
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

Diseño Instruccional, un paso hacia la pedagogía de la era digital.

PROYECTO DE INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN

Que para obtener el título de:

Licenciado en Pedagogía

Presenta:

Castro Espinoza Andrea

Teziutlán, Pue; junio 2023.

UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

Diseño Instruccional, un paso hacia la pedagogía de la era digital.

PROYECTO DE INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN

Que para obtener el título de:

Licenciado en Pedagogía

Presenta:

Castro Espinoza Andrea

Asesor:

López Villa Martín

Teziutlán, Pue; junio 2023.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-2023.

Teziutlán, Pue., 05 de Junio de 2023.

C.
Andrea Castro Espinoza
Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa:

Proyecto de Intervención e Innovación

Titulado:

"Diseño Instruccional, un paso hacia la pedagogía de la era digital"

Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar un ejemplar en digital rotulado en formato PDF como parte de su expediente al solicitar el examen.

SEP
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

Atentamente
"Educar para Transformar"

Lic. Yunerí Calixto Pérez
Presidente de la Comisión

YCP/scc*

DEDICATORIA

*A mis padres, en especial a
mi madre por siempre ver
por mí, quererme,
protegerme y aguantarme.
A mi pareja, por apoyarme
siempre que lo necesito,
por ser mi hogar hecho
persona.*

ÍNDICE

Introducción	7
--------------------	---

CAPÍTULO I

CONOCIENDO EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes y estado actual del arte	11
1.2 La planeación educativa desde la Pedagogía	18
1.3 Diagnóstico	20
1.4 Planteamiento del problema.....	24
1.4.1 Objetivos	25
1.4.2 Justificación.....	25

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Teorizando el problema	28
2.2 El problema, una mirada desde el ámbito de la intervención	34
2.3 Teoría del Campo Comunicación	35
2.4 Fundamento teórico de la intervención.....	40
2.4.1 Enfoque Psicológico.....	40
2.4.2 Enfoque Pedagógico.....	44
2.4.3 Enfoque Didáctico.....	47
2.5 La evaluación desde el Campo de Comunicación	49

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Paradigma de la investigación e intervención.....	53
3.2 Enfoque de investigación e intervención	56
3.3 Diseño de investigación e intervención	61
3.4 Técnicas e Instrumentos de recopilación de información.....	65

CAPÍTULO IV

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1 Nombre de la propuesta	69
4.2 Los sujetos y el problema de intervención.....	70
4.3 Propuesta de intervención	72
4.4 Plan de evaluación de la propuesta	84
CONCLUSIONES	85
APÉNDICES.....	87
ANEXOS	93
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS	103

INTRODUCCIÓN

En el presente documento se aborda el tema de Diseño Instruccional, también conocido como DI, el cual tiene lugar en la institución denominada Ignacio Manuel Altamirano, un bachiller general ubicado en el municipio de Chignautla, Puebla. Los sujetos o actores son 19 docentes dispuestos para la capacitación.

El diagnóstico empleado es de tipo holístico donde se encuentran aspectos del contexto externo e interno, los hallazgos de los resultados obtenidos fueron por parte de los estudiantes y docentes de la institución, este tipo de diagnóstico permite entender los acontecimientos desde diversos puntos de vista para generar una comprensión textual de los procesos, de los protagonistas participantes y de sus respectivos contextos.

El proyecto presente esta realizado con la finalidad de brindar una opción a los docentes que operan por medio de un plan de trabajo, para que sus planeaciones puedan ser desarrolladas armónicamente con todos los elementos y factores que deben contener para así poder tener esa comprensión y retención de los conocimientos, actitudes, aptitudes, destrezas y habilidades por parte de los estudiantes.

Algunos docentes han venido utilizando un plan de trabajo que no está elaborado de una forma totalmente correcta tomando en cuenta al Diseño Instruccional, el cual les proporcionan a los estudiantes para que lo ejecuten. Esto se mira cuando los alumnos no saben cómo realizar las actividades que se presentan o no las comprenden, lo que lleva a que sólo las ejecuten y las entreguen para la obtención de una calificación sin llevar esa retención de conocimientos o ese debido aprendizaje del contenido impartido y hallado en el currículo.

Se pretende explicar un poco de lo que es el Diseño Instruccional, así como se verá el diseño del taller denominado de igual manera. Para obtener como consecuencia que los docentes tomen en cuenta las bases y elementos que conlleva una planeación educativa correcta, todos aquellos aspectos que se deben considerar para que los jóvenes puedan llegar a ese aprendizaje integral.

La investigación se sustenta principalmente en los modelos de Diseño Instruccional de Dick y Carey y en el de Gagné, que, en ambos se pueden hallar elementos similares a considerar como el contexto, los sujetos participantes, los recursos, las metas, entre otros, que dan paso y vista al proyecto. De manera análoga se sustenta de la teoría del conectivismo, al ser un taller híbrido con sesiones en línea y presenciales se utiliza la tecnología y de igual manera, el objetivo es explicar este Diseño Instruccional para que los docentes lo puedan llevar a cabo en sus planeaciones y puedan ser ocupadas por ellos y por los alumnos ya sea de forma presencial o de modalidad en línea, para así, si en algún momento se lleva a presentar alguna pandemia o algo que conlleve al confinamiento durante un periodo de tiempo, ellos estén preparados para que las planeaciones y actividades sean de entendimiento y comprensión para los educandos o simplemente también puede ser utilizado por medio de e-learning como un método de ayuda para la creación de estas planeaciones educativas.

Así pues, se sustenta en el constructivismo, debido a que en el taller se pretende llegar a un aprendizaje significativo, tomando en cuenta los conocimientos previos que tienen los docentes sobre el cómo hacer planeaciones y añadiendo los elementos esenciales del Diseño Instruccional a ellas, generando su propio criterio a base de una actualización e innovación del conocimiento que ya poseen.

Como antes fue mencionado, la propuesta tendrá lugar en una capacitación por medio de un taller. Es bien sabido que ser docente conlleva una formación continua, por tanto, tiene que estar en constante actualización buscando siempre adaptarse y habilitarse para su labor. Es cierto que con la pandemia por el virus SARS-CoV-2 que tuvo lugar desde el año 2019 hasta años posteriores, faltó capacitación de los profesores en el ámbito educativo en la modalidad en línea ya que no estaban preparados para algo tan inesperado, es por ello que se realiza el taller, combinando el Diseño Instruccional con las Planeaciones docentes con ayuda de una secuencia didáctica que lleva inmersas sesiones presenciales y virtuales, para que los docentes puedan hacer caso de esta capacitación en tiempos libres para su mejor concentración y generación de aprendizaje.

Realizando el paradigma interpretativo, ya que en él se comprende, interpreta, reflexiona e intenta comprender la realidad y describir el hecho en el que se desarrolla en acontecimiento. En conjunción con el enfoque cualitativo que da paso a la comprensión e interpretación, así como describir y refinar, basándose en métodos de recolección de datos sin mediciones numéricas, como lo son la descripción y la observación lo que conlleva a que sea flexible.

CAPÍTULO

I

Dentro del Capítulo I tal y como lo dice su nombre, se da a conocer el problema de la investigación así como los antecedentes, la variable dependiente vista desde la rama a cursar que es la pedagogía. Así mismo el capítulo uno es muy importante ya que es donde se haya la conjunción que dio paso a la presente investigación, como el diagnostico, hablando que tipo de diagnóstico fue el utilizado y compartiendo los resultados que se obtuvieron, en el presente caso fue el diagnóstico holístico el cual conlleva el punto de vista de diferentes perspectivas para poder observar el mayor contexto posible.

Del mismo modo se encuentran los objetivos del presente trabajo, tanto el general como los específicos, los cuales llevaron tiempo construir, acompañados del planteamiento del problema y de la justificación para realizar dicho proyecto, donde se menciona el porqué de esta investigación y se realzan las causas, síntomas y consecuencias de lo vivido y observado dentro de la institución correspondiente.

