Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Coloquio Interinstitucional de Docentes 10º Coloquio - 2019

Diseño instruccional: recursos interactivos para el trabajo colaborativo, la atención consciente y el aprendizaje signficativo

Díaz Rodríguez, María de los Ángeles

2019-06-28

https://hdl.handle.net/20.500.11777/4273

http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf

DISEÑO INSTRUCCIONAL: RECURSOS INTERACTIVOS PARA EL TRABAJO COLABORATIVO, LA ATENCIÓN CONSCIENTE Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

María de los Ángeles Díaz Rodríguez

Prepa Ibero Puebla

Décimo Coloquio de Profesores Preparatorias Ibero

28 de junio de 2019

DISEÑO INSTRUCCIONAL: RECURSOS INTERACTIVOS PARA EL TRABAJO COLABORATIVO, LA ATENCIÓN CONSCIENTE Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Resumen

El diseño instruccional es una herramienta fundamental para el desarrollo de las competencias, manejo de recursos y material didáctico, con el fin de alcanzar un aprendizaje significativo en los alumnos que permita transformar la plataforma educativa *Moodle* en un contenedor promotor del trabajo colaborativo y de navegación que invita al autoaprendizaje y administración del tiempo de los estudiantes.

La implementación de material interactivo facilita la atención consciente y la retroalimentación sincrónica para un mejor seguimiento del desempeño de los alumnos. Se invita a formar docentes con el compromiso de la innovación e implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para atender las necesidades de esta nueva generación educativa.

Introducción

La educación es una de las áreas que deben renovarse conforme con los avances de cada una de las culturas y etapas de la historia, ya que tiene una relación directamente proporcional con los avances del pensamiento y la tecnología. Es decir, el progreso es fruto de la educación y la educación es el resultado de las necesidades y desarrollo de la humanidad. Ante este contexto es necesario la constante actualización docente y la reingeniería de sus cursos; para lograrlo se debe implementar la investigación educativa y que ésta impacte en el mejoramiento de la práctica docente.

El reto como academia es generar un contexto de aprendizaje que favorezca un ecosistema de educación y construcción del conocimiento, que vaya más allá de los contenidos de la guía de estudio y de los contenedores de la sola presencia áulica. Debe entenderse por contenedor “el soporte que almacena, transporta, inter-cambia, modifica y hace posible la distribución y acceso a los diferentes contenidos […] Algunos de los

contenedores más comunes en el mundo de la educación son: la pizarra, la libreta, el libro de texto, el cuaderno, la agenda, la enciclopedia, etc.” (Cobo, 2016: 62). Tras esta búsqueda y cuestionamiento, la propuesta es promover el trabajo colaborativo, la atención consciente y el aprendizaje significativo, por lo tanto, se debe desarrollar, transformar e innovar a partir del diseño de material didáctico interactivo, actividades con mediación e implementación de las TIC educativas y el desarrollo de un proyecto anual para la resolución de un problema real, al que se enfrentan desde su contexto, aplicando las habilidades del pensamiento crítico y creativo.

“Subvalorar alguno de estos tres vectores puede llevarnos a generar transformaciones incompletas o de limitado alcance” (Cobo, 2016: 66).

Desarrollo

Los objetivos, competencias genéricas y disciplinares a desarrollar en el curso son de gran impacto y requieren de un acompañamiento sincrónico y asincrónico bajo la modalidad de *b-learnig* y *m-learnig* para generar los aprendizajes esperados. La clave está en la didáctica, la cual se beneficia de la planeación académica que se sustenta, define y regula con el diseño instruccional para potencializar la plataforma educativa *Moodle,* los alumnos aprendan de manera autónoma y facilite los tiempos de trabajo en aula para clarificar los contenidos, mediar el trabajo colaborativo, desarrollar el proyecto académico, evitar la sobrecarga de entregas y fomentar la cultura de planeación y administración del tiempo de los estudiantes. Es necesario tener retos para la innovación y ser más conscientes de promover una cultura colaborativa que se traduzca en una responsabilidad compartida de lo deseable, posible y sostenible de la alfabetización digital de los docentes. Se trata de reducir la brecha que se está creando entre lo que somos capaces de enfrentar contra lo que los alumnos nos reclaman, que es la interacción, lo lúdico, activo, participativo, interesante y actual en el aula.

