros
- ▶ Trabajos prácticos
- ▶ Rúbricas de evaluación

### **Evaluación formativa:**

Retroalimentación permanente sobre las actividades propuestas y llevadas adelante por los estudiantes.

### **Evaluación sumativa:**

Se tendrá en cuenta el desempeño global del estudiante a lo largo de todo el recorrido formativo. Se llevará adelante una ponderación de cada una de las actividades logrando construir una valoración final que involucre y tenga en cuenta cada etapa del proceso.

### **Condiciones para aprobar la asignatura:**

Alcanzar como mínimo el 60% de la calificación final ponderada del conjunto de actividades obligatorias.

## Bibliografía

### **UNIDAD 1**

- ▶ Ismael Esquivel Gámez - Los Modelos Tecno-Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI - Lulu Digital - México, Diciembre 2014
- ▶ Coll, C. Mauri, T. y Onrubia, J. - Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el análisis de casos y la resolución de problemas. En Psicología de la educación virtual, editado por C. Coll y C. Monereo - Morata - España, 2008
- ▶ Cabero, J., y Pérez, A - Estrategias didácticas para la red: estrategias centradas en la individualización de la enseñanza, estrategias centradas



en el trabajo colaborativo y estrategias para la enseñanza en grupo. - Octaedro - España, 2007

## UNIDAD 2

- ▶ Osorio Gómez, L. A. - Ambientes híbridos de aprendizaje. Actualidades Pedagógicas. - Unisalle - 2011
- ▶ Moral Pérez, María Esther, Villalustre Martínez, Lourdes Bermúdez Rey, Teresa - Entornos virtuales de aprendizaje y su contribución al desarrollo de competencias en el marco de la Convergencia Europea - Universidad de Extremadura - España, 2004
- ▶ Suárez Guerrero, C. - Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación. [Versión electrónica]. "Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información", - Universidad de Salamanca - España, 2003
- ▶ Onrubia, Javier - Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el trabajo en grupo y el aprendizaje colaborativo. - Morata - Madrid, 2008

## UNIDAD 3

- ▶ Julio Cabero y Pedro Román - E-actividades: Un referente básico para la formación en internet - MAD S.L. - Sevilla, 2006
- ▶ Gilly Salmon - E-actividades: un factor clave para una formación en línea activa - UOC - Barcelona, 2002
- ▶ Area, M. - La educación en el laberinto tecnológico. De la estructura a las máquinas digitales. - Ediciones Universitarias de Barcelona. Octaedro - Barcelona, 2005
- ▶ Cabero, J. & Gisbert, M. - Materiales formativos multimedia en la Red. Guía práctica para su diseño. - Sevilla: S.A.V de la Universidad de Sevilla - España, 2002

## Bibliografía Web

### UNIDAD 1

- ▶ Belloch, C. (2011). *Diseño instruccional*. Valencia, España: Universidad de Valencia. Recuperado de: <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- ▶ Benitez, M.G. (2010). El modelo de diseño instruccional Assure aplicado a la educación a distancia. Tlatemoani, Revista Académica de



Investigación, N°1. Disponible en [http://www.eumed.net/rev/tlatem-ani/01/pdf/63-77\\_mgbl.pdf](http://www.eumed.net/rev/tlatem-ani/01/pdf/63-77_mgbl.pdf)

- ▶ Blumschein, P.; Fischer, M. (2007). E-learning en la formación profesional: diseño didáctico de acciones de e-learning. Montevideo: Cinterfor/OIT. Disponible en <http://www.cinterfor.org.uy/public/spanish/region/ampro/cinterfor/publ/inwe nt/>
- ▶ Castillo Silva, F. (2018). Andragogía, andragogos y sus aportaciones. Voces De La Educación, 3(6), 64-76. Disponible en: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02528598/document>
- ▶ Caraballo Colmenares, Rosana La andragogía en la educación superior Investigación y Postgrado, vol. 22, núm. 2, 2007, pp. 187-206 Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela. Disponible e: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65822208>
- ▶ Díaz Barriga, F. (2006). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados en TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. Tecnología y Comunicación Educativa, 41. Disponible en <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/41/art1.pdf>
- ▶ Morán Peña, F., Morán Peña, F., & Albán Sánchez, J. (2017). FORMACIÓN DEL DOCENTE Y SU ADAPTACIÓN AL MODELO TPACK. REVISTA CIENCIAS PEDAGÓGICAS E INNOVACIÓN, 5(1). <https://doi.org/10.26423/rcpi.v5i1.154>
- ▶ Ortega Vázquez HJ. Modelo instruccional idea. Una propuesta para el diseño de programas formativos en línea. bol.redipe [Internet]. 1 de agosto de 2020 [citado 25 de octubre de 2021];9(8):204-20. Disponible en: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1054>
- ▶ Salas-Rueda, Ricardo Adán. (2018). Uso del modelo TPACK como herramienta de innovación para el proceso de enseñanza-aprendizaje en matemáticas. Perspectiva Educativa, 57(2), 3-26. <https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.57-iss.2-art.689>
- ▶ Williams, P., Schrum, L., Sangra, A. y Guardia, L. Modelos de diseño instruccional. Material didáctico web de la UOC. Publicación en línea. Disponible en <http://aulavirtualkamn.wikispaces.com/file/view/2.+MODELOS+DE+DISE%C3%91O+INSTRUCCIONAL.pdf>