CONOCIENDO EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes y estado actual del arte

Crear y poner en práctica un programa educativo es una labor muy compleja que todo profesor conoce bien. Dentro de la enseñanza hay mucho trabajo, que no se aprecia a primera vista y es fundamental para que el aprendizaje pueda darse; y en un entorno digital se torna más complejo. Es por ello que se debe contar con una base teórica y metodológica que es el diseño instruccional.

El Diseño Instruccional (DI) “Berger y Kam (1996) es la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad” (Esteller, V. A., & Medina, E., 2009, pp.58-59). Esto quiere decir que es la explicación de especificaciones detalladas por parte del docente para la mayor y mejor comprensión de los contenidos para con los educandos, no importando el tipo de contenido, el nivel de complejidad que lleve este o si es en pequeña o en gran cantidad.

A causa y consecuencia de la pandemia por el virus SARS-CoV-2 o mejor conocido como “coronavirus” se realizaron diversos cambios dentro de la vida cotidiana y llegó a cambiar totalmente la vida de las personas en todos los ámbitos.

Dentro del ámbito educativo se vio colapsada la educación de una manera impresionante, ya que toda modalidad presencial se convirtió en una modalidad en línea, un cambio para el cuál ni estudiantes ni profesores estaban preparados.

La modalidad virtual fue la opción para dar continuidad al proceso de aprendizaje, y ya que la mayoría de los docentes no estaban preparados para ello se cometió el error de solo mandar trabajos, tareas o actividades para casa en forma de cuadernillos y planeaciones sin verificar o asegurarse de que fuesen entendibles por parte de los alumnos. Lo cual no fue del todo correcto la forma en que se daban dichas explicaciones textuales, puesto que algunos de los NNA no comprendían las indicaciones, y esto llevaba a no lograr el objetivo deseado en cuanto a conocimiento y/o desarrollo de destrezas o habilidades.

Pasando esta modalidad en línea y la modalidad híbrida, los educandos al igual que el personal docente regreso a la modalidad presencial, sin embargo, algunos de los docentes optaron

por estar en un modo “presencialmente a distancia”, dando las planeaciones a los NNA, que realicen las actividades en casa o en clases y los maestros solamente revisan y califican dichas actividades o trabajos.

Se ha perdido ese interés por explicar, por guiar, por apoyar, por parte de algunos docentes a los alumnos. Los cuadernillos que mandan dichos maestros no incluyen todos los requerimientos para que el alumno desarrolle esa educación integral a la que está destinado.

Todos saben que tratar de cambiar a una persona o convencerla de algo es una tarea bastante complicada, es por ello que en la investigación se recurre el diseño instruccional, una alternativa para que los profesores sigan dando actividades tareas o trabajos pero de forma completa. Para que el estudiante pueda desarrollar el conocimiento, las habilidades y las destrezas que debería.

Estado actual del arte

El estado actual del arte refiere a publicaciones especializadas o investigaciones de un tema en específico de los últimos tres años, aunque algunas instituciones permiten investigaciones de hasta cinco o diez años, esto con el fin de conocer quiénes, dónde y sobre qué publican en el campo de estudio de interés.

En “Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado” de Barriga, F. D., publicado por la revista Tecnología y comunicación educativa en 2005; Barriga menciona acerca de la re conceptualización e innovación de las teorías de diseño instruccional que se encuentran prevalentes, en su mayoría dadas en contextos de educación formal, de manera presencial y escolarizada, centrados en el aprendizaje de contenidos disciplinares. Desde hace unos años se ha hecho el esfuerzo por

desarrollar teorías y modelos educativos para la creación de entornos y comunidades de aprendizaje apoyados de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que han incluido pautas para el diseño, implementación y evaluación de materiales educativos, unidades didácticas, actividades experienciales y objetos de aprendizaje.

Consecuentemente, dentro del artículo “Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías” de los autores Góngora Parra, Y., y Martínez Leyet, O. L., publicado en 2012 por Ediciones de la Universidad de Salamanca en España, hace referencia a la importancia que tiene el diseño instruccional dentro del ámbito educativo, explican que así como cambia este ambiente debido a las tecnologías, así es necesario modificar los esquemas tradicionales de diseño y planificación de cursos y materiales para la enseñanza, utilizando estas herramientas tecnologías y adaptándolos a los nuevos modelos de aprendizaje. Toma el diseño instruccional y lo adaptan a la planeación educativa de materiales y programas promoviendo el pensamiento lógico y las habilidades de pensamiento, incluyendo lo que es el aprendizaje constructivista para hacer que este diseño instruccional se convierta realmente en un diseño del aprendizaje o diseño educativo.

De manera análoga en la investigación realizada por Rosa Amaro de Chacín en 2011 en Caracas, Venezuela, denominada “La planificación didáctica y el diseño instruccional en ambientes virtuales”, destaca la importancia de la planificación y la mediación didáctica para la pedagogía y los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA), donde sugiere al diseño instruccional y elementos cruciales de ello a tomar en cuenta para lograr esto. Amaro cree que uno de los factores asociados al éxito de una intervención educativa, independientemente de la modalidad en que se lleve a cabo, es la mediación didáctica planificada y diseñada de manera

inteligente y coherente. Establece que por ello el docente debe desarrollar competencias que le permitan disponer de un adecuado plan de actuación, aunque por su carácter dinámico y situacional requiera hacer modificaciones durante el proceso, desde la fundamentación hasta las intencionalidades educativas, la necesidad instruccional o incluso las estrategias de facilitación.

Por otro lado, en el estado de Puebla se encuentran diversas oportunidades para llevar a cabo la educación, desde la infancia hasta la adultez, cuenta con instituciones para educación básica (comprendida desde la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria), media superior y superior.

Puebla es la segunda entidad del país Mexicano con más rezago educativo, desde el inicio de la pandemia, esto según CONEVAL. En el estado de Puebla se encuentra un índice de un poco menos de la mitad de la población estudiantil que concluye la secundaria (a partir de los 15 años), que continua con sus estudios en nivel medio superior. Algunas causas del rezago y las vacantes en los niveles donde se utiliza más el pensamiento crítico en los jóvenes, es decir, en el nivel medio superior y superior, es por la falta de entendimiento o comprensión de los contenidos impartidos por los docentes en la pasada pandemia, ya que como es sabido en el país mexicano, la mayoría de los profesores y docentes en cualquier nivel, no necesariamente de niveles superiores, no estaban preparados para dar clases en la modalidad en línea, no estaban capacitados todos ni totalmente para llevar esta tarea a cabo.

Tezuitlán, un municipio y cabecera de región de este mismo estado, sufrió de igual manera, cambios inesperados en la educación a como se conocía, debido al aislamiento y cuarentena, las clases se intentaron retomar de forma “en línea”, donde se debían conectar todos los actores

participantes para poder realizar la transmisión de conocimientos correspondientes, esto en primer momento, después se comenzó a ir de forma híbrida.

Dentro de la región de Tezuitlán y al suroeste de este municipio, se encuentra el municipio de Chignautla, se sumó a este tipo de educación, como todo municipio, y como fue visto anteriormente, había muchos casos en donde el educando no comprendía los contenidos. En la zona central de este municipio se encuentran las principales instituciones o escuelas, una de ellas es el Bachillerato General Oficial “Ignacio Manuel Altamirano”, escuela donde se llevó a cabo la presente investigación.

Dicha institución ubicada en la carretera federal Acajete-Tezuitlán y esquina 20 de noviembre S/N, sección tercera, Chignautla, Puebla. Se encuentra en una zona semiurbana. Contando con 26 actores educativos, de los cuales: 16 docentes de base (incluyendo al directivo), 3 profesores pagados por comité, 4 administrativos, 2 personales de apoyo docente (intendentes), 1 docente al liderazgo de prefectura.