La transición para cubrir esta demanda partió de los recursos generados con anterioridad, pero con un nuevo planteamiento desde el diseño instruccional, que haga referencia a las preferencias, valores, maneras de actuar, de reaccionar, de pensar y de juzgar por parte de los estudiantes. Estos muestran un evidente cambio de actitud frente a los métodos y modelos de enseñanza. De alguna manera, y sin afán de profundizar en la forma

de cómo funciona el cerebro, un docente observador se podrá dar cuenta que sus alumnos tienen ideas previas sobre los contenidos que deben aprender, por consiguiente, trabajar con actividades planas o que solamente tengan un objetivo para alcanzar un resultado lleva a que desperdicien la capacidad de los alumnos para transformar las ideas previas en conceptos de mayor significado. Se ha probado que el uso de mapas conceptuales es una herramienta que optimiza y potencia la capacidad de los estudiantes para establecer relaciones entre conceptos previos y nuevos; la idea no es que demuestren que saben mucho, sino que a través de la creatividad y su intuición justifiquen nuevas formas de entender y comprender los contenidos que se exponen en las sesiones presenciales.

El diseño instruccional se ha convertido en una herramienta imprescindible para aprender de manera sencilla los conceptos más importantes, brinda la libertad para que el alumno pueda empezar a usar el material con las instrucciones que este contiene, pues en la plataforma cuentan con los recursos para cada tema: imágenes para contextualizar, presentación del contenido homologado de los docentes con formato institucional, instrucciones y recursos para realizar las evidencias de evaluación del tema con sus lecturas, herramientas digitales, tutorial de la aplicación que utilizarán, fecha y hora de entrega, rúbrica de la evidencia y sección de retroalimentación; además de otros materiales de consulta.

Desde las imágenes se contextualiza el contenido a consultar que permite la generación de preguntas detonadoras (aquellas que su respuesta no se suscribe o afirma directamente a lo que está en el documento, sino que permite una variedad de opciones de acuerdo al estilo del pensamiento de los alumnos, la interpretación que tiene cada uno de su realidad). La presentación interactiva del cuerpo conceptual cambia la exposición tradicional del docente, ya que mientras se explica el tema los alumnos van siguiendo las diapositivas del material interactivo creado en H5P desde su celular y deben contestar aquello que se les solicita.

Al finalizar el tema pueden consultar la comprensión y asimilación que tuvieron del contenido al ver los resultados en el calificador; el beneficio se observa en el manejo efectivo del grupo porque comienzan a regular y eliminar los distractores, de lo contrario, su participación en clase será baja; permite que el docente fluya en la presentación, que al retroalimentar las respuestas surjan preguntas de los estudiantes, y es un método para medir la comprensión general del grupo; desde la educación tradicional sólo escucharíamos a los

que siempre participan, por tanto, es un modo de darle voz y seguimiento a todos, refuerza la atención consciente.

Por tema tienen la oportunidad de aplicar habilidades inmediatamente después de la presentación del contenido, y el reto es que dichas habilidades puedan aplicarlas en situaciones de la cotidianidad. Como docentes es posible hacer un acompañamiento, facilitar recursos para la investigación y profundización del tema; el trabajo colaborativo de la academia es el reflejo de la importancia de trabajar poniendo al servicio las habilidades y virtudes de cada integrante en la conformación de un producto funcional, y así se colocan como el referente de los mínimos esperados de los alumnos, ya que las presentaciones, infografías, manejo de material desde los lineamientos para trabajos escritos, etc., se aplican en cada uno de los elementos cargados en *Moodle*.

