

DISEÑO INSTRUCCIONAL Y ESTRATEGIAS DOCENTES PARA AMBIENTES ONLINE O SEMIPRESENCIALES EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Mtra. Adriana Sánchez García

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla

Resumen

Los Contextos virtuales en la Educación Superior, han demandado una construcción específica sobre el Diseño Instruccional, misma que garantice en gran medida la Calidad del Aprendizaje. Se considera que en la práctica Docente en este rubro, existen líneas y pautas, que van desde la consideración de los usuarios (aprendices), que está determinada por el “nivel de adopción de las innovaciones” (Rogers, Everett); hasta la construcción del proceso educativo por el docente (asesor), el que debe estar avalado por un Diseño de Estrategias específicas para los entornos Virtuales, que consideran: el formalismo, la interactividad, el dinamismo, lo multimedia, el hipermedia, y el grado de conectividad.(Díaz Barriga, 2005),

A lo largo de casi 20 años de experiencia trabajando en cursos semipresenciales, así como totalmente virtuales con las plataformas: Moodle y Blackboard, y en trabajos de investigación sobre la inserción de mejores prácticas desde el Diseño Instruccional para EVAs, los frutos van en el sentido de lograr por un lado observar: las consideraciones y status en la adopción de innovaciones y la campana de la difusión de las mismas en un contexto social determinado, así como la implementación adecuada de las estrategias docentes que consideran las bondades de las herramientas web 2.0.

Por otro lado, la observación de las experiencias personales y/o grupales de los aprendices en sus procesos de aprendizaje, propio del enfoque del Conectivismo, y el PLE (los Entornos Personales de Aprendizaje), pueden derivarse en nuevas prácticas: dinámicas, flexibles pero conscientes. En donde la Investigación Cualitativa del uso de las Nuevas tecnologías en educación superior tiene un papel importante.

Palabras Clave: Entornos Virtuales de Aprendizaje, Estrategias Docentes Web 2.0, Diseño Instruccional para uso de Tecnologías de Innovación, Conectivismo.

1 LA ADOPCIÓN DE LAS INNOVACIONES TECNOLÓGICAS EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

La construcción de la planeación en la formación asistida por Nuevas Tecnologías ha marcado distintas etapas desde su incorporación en el proceso educativo; han existido diferentes esfuerzos, desde diferentes campos: la investigación educativa, el diseño curricular, la evaluación de los aprendizajes, mismos que se han visto enriquecidos por prácticas y experiencias de cada profesor.

A continuación, se menciona de la propia experiencia, los elementos que he considerado y puesto en marcha, así como mis propias conclusiones, apoyadas con fundamentos logrados en las investigaciones que se han desarrollado en mi contexto sobre todo a lo largo de casi 15 años.

Pasando desde la pregunta: ¿Cómo adoptamos las Innovaciones, en este caso para aprender? Y siguiendo con la pregunta planteada en un inicio: ¿Cómo desarrollamos una planeación y la

instrucción adecuada a un proceso educativo en nivel Superior, del cual derivan estrategias para el uso de herramientas de la web 2.0? Sin embargo, he considerado primordial iniciar desde cómo adoptamos el uso de las Innovaciones, en este caso, en el ámbito de la Educación Superior.

1.1 El fenómeno de la Adopción de las Innovaciones como elemento que contextualiza en la Planeación

A lo largo de más de 20 años Everett Rogers ha investigado el fenómeno de la Adopción de las Innovaciones, es así como hace más de 15 años se tuvo la inquietud de considerar este aspecto para considerar que así como cada quien tiene su forma y estilo de aprendizaje, de la misma manera cada persona, de acuerdo a su "historia y experiencia digital", también tiene un status en el proceso de la adopción de las innovaciones; en este caso, lo consideré en relación a las competencias digitales de los estudiantes en educación superior.

1.1.1 Los Niveles de Adopción de las Innovaciones como punto de partida

La teoría de la Difusión de Innovación de Rogers (1983, 1995), ha comunicado un considerable cuerpo de investigación sobre la aceptación y adopción de las Tecnologías de Información en distintos ámbitos. La esencia de este enfoque es que la adopción de la innovación es un proceso de reducción de incertidumbre, en donde las personas recogen y sintetizan la información acerca de una nueva Tecnología desde el sistema social dentro del cual ellos están contextualizados y desde donde conocer y trabajan éstas.