Los padres de familia mayormente son obreros en la industria textil contando también con empresarios correspondientes a diversos emprendimientos y algunos (pocos) campesinos; en cuanto a los alumnos, ellos provienen de todo el municipio de Chignautla y de sus diferentes secciones, así como de municipios vecinos, como lo son Atempan, Tezuitlán y demás. La mayoría del alumnado pertenece a este municipio por lo que llevan a cabo diversas costumbres y tradiciones, así como participaciones dentro de las fiestas patronales. La cultura es diversa debido a las proveniencias de los alumnos.

El centro educativo cuenta con 3 edificios amplios, donde se pueden hallar: 15 aulas (5 para 1er o 2do semestre, 5 para 3er o 4to semestre y 5 para 5to o 6to semestre), control escolar, 1

área de escolares, 1 área para cubículos, 1 dirección, 1 biblioteca, 1 enfermería, 1 papelería-ciber, 1 área de tutorías, sala de usos múltiples 1, 2 laboratorios (mecánica dental y alimentos), 1 sala de informática, 1 bodega. Fuera de los 3 edificios se encuentran: sala de usos múltiples 2, sanitarios para dama y caballero, control escolar 2, cafetería, cancha de basquetbol.

La institución cuenta con ya varios años de experiencia, lleva una matrícula bastante amplia en cada generación, lo que le ha llegado a dar cierto prestigio. El grupo designado con el que se trabajará, será el equipo docente que se encuentra laborando en la institución. Para ejecutar la propuesta se cuenta con 19 docentes dispuestos a colaborar con la investigación.

Dentro de la institución “Ignacio Manuel Altamirano”, se encuentran diferentes problemáticas, algunas originadas por la nueva modalidad en línea que atravesamos debido a la pandemia por el virus SARS-COV19 en los años 2020 y 2021, algunas otras por el cambio de directivo del ciclo escolar en curso (2022-2023).

La problemática que dio origen a la presente investigación es generada anteriormente por el confinamiento de dicha pandemia, ya que en ella los docentes no estaban capacitados para trabajar en la modalidad en línea y solamente se mandaban cuadernillos o planes de trabajo y posteriormente los alumnos eran evaluados con las actividades realizadas. Esto sigue hasta la fecha en que la modalidad es de nuevo presencial, lo que da paso al Diseño Instruccional (DI), en donde se pretende que puedan realizar estos planes de trabajo de la mejor manera posible, entendibles y tomando en cuenta todos los elementos o factores necesarios para que las planeaciones estén correctas, ya sea que las ejecuten los maestros o los propios estudiantes puedan ejecutarlas por si solos.

1.2 La planeación educativa desde la Pedagogía

El Diseño Instruccional lleva en relación lo que es la planeación educativa, para el mejoramiento de la clase y así mismo el proceso de enseñanza-aprendizaje para el educando. Las planeaciones educativas son y serán las que van a regir qué es lo que va a pasar en una clase, se comprende tanto como las acciones a realizar así como un acto administrativo de la institución. Pero esto no es todo, sino que la planeación en sí, como es mencionado por Bello (2011),

La comprensión de la planeación parte de aspectos históricos en el desarrollo de la humanidad y su relación con las diferentes organizaciones sociales y estatales. La planeación desde los orígenes de la humanidad se establece como un conjunto de acciones que racionalizan las actividades vitales del ser humano y sus relaciones sociales... (p. 90).

Estas acciones están meramente vinculadas con demás aspectos no exclusivamente académicos, como lo dice Gutiérrez (2001) citado por Bello (2011)

Plantea una relación entre los factores socioeconómicos de un país con la orientación de su sistema educativo a partir de su modelo de desarrollo como lineamiento de la planeación y organización de su sistema educativo así como de su sistema político y administrativo, en este sentido parte de tres premisas que fundamentan su tesis, la primera, afirma que la planeación es una actividad inherente al ser humano y por tanto debe partir de una visión humana y social; la segunda, plantea la relación entre los modelos económico en Latinoamérica en función de las necesidades y visión de desarrollo socioeconómico adoptados por los países de la región en el contexto del subdesarrollo; y finalmente, plantea que la planeación se asume desde tres ámbitos: el teórico, el metodológico y el técnico siendo este último el que predomina en la educación (p. 91)

En la planeación educativa siempre se hallarán inmersos distintos aspectos a considerar dentro de ella y aspectos que directa o indirectamente influyen en lo que se pretende analizar. Por consiguiente, la planeación educativa es aquella que, para Rueda (2011)

Puede jugar un papel importante en el funcionamiento general del sistema educativo, tanto si se piensa en la programación macro como en el nivel micro, como auxiliar en el desempeño de la labor docente en los escenarios previstos por la organización escolar. En ambos casos se trata de elementos clave a investigar, sobre todo en la perspectiva de comprender mejor desde el diseño hasta la puesta en marcha de la planeación, y de orientar las acciones futuras (p.3)

Más que nada, en ella se conjunta todo lo que es visto, desde lo que plantea el currículo hasta el cómo se enseñará, esta indica el qué y el cómo, estos van a depender del contexto en el que se encuentre, es por ello que cada docente debe planear de manera que el contexto ayude y no que perjudique, como lo menciona Rueda (2011)

En el conjunto de estudios realizados se muestra también que la planeación les sirve a los maestros para adaptar los contenidos y actividades previstos en el currículo al grupo particular de alumnos que tienen a su cargo, y que las revisiones anuales de lo ocurrido los ubican en una perspectiva de mayor certeza sobre los contenidos a cubrir y sobre cómo hacerlo, ya que toman como punto de partida las secuencias y ritmos de enseñanza de la experiencia del ciclo escolar anterior para hacer los ajustes que se requieren.

La planeación es un elemento indispensable para la orientación de todas las acciones vinculadas con la organización escolar, más aún ahora en que las exigencias derivadas de grandes cambios sociales se vuelcan hacia la escuela en busca de la definición y el cumplimiento de nuevas funciones, así como al señalamiento de graves problemas ya identificados con anterioridad, pero ahora urgidos con mayor fuerza de una pronta solución, como el incumplimiento de una cobertura universal, los bajos niveles de egreso, el abandono escolar, la desigualdad de oportunidades escolares, la falta de pertinencia de los

aprendizajes para desenvolverse exitosamente en las sociedades actuales y la amplitud creciente de la brecha digital, entre otros (p. 5)

Es de suma importancia lo planificado dentro de la planeación educativa ya que ahí puede ser la diferencia para que el alumno aprenda el contenido, Rueda (2011)

La planeación desarrollada por el maestro puede representar la diferencia en el cumplimiento de las metas socialmente esperadas en la formación de los futuros profesionales y ciudadanos. Una planeación que vaya más allá de las exigencias administrativas y que medie entre los requerimientos diseñados por directivos y especialistas del currículo, y las características de cada grupo particular en convivencia con un maestro con características personales y profesionales propias y una materia a enseñar también con requerimientos específicos para su apropiación plena (p. 4)

Las planeaciones educativas juegan un papel muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se da en las aulas, es esta la que dictará el curso que tomen las clases, todo enlazado con ayuda de la pedagogía, ya que, para planea se tiene que mirar desde el contexto en el que se realiza hasta el contenido que se impartirá. Es una labor sumamente importante para el docente hacerla bien, como se mencionó anteriormente, de aquí puede depender el aprendizaje de los niños, niñas o adolescentes (NNA).

1.3 Diagnóstico

El diagnóstico es una parte fundamental, es la base, en él se encuentra el problema que da origen a la investigación, proporciona información relevante para dar forma y cuerpo al proyecto independientemente de cual sea. Es por ello que, en esta institución así como en todos lados, es importante realizar la aplicación de un diagnóstico, para detectar las problemáticas o los puntos que requieren tratamiento. En la presente investigación se tomó en cuenta el diagnóstico holístico.