## UNIDAD 2

- ▶ Hernán Galvis, Álvaro, López González, Y. Y., & Aarón González, M. A. (2018). Aprendiendo de una transformación de prácticas pedagógicas en cursos de maestría en la modalidad híbrida de aprendizaje. Revista de Educación a Distancia (RED), 18(58). Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/red/article/view/350951>



- ▶ Begoña Gros Salvat (2002): Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje. Revista de Educación, núm. 328 (2002), pp. 225-247. Universidad de Barcelona. Disponible en: <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:578500bb-c61c-4506-ac35-3f5a3fb8f540/re3281310861-pdf.pdf>
- ▶ Evia Ricalde, E. y Pech Campos, S. P. (2007). Modelo contextual de competencias para la formación del docente-tutor en línea. [Versión electrónica]. "Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información", 8 (2), 86-99. Disponible en: [https://redos.usal.es/bitstream/handle/10366/56565/TEE2007\\_V8N2\\_P86.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://redos.usal.es/bitstream/handle/10366/56565/TEE2007_V8N2_P86.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- ▶ Abarca Amador, Y. (2014). La interacción tutor-estudiante en ámbitos de educación a distancia. Revista De Lenguas Modernas, (20). Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/14984>
- ▶ Díaz, S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos en Temas para la educación. Revista profesional para profesionales de la enseñanza. N.2 mayo 2019 pp.1-5 Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>

### UNIDAD 3

- ▶ Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. Revista de Educación a Distancia (RED), 17(53). Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/red/article/view/290021>
- ▶ [Hermann Acosta, Andrés](#) (2018): Innovación, tecnologías y educación. Killkana sociales. Revista de Investigación Científica Vol. 2 Núm. 2 Pág. 31-38. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6538367.pdf>

## Plan de actividades

### UNIDAD 1

- ▶ Participación en encuentro sincrónico para la presentación del módulo (herramienta: zoom).
- ▶ Foro de participación obligatoria y de aporte individual: los estudiantes deberán compartir sus experiencias previas en relación a los



contenidos del módulo (diseño instruccional). Se utilizará el recurso Foro de la plataforma Moodle.

- ▶ Trabajo de a pares: a partir de la lectura del material y el análisis de diferentes modelos instruccionales, los estudiantes deberán analizar y caracterizar las metodologías y componentes implementadas en cada uno. Se utilizará el recurso Tarea de la plataforma Moodle.

## **UNIDAD 2**

- ▶ Participación en encuentro sincrónico para la presentación del módulo (herramienta: zoom).
- ▶ Trabajo individual: los estudiantes deberán pensar en una propuesta de enseñanza y diseñar un modelo instruccional con todos los componentes desarrollados. La producción escrita la compartirán con sus pares, quienes realizarán una retroalimentación constructiva.
- ▶ Foro de consultas e intercambio (optativo).

## **UNIDAD 3**

- ▶ Participación en encuentro sincrónico para la presentación del módulo (herramienta: zoom).
- ▶ Trabajo grupal: diseño de una e-actividad en el marco de una propuesta de enseñanza en un escenario híbrido a elección de cada uno. Los estudiantes podrán plantear la actividad utilizando cualquier herramienta de diseño (genially, canva, H5P, etc.) y socializarla con sus pares.
- ▶ Foro de consultas e intercambio (optativo).