Este procesamiento de información da como resultado la formación de creencias acerca de usar la Tecnología. Las creencias causan que los individuos acepten o rechacen el producto; esto es, las creencias son los impulsores de la decisión para adoptar, según esta Teoría, avalada por más de 15 años de investigación.

Everett Rogers, plantea que algunas personas y organizaciones son más abiertas al cambio, y detrás de años de investigación las clasifica de la siguiente forma:

- **Innovadores.** - Aquellas personas que son las primeras en adoptar y aprender la Innovación, con características de iniciativa y de gusto por la investigación. No tienen temor del cambio. Pertenecen a un sector exclusivo y reducido de una población específica. Generalmente son los propios creadores de la innovación. Por lo tanto, en el tema que nos trae en este escrito, son quienes primero aprenden y se aprehenden del uso de las Innovaciones tecnológicas en su ámbito educativo. Rogers los describe como poco compartidos de sus aprendizajes y prácticas.
- **Adoptadores tempranos.** - No son tan creativos como los anteriores, pero son también en adoptar la innovación, pero actúan como líderes de grupo y aceptan sin discusiones la misma.
- **Mayoría Temprana.** - No aceptan de inmediato la Innovación, pero están dispuestos a reflexionar y revisar la misma, una vez que se deciden, la ponen en práctica y tienen una actividad persuasiva relativamente corta en cuestión de difundir, compartir y ayudar a otros con estos cambios.
- **Mayoría Tardía.** - Son un grupo muy resistente a cambiar, difíciles de persuadir, y adoptan la innovación después de un largo proceso de interacción necesaria con la innovación.
- **y Rezagados.** -Este grupo se identifica por una franca apatía al cambio o a la innovación, lo combaten de todas las maneras posibles, tratando de combatirlo con argumentos conservadores, este grupo difícilmente migra al siguiente nivel, a menos que se vea amenazada alguna situación personal.

Por otro lado, existen factores que dinamizan o limitan el proceso de la adopción: La misma Tecnología, la Institución en este caso y su entorno de adopción, La combinación Tecnología e Institución, ensamblaje Institución e Innovación, Innovación y la Influencia Social. ((Rogers, 1995; Tornatzky y Klein, 1982).

A partir de las premisas sobre la teoría de la difusión de innovaciones y de acuerdo a las ideas de Rogers que dice, que cada organización adopta una innovación de manera particular, el modelo de difusión de la innovación resulta de gran utilidad en la planificación de servicios de información, ya que permite determinar una tipología de usuarios o Institución en este caso, y las actitudes y percepciones de los mismos respecto a una innovación en un sistema social.

1.1.2 ¿Cómo lograr identificar los tipos de usuarios en la práctica?

La Práctica e Investigación docente me llevó a explorar los grupos, en cuanto a su forma de utilizar las nuevas tecnologías en un análisis sencillo pero significativo, mediante la técnica del Socio-test (Levy Moreno Jacob, 1960), en donde un mismo grupo reconoce a los tipos de usuarios de las innovaciones), de esa forma y en preguntas sencillas se establecen las relaciones grupales y el nivel de uso de la tecnología).

Se desarrollaron tablas de uso con códigos para los estudiantes, para efectos de investigación, pero también para efectos de decisiones prácticas en la incorporación de las nuevas tecnologías en el diseño instruccional, así como en la clase en general. Los sociogramas: *"Son gráficos o herramientas empleadas para determinar la sociometría de un espacio social"*. Es así que se identifican los tipos de adoptadores que hay en un grupo, así como sus relaciones de trabajo colaborativo en el aprendizaje de las mismas.

2 LA IMPORTANCIA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL Y CONSIDERACIONES EN EL USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APERNDIZAJE

Cuando el uso de los entornos virtuales para el Aprendizaje aparece en las Universidades como un medio y contexto cada vez más proliferado, por las necesidades educativas, así como por el avance de las Innovaciones en ese sentido, es que se inicia a conocer e investigar sobre los formatos de Diseño de Clase, específicos para subir a un Entorno de esta naturaleza.