El diagnóstico holístico, como lo menciona Vallejos (2008),

La holística alude a la tendencia que permite entender los eventos desde el punto de vista de las múltiples interacciones que los caracterizan; corresponde a una actitud integradora como también a una teoría explicativa que orienta hacia una comprensión contextual de los procesos, de los protagonistas y de sus contextos. La holística se refiere a la manera de ver las cosas enteras, en su totalidad, en su conjunto, en su complejidad, pues de esta forma se pueden apreciar interacciones, particularidades y procesos que por lo regular no se perciben si se estudian los aspectos que conforman el todo, por separado.

En todo diagnóstico se utiliza una Técnica y un Instrumento que de paso a la recolección de los datos que se pretenden alcanzar. La técnica es el por medio de qué vas a obtener los datos y el instrumento es lo que se utiliza para su recolección. De acuerdo al Tecnológico de Monterrey, una técnica es un “conjunto de reglas y procedimientos que permiten al investigador establecer la relación con el objeto o sujeto de la investigación” y un instrumento es un “mecanismo que usa el investigador para recolectar y registrar la información: formularios, pruebas, test, escalas de opinión y listas de chequeo.” (p.1).

Según Bolívar (1992) “los instrumentos de medición son procedimientos sistemáticos y estandarizados que permiten observar la conducta humana, a fin de hacer inferencias sobre determinados constructos, rasgos, dimensiones o atributos” (p. 41). De manera análoga, el autor Best (1973) citado por Bolívar (1992), define los instrumentos como “aquellos objetos materiales que nos permiten adquirir y analizar datos mediante los cuales pueden ser comprobadas las hipótesis de la investigación” (p. 41).

Dentro de los diagnósticos implementados en esta investigación está el diagnóstico del contexto educativo (ver apéndice A), donde se encuentra, a parte de la infraestructura y del contexto en sí, ya que es muy importante dentro del diagnóstico holístico determinar el contexto

en cuestión, así como algunos problemas institucionales, problemas centrados en los docentes y problemas centrados en los alumnos.

Algunos de los problemas institucionales presentes (organizacionales, administrativos, etc.) son: falta de personal administrativo, organización de tiempo en cuanto a matrícula, falta de actores docentes para respectivas materias, así como no tener un buen control de planeaciones.

En cuanto a los problemas centrados en los docentes: dimensión pedagógica (diagnóstico de docentes: preparación, enseñanza, etc.), podemos hallar la puntualidad de los docentes al cambio de hora, algunos profesores siguen trabajando como cuando se estaba la pandemia, dan actividades para todo el curso y sólo van a revisar y “retroalimentar” trabajando presencialmente a distancia, un poco de falta de capacitación ante las TIC, de igual manera esta la confusión del uso de tecnología con la innovación pedagógica.

De igual forma, profesores tradicionales y conductuales, influencia en la forma de enseñar debido a su formación, aprendizaje basado en conceptos, falta de uso de material didáctico, los docentes no se hacen cargo de sus clases y ocupan al apoyo docente o académico, los docentes no guían, no motivan, no hacen que se interesen los alumnos en el aprendizaje, falta de liderazgo o formación en cuanto a lo pedagógico.

Respecto a los problemas centrados en los alumnos: no saben para qué aprenden, no saben los propósitos de las materias, no están implicados en su aprendizaje, falta de disciplina, conformistas respecto al aprendizaje, no comprenden el papel de emancipador, no hay interés, falta de valores, falta de motivación, y la influencia de problemas psicosociales.

La mayoría de las problemáticas son originadas a causa de la modalidad en línea, como pudieran ser en los alumnos: la falta de disciplina, el lenguaje que utilizan, los valores que presentan; y en los docentes también se presentan distintos problemas tanto en la forma de impartir la disciplina con los alumnos, como en sus planeaciones.

Los docentes al igual que los jóvenes, se acostumbraron más a la modalidad de “en línea”, por lo que ahora algunos de los docentes, que se encuentran en la institución se encuentran en ese lapso de presencialmente a distancia, están de nuevo en forma presencial, pero lo están manejando como si siguieran en línea, por lo que genera otras problemáticas para con los alumnos. Esto hace que los jóvenes se acostumbren a que solamente entregan actividades y que con eso les evalúan todo, sin tomar en cuenta su desempeño, su actitud, algún producto final, etc.

Una de las técnicas utilizadas fue una entrevista no estructurada (ver apéndice B), relatos de propios alumnos en el salón de clases, en donde la mayoría coincidía en que les causaba mucho conflicto el hecho de que las planeaciones que realizan los docentes no son del todo entendibles y tampoco incluyen todo lo que deberían de tomar en cuenta dentro de ella, ya que se les dan los cuadernillos o la planeación del docente para que la ejecute el alumno por sí mismo.

De igual manera se realizó un cuestionario directo a los docentes de la institución (ver apéndice C) protagonistas de este diagnóstico holístico, en el cuál arrojó que efectivamente algunos de los profesores desconocen el Diseño Instruccional, y algunos no lo aplican ya sea en la manera o en el tiempo, así como no toman en cuenta elementos esenciales de este que deberían contemplar para el diseño de las planeaciones utilizadas en el aula de clases.

Por lo que se utilizó la técnica de la encuesta, que en el ámbito educativo es, según Romo, H. L. (1998)

La enorme difusión que se ha hecho de la técnica dentro de las instituciones académicas y en los medios de comunicación al publicar resultados, ha generado una cultura de encuesta. Esta cultura, si bien ha abierto enormes posibilidades, también ha permitido que casi cualquier persona se erija como un experto de la encuesta. Para los profesionales de la encuesta es común enfrentar discusiones con personas que por haber tomado un curso de técnicas de investigación o haber seguido las encuestas electorales, se consideran expertos en la materia.

1.4 Planteamiento del problema

Dentro de la institución “Ignacio Manuel Altamirano” se observan distintas problemáticas, una de ellas es que con el paso de la pandemia que inicio el año 2019 y que tuvo lugar en el país de México en año posterior de 2020, con ella entraron muchos cambios en todos los ámbitos de la vida, el académico no fue la excepción, los docentes no estaban preparados para el confinamiento ni la educación a través de plataformas digitales, esto originó que los docentes recurrieran a mandar actividades por medio de un plan de trabajo para que los aprendientes los contestaran y por medio de ellas evaluarlos.

Al regresar a la modalidad en presencial varios docentes siguieron con este tipo de trabajo, pero al no seguir cierto modelo o ciertas características, los alumnos no comprenden bien lo que deben de hacer o el cómo llevarlo a cabo, lo que da como resultado que no se consolide un buen proceso de enseñanza-aprendizaje. Se sabe que es muy difícil cambiar en las personas, la manera de realizar las cosas o la manera de pensar, es por ello que se recurre al Diseño instruccional y sus modelos de diferentes autores, por lo tanto, se cuestiona ¿Cómo detallar el diseño instruccional de modo que permita generar planeaciones en los docentes del Bachillerato Ignacio Manuel Altamirano CCT 21EBH0063K en el municipio de Chignautla Puebla?

1.4.1 Objetivos

Objetivo General

Generar planeaciones con ayuda del diseño instruccional en los docentes del Bachillerato Ignacio Manuel Altamirano CCT 21EBH0063K en el municipio de Chignautla Puebla.

Objetivos Específicos

- Mostar modelos de diseño instruccional que estén enfocados a generar planeaciones generales.
- Seleccionar los elementos del diseño instruccional destacables para aplicarlos dentro de las planeaciones.
- Adaptar los elementos generados del diseño instruccional a una planeación dependiendo la asignatura que brinde cada docente.

1.4.2 Justificación

El problema radica en el hecho en que los profesores se introdujeron de una forma no tan correcta en la modalidad en línea hace unos años y lo han estado arrastrando hasta estos tiempos donde ya no es necesario que continúen con ello.