No hay que olvidar que estamos ante una generación visual que tiene a su alcance una amplia diversidad de fuentes de información, por ello es necesario generar un cambio en el diseño plano del curso, utilizar colores y crear un modo de navegación amigable y estructurado con la finalidad académica para que la consulta se vuelva más atractiva. La estructura se vuelve más versátil, la organización visual le da sentido de agrupación, jerarquía y balance como elementos fundamentales de la composición cuando se hace diseño instruccional; la información se encuentra sistematizada y clasificada de acuerdo con cada una de las habilidades y contenidos que se deben desarrollar, por lo tanto, trabajar en formatos de libro digital permite integrar las secciones que se manejen con flexibilidad, pero sin perder el orden general que sigue el programa; concentra toda la información utilizando múltiples actividades en donde el alumno puede avanzar o regresar según su estilo de aprendizaje, y el curso se convierte interactivo y trascendente para ellos.

Además de la estructura de la plataforma, se han insertado otras herramientas que permiten el trabajo colaborativo en tiempo real; el uso de infografías a través de etiquetas proporciona inmediatez y contextualización del tema para presentar nuestras ideas con la claridad conceptual requerida y gradualmente poder acceder a niveles de detalle dependiendo de las necesidades didácticas para el concepto que se está trabajando. Es importante resaltar que el material didáctico (presentaciones, mapas conceptuales, infografías, juegos, Padlet, videos interactivos, etc.) es de autoría propia o colaborativa, pero creado por los docentes de la Preparatoria. Cada semestre se mejora por la evaluación transformativa y constante al ir

documentando los resultados de las sesiones y actividades que han resultado exitosas para atender los diferentes perfiles de los alumnos. Crear experiencias de aprendizaje interactivas implica un nuevo lenguaje que estimula el trabajo académico, pero que desafía las necesidades y retos de generaciones cada vez menos dispuestas a recibir experiencias de aprendizaje en el aula.

El desafío es elaborar estrategias de atención para incrementar la curiosidad y el interés de los alumnos; métodos con relevancia para la solución de problemas que viven los estudiantes; modos de construir un ambiente de aprendizaje basado en la confianza con el fin de desarrollar expectativas positivas en el uso de la plataforma, como contenedor ideal en nuestra era digital para el reforzamiento y retroalimentación que permita a los docentes reconocer y estimular el esfuerzo de los alumnos, ya que esta estructura ayuda a registrar, comparar y analizar el avance y logros del grupo y contrastarlo con los de la generación para evitar el desarrollo desigual de competencias que podría existir al ser una materia impartida por diversos docentes y, además, es posible observar de manera más clara los logros del estudiante al finalizar una unidad de aprendizaje.

Esta evaluación y evolución del contenedor, vinculado a un diseño instruccional y recursos interactivos, responde a la observación de la academia que apuesta a la tecnología educativa y a la mediación que esta nos permite en la relación profesor-alumno. Siempre debe cuestionarse si se necesitan otros tipos de recursos didácticos visuales que involucren la interactividad entre pares y la relación entre contenido y experiencia de aprendizaje desde el perfil del grupo y su clima áulico, ya que esto es la base para un constante mejoramiento de la práctica docente a partir del proceso grupal.

Conclusión

El trabajo colaborativo y el manejo de TIC son las competencias claves a desarrollar para brindar un aprendizaje significativo; no solamente en los semestres abarcan la asignatura, pues ambas nos acompañan el resto de nuestra vida. Este es el reto de la pedagogía contemporánea: que el proceso de enseñanza-aprendizaje suceda en la modalidad de aula invertida. Lo importante para la academia es arriesgar el rol tradicional del docente. Siempre se apuesta por formar estudiantes, pero la invitación es apostar a la formación con el profesor,

ya que está preparando a los alumnos para la resolución de problemas que todavía no existen, por eso, más allá de formarlos en los contenidos, deben formarse en el desarrollo de la habilidad.

Referencias

Cobo, C. (2016). *La Innovación Pendiente. Reflexiones y provocaciones sobre educación, tecnología y conocimiento*. Colección Fundación Ceibal/ Debate: Montevideo.

Guilera, L. (2011). *Anatomía de la Creatividad*. Escuela Superior de Disseny. Recuperado de: http://www.esdi.es/content/pdf/anatomia-de-la-creatividad.pdf

Parga, M. (2007). *Pensamiento de orden superior en diseño: Aportes del enfoque cognitivo a los procesos de formación de competencias para diseñar*. Colombia: Universidad de Bogotá.