"La invención y empleo de una herramienta por los miembros de una comunidad no sólo facilita la acción y aumenta su eficacia, sino que cambia de manera sustancial la forma, estructura y carácter de la actividad. Visto así, las herramientas son "depósitos culturales" (Wilson y Meyers, 2000) puesto que encarnan la historia de una cultura, ya que proporcionan medios poderosos de transmisión de dicha cultura, pero también permiten o limitan el pensamiento y los procesos intelectuales. Así, una herramienta semiótica o instrumento psicológico implica una forma de razonamiento o argumentación asociada a determinadas creencias, reglas y normativas sociales que determinan a su vez el sentido y uso de dicha herramienta" (Díaz Barriga, 2005).

Desde el enfoque del diseño de un entorno de aprendizaje, se puntualiza y coincide en las relaciones entre agentes educativos, alumnos y contenidos y son susceptibles de establecer nuevas formas de mediación (Díaz, Barriga, 2005), lo anterior nos lleva a considerar los beneficios y potencial que aportan las Nuevas Tecnologías para el Aprendizaje: El Formalismo, la Interactividad, el Dinamismo, la capacidad Multimedia, la capacidad Hipermedia y la Conectividad.

Por un lado, en el Diseño de la clase, se tendrán en cuenta todos los tipos de adoptadores, y su potencial para ayudar al proceso de transmisión y colaboración en el uso de las tecnologías, sea un medio semipresencial o presencial, de ello dependerá el diseño de las distintas actividades.

Y de otra manera se consideraron las características de los entornos simbólicos basados en Tecnologías de Innovación, así como sus potencialidades para el Aprendizaje.

Dicho proceso y características va inserto en un Diseño Instruccional previo, pero también flexible, considerando por supuesto las bondades y usos recomendados de las herramientas Tecnológicas mismas que aportan ventajas específicas, es decir, teniendo claro cuándo es necesario utilizar dicha herramienta, cambiarla, o complementarla: wikis, tipos de foros de discusión, Web Quest, cuestionarios, blogs, News papers, Mapas Conceptuales, Podcast, etc.

Por supuesto, usando la combinación: Construir desde el docente y la Construcción y aportación por parte de los participantes. Bondades que permite el medio virtual, en donde cada vez más forma parte del entorno mismo de la educación. El aula virtual ya no es un medio, al contrario, se vuelve el contexto en donde aprendemos, desaprendemos, creamos, proponemos, etc.

Conclusiones:

El proceso de Aprendizaje en la adopción de las innovaciones es un continuo, pero siempre presenta la misma “campana”, (Rogers, Everett, 1998), en donde también se pueden dar continuos ajustes y la actitud más apropiada sería la aceptación y bienvenida al cambio.

Los estudiantes en estos contextos en un inicio tienen diferentes “creencias”, a favor, o en contra del uso de las innovaciones; sin embargo, nosotros conformamos en primera instancia la parte encargada de colocar la propuesta hacia posturas más cordiales hacia el entorno, así mismo considero que es parte de nuestro rol, encauzar un ritmo de comunicación asertiva ante este proceso.

Estoy convencida sobre la idea de ser como docentes: “tejedores” (Diseño Instruccional flexible y adecuado), de este proceso, que en combinación con los participantes puede producir un contexto natural para ellos.

REFERENCIAS

- [1] Díaz Barriga, Frida, Rigo Lemini , Marco Antonio, Hernández Rojas, Gerardo, (2015). Experiencias de Aprendizaje mediadas por las Tecnologías Digitales, pautas para Docentes y Diseñadores Educativos). Editorial Newton.
- [2] Díaz Barriga, Frida. (2005). Principios de Diseño Instruccional de Entornos de Aprendizaje apoyados con TIC: Un marco de referencia sociocultural y situado.
<http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/41/art1.pdf>
- [3] Everett Rogers (1998). Modelo de Difusión de Innovaciones. Free Press, New York,
http://www.horizonteweb.com/Adopcion_de_Tecnologias.pdf