Es de suma importancia darle solución o encontrar alguna alternativa que utilizar para que esto no siga sucediendo u ocurriendo, ya que los afectados son los educandos de la institución y tomando en cuenta que es un nivel muy importante el medio superior, ya que da pauta a las universidades, a las carreras que estudian los jóvenes para ser profesionistas y poder desempeñarse en su vida.

Los estudiantes no pueden quedarse con este tipo de educación en la mayoría de sus materias, el docente debe ser un guía en la transmisión de estos conocimientos. Los beneficiarios en realidad son los alumnos, debido a que lo que se pretende mejorar en la educación se ayuda tanto del profesor como de los alumnos, se debe tener la participación de todos o la mayoría de los actores educativos involucrados para llegar a la mejora.

CAPÍTULO

II

El siguiente capítulo que corresponde al número II lleva por nombre “Marco Teórico” debido a que en él se encuentra la información del tema a investigar, que en este caso corresponde al Diseño Instruccional y todo lo relacionado a él. Se encuentra información del mismo tema, sobre lo que es y cómo se realiza, así como el problema visto desde la intervención, información correspondiente al campo en el que tiene lugar el proyecto.

Como se es de esperar, implica los fundamentos que dan bases a la investigación, en fundamento primero se haya el psicológico, donde tiene lugar el constructivismo, el enfoque pedagógico que se sustenta en el conectivismo y el enfoque o fundamento didáctico que es la utilización de un taller, este porque fue lo más viable y recomendable para la estrategia que se implementa.

Junto con la evaluación desde el mismo campo donde de haya, en este caso se redacta desde el campo de comunicación, desde aquí se mira qué tipo de evaluación se llevará a cabo en la propuesta.

MARCO TEÓRICO

2.1 Teorizando el problema

Desde tiempos remotos, la educación ha sido lo que ha impulsado literalmente todo, todo gira alrededor de la educación, ya sea informal, formal y no formal. Cada día se aprende algo nuevo de eso no hay duda alguna. Desde 1980 se habla de una educación de calidad y se ha luchado por que se cumpla, hasta la fecha.

La educación formal ahora, representa para los seres humanos una formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas, todo ello de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen, en toda educación influye el contexto en el que se encuentre, con el objetivo de que en esta educación se logre obtener un desarrollo integral del alumno.

Siempre seguida de la pedagogía, ya que, como se sabe, en años anteriores se le llamaba educación a lo que vendría siendo más que nada la instrucción, o una educación bancaria o de tipo tradicional, esta es implementada normalmente cuando se quiere obtener cierta conducta o conocimiento en los estudiantes.

Cada individuo es diferente, se tienen distintas formas de pensar, de actuar y sobre todo de aprender. Así como somos diferentes, así somos seres sociales, seres que no pueden vivir aislados de otros, y para vivir en sociedad se requiere de la comunicación entre los involucrados y hacia para los otros. La mayoría de los individuos necesitan de otros para aprender y es ahí donde entra la función del docente, y de igual manera, como hay diferentes formas de aprender, existen diferentes formas de enseñar. En este ciclo de maestro-alumno, debe existir una comunicación asertiva para poder lograr lo pretendido.

Los maestros tienen una gran responsabilidad dentro del ámbito de la educación, de él depende el conocimiento que se adquiere en los alumnos y hasta donde llegan. Los docentes se apoyen de dos cosas, del currículo y de la didáctica, que vendría siendo el “qué” lo qué se va a enseñar, los objetivos que se quieren lograr y el “cómo” el cómo se va a lograr enseñar cierto contenido, de qué forma para que se logre que todo el alumnado aprenda, y es ahí donde entra la pedagogía, pues, al trabajar con seres humanos, se requieren distintas, técnicas, estrategias,

métodos, modelos que implementar para que la educación pueda llegar a todos los sujetos involucrados y se logre rescatar su mejor desempeño.

La educación en México se divide en distintas etapas, siguiendo las etapas de desarrollo del ser humano, en primer lugar se encuentra la educación inicial seguida de la educación preescolar y la educación básica, la cual comprende a primaria, secundaria y la educación media superior y por último la educación superior. En este caso se hablará principalmente de la educación media superior.

En esta etapa del bachiller o preparatoria se refuerzan habilidades, destrezas y conocimientos para la vida adulta, esto porque al cursarla se puede encontrar la orientación vocacional de los alumnos, algo muy importante para que puedan saber en qué son buenos y en qué se pueden desempeñar el resto de su vida.

Dentro de esta educación se encuentran diferentes tipos de bachilleratos, como los generales, los tecnológicos y los técnicos, los primeros dos son de tipo propedéutico, es decir, preparan al alumno para ingresar a la universidad, en cambio el último, prepara a los estudiantes para ingresar directamente al campo laboral.

El Diseño Instruccional (DI) es utilizable para cualquier nivel educativo, ya que siempre se debe de preparar el ambiente y los materiales necesarios para que se lleve a cabo de manera efectiva el aprendizaje. A continuación la definición de DI de acuerdo a diversos autores.

Para Bruner (1969) “el diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje” (Belloch, C., 2017, p. 2), se es necesario tomar en cuenta todos los aspectos que puedan influir en una

planeación, es por ello que Bruner contempla la preparación de los recursos y ambientes con los que se cuenta.

En cuanto a “Reigeluth (1983) define al diseño instruccional como la disciplina interesada en prescribir métodos óptimos de instrucción, al crear cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante” (Belloch, C., 2017, p. 2), Reigeluth mira al diseño instruccional como una arquitectura en donde se van creando cambios para que así se vayan formando ciertos pilares que den base a dichos conocimientos y habilidades.

El Diseño Instruccional (DI) es más que nada, según Broderick (2001) citado por Belloch (2017) “es el arte y la ciencia encargada de crear ambientes instruccionales y materiales educativos, que sean claros y efectivos, que ayuden al estudiante a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas” (p. 2). Como lo menciona Broderick, es un arte y ciencia de preparar los materiales y el ambiente necesario para que se lleve a cabo el aprendizaje, está el concepto de arte, que puede parecer controversial al seguirle la palabra ciencia, pero se considera arte de igual manera debido a que en cada planificación va incluida la creatividad, imaginación e innovación de cada persona o de cada docente.

Como es bien sabido, todo curso requiere de un plan que busque desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes para favorecer el aprendizaje. Por más sencillo o simple que sea el contenido o de muy poco tiempo, siempre será necesario planificar para lograr los objetivos planteados o los aprendizajes que se espera que el estudiante adquiera.

Se pretende utilizar el DI como herramienta fundamental para lograr una mayor efectividad en las asignaturas que impartan los profesores y así puedan alcanzar dichos objetivos. Al implementarlo de forma correcta se reduce incertidumbre ya que se puede planificar

organizadamente la instrucción a fin de facilitar tanto la adquisición y construcción de conocimiento.

Por lo tanto, diseñar la instrucción significa que se puede identificar previamente cómo el alumno construye el conocimiento y de qué forma recrea la representación mental de todo lo aprendido, tanto de los procesos cognitivos que se llevan a cabo para la representación y adquisición de este nuevo conocimiento. El planificar va acorde a diversas cuestiones, por ejemplo, se puede planificar basado en la forma que tiene el estudiante para almacenar, codificar, representar y elaborar todo contenido nuevo, así como la forma en que lo transforma en conocimiento y lo emplea en la solución de problemas.

Gagné se incursionó en su teoría del aprendizaje a finales de los años sesentas para que le sirviera de base en la teoría de la instrucción, como lo mencionan Esteller y Medina (2009)

La teoría del aprendizaje de Gagné está clasificada como ecléctica, porque dentro de ella se encuentran unidos elementos cognitivos y conductuales, integrados con la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y el aprendizaje social de Bandura, todos explicados en forma sistemática y organizada bajo el modelo de procesamiento de información.

De igual manera, Gagné inicia sus estudios desde un enfoque muy cercano al conductista, pero poco a poco va incorporando elementos de distintas teorías sobre el aprendizaje. Del conductismo, y en especial de Skinner, mantiene a lo largo de los años su creencia en la importancia que da a los refuerzos y el análisis de tareas. De Ausubel toma también diversos elementos: la importancia del aprendizaje significativo y la creencia en una motivación intrínseca. Gagné define el aprendizaje como la permanencia de un cambio o disposición humana que no ha sido producido por procesos madurativos, por cierto período de tiempo (p. 59-60).

Gracias a su aprendizaje, Gagné pudo adentrarse y crear su teoría instruccional, en donde como lo dicen Esteller y Medina (2009)

El modelo de Gagné y sus procesos pueden ser explicados como el ingreso de información a un sistema estructurado donde esta información será modificada y reorganizada a través de su paso por algunas estructuras hipotéticas y, fruto de este proceso, esa información procesada produce la emisión de una respuesta. Las teorías del procesamiento de la información ofrecen a Gagné el esquema explicativo básico para las condiciones del aprendizaje (p. 60).

Su modelo instruccional se basa en el enfoque de sistemas y consta de los catorce pasos antes mencionados que se presentan en un esquema (Anexo 1), que va por niveles, comenzando por el Nivel de Sistema en donde se hayan el análisis de necesidades, objetivos y prioridades, los recursos, restricciones, el alcance, el currículo, la distribución, etc.; el segundo nivel que es el Nivel del Curso donde está la determinación de la estructura del curso y el análisis propio de los objetivos; el tercer nivel denominado Nivel de la Lección, donde se definen y esclarecen los objetivos, se preparan los planes en forma de módulos, se desarrollan los materiales y medios y se mira la evaluación del estudiante; por cuarto y último nivel está el Nivel de Sistema Final, este es donde se encuentra la preparación del profesor, la evaluación formativa y sumativa, la revisión, la instalación y la difusión.

En cada paso del modelo deben ocurrir ciertos eventos que van acorde al paso y al nivel en el que se encuentre (Anexo 2), como demostraciones, ciertas preguntas, sugerencias, recordatorios, relaciones, en fin, debidas recomendaciones a considerar al efectuar cada paso (Anexo 3).

Análogamente, el modelo de Diseño Instruccional de Dick y Carey también utiliza el enfoque por sistemas para el diseño de la instrucción, como lo enuncian Esteller y Medina (2009)

El modelo describe todas las fases de un proceso interactivo, que comienza identificando las metas instruccionales y termina con la Evaluación Sumativa. El modelo se puede aplicar a múltiples escenarios, desde el ambiente educativo hasta el laboral. En este sentido Dick,

Carey & Carey (2005) proponen 10 fases que interactúan entre sí, las cuales se muestran en el siguiente esquema (p. 63).

En este modelo, las diez fases tienen relación entre sí, en donde primeramente se debe identificar la meta o metas instruccionales tal sea el caso, se hace un análisis instruccional y revisarlo, así como redactar los objetivos, desarrollar los instrumentos de evaluación, la estrategia que se llevará cabo, los materiales requeridos, se incluye un análisis del contexto y de los aprendientes, así como una evaluación sumativa y formativa (Anexo 4).

Como se mira, ambos modelos de Diseño Instruccional tienen diversas similitudes en cuestión de utilizar el mismo enfoque y mismas consideraciones de elementos o factores, en el presente proyecto se implementaran ambos modelos, como ambos tienen similitudes, se seleccionaran los elementos que se consideren necesarios para implementarlos a la hora de generar las planeaciones.

2.2 El problema, una mirada desde el ámbito de la intervención: videos educativos

El problema se puede abordar con distintas estrategias. Las estrategias de intervención se pueden tomar como recursos utilizados por el investigador, con el propósito de desplegar tareas en un determinado espacio social y socio-cultural, de manera que pueda producir diversos cambios.

La estrategia retomada es a de videos educativos para dar a conocer qué es el diseño instruccional y cómo implementarlo en las planeaciones docentes. Un videos educativo o como lo maneja Ramos en 1996 video grama educativo es “aquél que cumple un objetivo didáctico previamente formulado” (p. 2). Pero esto se queda muy corto a lado de lo que son realmente los videos educativos, por lo que tenemos a Cebrián (1987) citado por Ramos en 1996, en donde hace una distinción de cuatro tipos de videos:

Curriculares, es decir, los que se adaptan expresamente a la programación de la asignatura; de divulgación cultural, cuyo objetivo es presentar a una audiencia dispersa aspectos relacionados con determinadas formas culturales; de carácter científico-técnico, donde se exponen contenidos relacionados con el avance de la ciencia y la tecnología o se explica el comportamiento de fenómenos de carácter físico, químico o biológico; y vídeos para la educación, que son aquéllos que, obedeciendo a una determinada intencionalidad didáctica, son utilizados como recursos didácticos y que no han sido específicamente realizados con la idea de enseñar

Así mismo estos pueden ser instructivos en donde se pretenden que los educandos dominen algún contenido determinado, los cognoscitivos que pretenden dar a conocer diferentes aspectos relacionados con el tema, los motivadores que permiten positivar al alumno para el desarrollo de una tarea o actividad determinada, los modelizadores que presentan modelos a imitar o seguir, y los que llaman lúdicos o expresivos los cuales están destinados a que con ellos se pueda aprender el lenguaje de los medios audiovisuales, esta clasificación según Schmidt (1987) citado por Ramos en 1996.

Retomando a los autores antes mencionados, los videos proporcionados deben ser de carácter instructivo y modelizador, hay que se buscar que el docente logre dominar lo que es el diseño instruccional y pueda seguir o guiarse de ciertos modelos de DI, de tal manera que los pueda implementar.

2.3 Teoría del Campo Comunicación

El campo de comunicación en esta era, va bastante relacionado y de la mano con lo que es la tecnología y más que nada con las Tecnologías de la Información y la Comunicación. El desarrollo de la tecnología permite la reducción o eliminación de las barreras entre las personas

alrededor del mundo, es decir, nos abre paso a la comunicación desde diversos lugares en distintos puntos geográficos. Ahora los mensajes pueden ser enviados y recibidos en solo cuestión de segundos y eso hace que el ritmo de vida sea de cierta forma más acelerado.

Las tecnologías se iniciaron como un complemento, pero con el paso del tiempo se ha convertido en una necesidad, si miramos a nuestro alrededor nos podemos dar cuenta que estamos rodeados por la tecnología que, aunque sea de una manera sencilla o bastante simple como un solo mensaje, siempre la tenemos presente en nuestro día a día. Pero, a pesar de que ya no podemos estar sin ella y esto puede ser perjudicial si es usada bajo las circunstancias inadecuadas.

Las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación son los recursos y herramientas que se utilizan para el proceso, administración y distribución de la información a través de elementos tecnológicos, como lo son los ordenadores, teléfonos, televisores, etc.

Ha habido distintos autores que han definido lo que son estas novedosas tecnologías, a continuación nos encontramos con algunos de ellos por parte de diversos autores como Adell (1997), Cabero (2001), UNESCO (2002) y OCDE (2002), y, Roblizo y Cózar (2015), ordenados por año de creación, citados por Grande et al. (2016):

En primera instancia tenemos a Adell (1997), que, para ella “representa un conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizada de la información”.

Retomando a Cabero (2001), nos explica que las tecnologías están desarrolladas en torno a cuatro medios básicos: “la informática, la microelectrónica, los multimedia y las

telecomunicaciones. El desarrollo de cada uno de estos campos esta interconectado a los demás, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas, y potenciar las que pueden tener de forma aislada”.

En cuanto a instituciones, tenemos las definiciones de dos bastante importantes a nivel mundial, que son la UNESCO (2002) y la OCDE (2002), la primera describe un conjunto de “disciplinas científicas, de ingeniería y de técnicas de gestión utilizadas en el manejo y procesamiento de la información: sus aplicaciones; las computadoras y su interacción con hombres y máquinas; y los contenidos asociados de carácter social, económico y cultura”. La segunda verbaliza que son “dispositivos que capturan, transmiten y despliegan datos e información electrónica y que apoyan el crecimiento y desarrollo económico de la industria manufacturera y de servicios”, como se mira, la primera considera a las tecnologías como una disciplina y la segunda como dispositivos, pero coinciden en que es apoyo y parte aguas del desarrollo y crecimiento social y respectivamente económico.

Por lo que corresponde a un año un poco más reciente, nos encontramos con Roblizo y Cózar (2015), donde expresan a un “fenómeno revolucionario, impactante y cambiante, que abarca tanto lo técnico como lo social y que impregna todas las actividades humanas, laborales, formativas, académicas, de ocio y consumo” (pp. 221-222), la tecnología siempre será como lo mencionan los autores: revolucionario, ya que es mera innovación la que se utiliza en cada dispositivos o aspecto que se mejore.

La función principal de las TIC es hacer más factible el acceso a la información, de forma fácil y rápida en cualquier formato que se pueda presentar, esto es posible a través de la inmaterialidad que presenta como tecnología, es decir, de la forma en que se digitaliza la

información, de tal manera que permite almacenarla en grandes cantidades o tener acceso aún si está en dispositivos lejanos.

De manera análoga nos encontramos con la inmediatez, ya que la información tiene la capacidad de ser compartida instantáneamente. Aunque la característica más importante es que permite la comunicación bidireccional, es decir que tiene dos direcciones, no solo en una sino entre varias personas, por ejemplo en la utilización de foros, mensajería instantánea, videoconferencias.

Referente a la educación, las Tecnologías de la Información y la Comunicación aportan lo que son complementos para poder enriquecer y transformar la educación tradicional que tenemos en las aulas.

De igual manera, la UNESCO comparte diversos conocimientos respecto a las variadas formas en que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación.

Esta Organización examina el mundo en busca de ejemplos que ya hayan sido exitosos respecto a la aplicación de las TIC a la labor pedagógica, (no importando el nivel, la zona, los ingresos de la institución, etc.), para elaborar políticas y directrices.

Independientemente del potencial que tienen las TIC, tanto estético como instrumental, estas siguen siendo solamente medios y recursos didácticos, que deben ser movilizados y adaptados por el profesor ayudándole a crear un entorno diferente y propicio para el aprendizaje, y así poder resolver algunos problemas educativos, aunque en ciertas ocasiones incluso los aumentan. Con

ayuda de las TIC el diseño instruccional resulta ser más fácil y factible, son de gran ayuda ya que con ellas se pueden crear diversos ambientes de aprendizaje, crear nuevas escenografías de aprendizaje, no reproducir las tradicionales y ello pasa necesariamente para la transformación del rol del profesor y del estudiante, gracias a su inmensidad de posibilidades que ofrecen.

La incorporación de las TIC a las instituciones educativas permiten nuevas formas de tanto como generar y transmitir información y conocimientos, así como de acceder a ello, lo que da paso a poder flexibilizar, transformar, cambiar, extender, por mencionar algunos. En resumen, buscan nuevas perspectivas diferentes variables y dimensiones educativas.

Cada día la tecnología se sumerge más y más en nuestras vidas, en todos los ámbitos posibles, es por ello que en la presente investigación como teoría del campo de comunicación se encuentra la teoría del conectivismo, la cual es una teoría del aprendizaje para la era digital que se está viviendo, ésta trata de explicar el aprendizaje complejo dentro de un mundo social digital que está en rápida y constante evolución.

Irigoyen Coria, A., & Morales López, H. (2013) mencionan que

El conectivismo propone que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. Continuamente se está adquiriendo nueva información. La habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante resulta vital. También es crítica la habilidad de reconocer cuándo una nueva información altera un entorno basado en las decisiones tomadas anteriormente (p. 54).

Según Siemens (2004; 2006) citado por Gutiérrez ()

El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de un ambiente nebuloso de elementos cambiantes, los cuales no están enteramente bajo el control del individuo. En esta dirección, el mismo autor indica que el aprendizaje se caracteriza por ser caótico, continuo, complejo,

de conexión especializada, y certeza continua. El Conectivismo define el aprendizaje como un proceso continuo que ocurre en diferentes escenarios, incluyendo comunidades de práctica, redes personales y Fendwick (2001) describe como la creciente ola de privatización, desregulación, reducción del apoyo social, y temporalidad de las plazas de trabajo son una consecuencia de los cambios globales, en las áreas de la economía y la tecnología (p. 113).

Como se mira y resalta, el conectivismo no se limita únicamente al interior de un aula, sino que también habla de una educación informal, la información que encontramos en las redes sociales, en los medios de comunicación.

2.4 Fundamento teórico de la intervención

2.4.1 Enfoque Psicológico

Dentro de la psicología existen distintos enfoques, uno de ellos es el Constructivismo, esta teoría se relaciona con los conocimientos ya adquiridos, con los conocimientos previos que tiene el individuo. Uno de los principales autores de este enfoque es David Ausubel que con su ayuda, diversos autores han seguido sus investigaciones y guiándose de ellas, el constructivismo es una teoría de aprendizaje completa dentro de lo que cabe, ya que parte de lo que ya uno posee y lo complementa, lo que da pie a la generación de un aprendizaje significativo.

Ausubel citado por Bernheim (2011)

Acuña el concepto de “aprendizaje significativo” para distinguirlo del repetitivo o memorístico, a partir de la idea de Piaget sobre el papel que desempeñan los conocimientos previos en la adquisición de nueva información y conocimientos. Para Ausubel la “significatividad” sólo es posible si se logran relacionar los nuevos conocimientos con los que ya posee el sujeto: “Ausubel hace una fuerte crítica al aprendizaje por descubrimiento

y a la enseñanza mecánica repetitiva tradicional, al indicar que resultan muy poco eficaces para el aprendizaje de las ciencias (p. 24).

Según Peiró R. (2021), “la teoría del constructivismo es un modelo que indica que el conocimiento se desarrolla en base a las diferentes construcciones que hace un individuo sobre lo que le rodea, basadas en esquemas mentales que ya tiene previamente definidos.”

La teoría del aprendizaje constructivista o constructivismo sostiene que el ser humano construye conocimientos basándose en el entorno que le rodea. Además, tiene en cuenta los conocimientos previos, con el objetivo principal de lograr un proceso de adaptación y bienestar óptimos. Como lo menciona Trenas (2009)

El constructivismo es un término usual en la literatura de uso común para el psicólogo y para los educadores. Este término se refiere a la idea de que las personas construyen ideas sobre el funcionamiento del mundo y, pedagógicamente construyen sus aprendizajes (p. 4).

Cada ser humano tiene su forma de aprender y retener los conocimientos que adquiere, cada ser humano es diferente al resto, al aprender algo nuevo, lo asimila basándose en sus experiencias previas, realizando esquemas mentales para su propia comprensión. Trenas (2009) aporta que

El constructivismo es un término usual en la literatura de uso común para el psicólogo y para los educadores. Este término se refiere a la idea de que las personas construyen ideas sobre el funcionamiento del mundo y, pedagógicamente construyen sus aprendizajes (p.4).

Indica que es necesario ofrecer a los estudiantes una serie de herramientas para que ellos mismos construyan y definan sus propios aprendizajes. Esta teoría, intenta incentivar a los alumnos a que sean parte activa del proceso de aprendizaje. Y, de este modo, que no se queden como solamente espectadores ante la información que reciben.

Debido al enfoque que el aprendizaje constructivista tiene en relación a los alumnos, se debe tener en cuenta la pedagogía empleada por los docentes. Por lo tanto el docente debe aceptar e impulsar la particularidad e iniciativa del estudiante. Reconociendo que cada individuo retiene información de manera única, usa materiales o elementos manipulables para la retención de información a la vez que piensa, crea y deduce.

Los docentes deben de fomentar en los alumnos la habilidad para indagar o profundizar información y no olvidar monitorear y evaluar todo el proceso de aprendizaje. Se puede decir que el aprendizaje constructivista es la manera en la cual el ser humano capta o retiene información.

El aprendizaje constructivista se origina con experiencias de la cotidianidad. El proceso de aprendizaje de cada persona se moldea a conveniencia, e incluso varía en la misma persona por su estado de ánimo o circunstancias personales.

Este modelo de aprendizaje es de bastante utilidad ya que se adapta al alumno y a las necesidades del conocimiento, según sea el contexto. Toma en cuenta sus actitudes, creencias e intereses, corrobora los conocimientos previos del alumno, asegura de manera permanente el conocimiento.

El constructivismo da paso a que los estudiantes construyan su propio conocimiento, en palabras de Trenas (2009)

El aprendizaje significativo, se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuirle un significado. Por eso lo que procede es intentar que los aprendizajes que lleven a cabo sean, en cada momento de la escolaridad, lo más significativo posible, para lo cual la enseñanza debe actuar de forma que los alumnos profundicen y amplíen los significados que construyen mediante su participación en las

actividades de aprendizaje. En este sentido, las nuevas tecnologías que han ido desarrollándose en los últimos tiempos y siendo aplicadas a la educación juegan un papel vital (p. 2).

Cada alumno construye su propio significado del contenido que se les imparte, no todos lo entienden de igual manera porque no todos saben o han experimentado lo mismo. Trenas (2009) aclara esto diciendo

Construimos significados cada vez que somos capaces de establecer relaciones “sustantivas” y no arbitrarias entre lo que aprendemos y lo que ya conocemos.

Podríamos decir que construimos significados integrando o asimilando el nuevo material de aprendizaje a los esquemas que ya poseemos de comprensión de la realidad. Lo que hace que un contenido sea más o menos significativo es, precisamente, su mayor o menos inserción en otros esquemas previos.

El aprendizaje significativo se desarrolla a partir de dos ejes elementales: la actividad constructiva y la interacción con los otros. El proceso mediante el cual se produce el aprendizaje significativo requiere una intensa actividad por parte del alumno. Esta actividad consiste en establecer relaciones entre el nuevo contenido y sus esquemas de conocimiento (p. 2).

Ausubel citado por Bernheim (2011) definió tres condiciones básicas para que se produzca el aprendizaje significativo que van desde la organización de los materiales hasta la propia motivación de los alumnos que se requiere para que se logre el aprendizaje:

1. Que los materiales de enseñanza estén estructurados lógicamente con una jerarquía conceptual, situándose en la parte superior los más generales, inclusivos y poco diferenciados.
2. Que se organice la enseñanza respetando la estructura psicológica del alumno, es decir, sus conocimientos previos y sus estilos de aprendizaje.
3. Que los alumnos estén motivados para aprender (p.24).

2.4.2 Enfoque Pedagógico

Como se mencionó anteriormente el conectivismo de Siemens (2004) se basa en las limitaciones que presentan el conductismo, el cognitismo y el constructivismo.

El conductismo, el cognitismo y el constructivismo son las tres grandes teorías de aprendizaje utilizadas más a menudo en la creación de ambientes instruccionales. Estas teorías, sin embargo, fueron desarrolladas en una época en la que el aprendizaje no había sido impactado por la tecnología. En los últimos veinte años, la tecnología ha reorganizado la forma en la que vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Las necesidades de aprendizaje y las teorías que describen los principios y procesos de aprendizaje, deben reflejar los ambientes sociales subyacentes (p.1).

Esto porque las limitaciones que presentan van más acorde al proceso del aprendizaje, como lo dice Siemens (2004)

Las teorías de aprendizaje se ocupan del proceso de aprendizaje en sí mismo, no del valor de lo que está siendo aprendido. En un mundo interconectado, vale la pena explorar la misma forma de la información que adquirimos. La necesidad de evaluar la pertinencia de aprender algo es una meta-habilidad que es aplicada antes de que el aprendizaje mismo empiece. Cuando el conocimiento es escaso, el proceso de evaluar la pertinencia se asume como intrínseco al aprendizaje. Cuando el conocimiento es abundante, la evaluación rápida del conocimiento es importante. Inquietudes adicionales surgen debido al rápido incremento de la cantidad de información. En el entorno actual, a menudo se requiere acción sin aprendizaje personal, es decir, necesitamos actuar a partir de la obtención de información externa a nuestro conocimiento primario. La capacidad de sintetizar y reconocer conexiones y patrones es una habilidad valiosa.

Cuando las teorías de aprendizaje existentes son vistas a través de la tecnología, surgen muchas preguntas importantes. El intento natural de los teóricos es seguir revisando y desarrollando las teorías a medida que las condiciones cambian. Sin embargo, en algún punto, las condiciones subyacentes se han alterado de manera tan significativa, que una

modificación adicional no es factible. Se hace necesaria una aproximación completamente nueva (p. 4)

La tecnología cada día avanza más y nosotros con ella, menciona Siemens (2004) “La inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital. Ya no es posible experimentar y adquirir personalmente el aprendizaje que necesitamos para actuar” (pp. 4-5)

El conectivismo, según lo menciona Siemens (2004)

El conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento.

El conectivismo es orientado por la comprensión que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. Continuamente se está adquiriendo nueva información. La habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante resulta vital. También es crítica la habilidad de reconocer cuándo una nueva información altera un entorno basado en las decisiones tomadas anteriormente (p.6).

A lo cual añade ciertos principios que rigen esta teoría, menciona Siemens (2004) ocho importantes principios que dan paso a este aprendizaje

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.

- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión (pp. 6-7).

Es importante que en este enfoque se comprenda lo crucial que es la movilidad de la sociedad y la actualización que siempre se da, debido a todos los cambios que ocurren dentro de esta que hacen que todos los aspectos vayan cambiando con el paso del tiempo, en palabras de Siemens (2004)

El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en una sociedad en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual. La forma en la cual trabajan y funcionan las personas se altera cuando se usan nuevas herramientas. El área de la educación ha sido lenta para reconocer el impacto de nuevas herramientas de aprendizaje y los cambios ambientales, en la concepción misma de lo que significa aprender. El conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital (p.8).

Es por ello que esta presenta en esta investigación, la sociedad pasa por una era tecnológica que no depende de cada individuo, sino que es en general, la globalización de ello ha sido tanta que ningún ámbito de la vida puede escapar de esta tecnología cambiante, como se miró en la pandemia y confinamiento por el SARS-COV2, sea de agrado o no, siempre es necesaria la tecnología y que mejor que una teoría del aprendizaje a través de ella.

2.4.3 Enfoque Didáctico

La capacitación propuesta es a partir de un Taller, esto debido a la pedagogía implicada dentro de la investigación junto con la viabilidad y disponibilidad de la vida docente. Un taller híbrido por medio del aula invertida, tomando algunas sesiones en línea y algunas de forma presencial. En primera estancia, un taller es conceptualizado por González (1987) citado por Penso (2015) como “un espacio-tiempo para la vivencia, la reflexión y la conceptualización como síntesis del pensar, el sentir y el hacer”. Y realizado por él mismo “el taller pedagógico resulta una vía idónea para formar hábitos, desarrollar habilidades y fortalecer capacidades que permitan a los estudiantes construir conjuntamente el conocimiento, cuando observan y experimenta” (p. 51).

Como lo menciona Arboleda (2011) citado por Penso (2015),

Sostiene que en el aprendizaje bajo esta metodología se debe pasar de la información al conocimiento, proceso que exige organizar la información – un nivel básico de conocimiento -, examinarla – un nivel más avanzado del conocimiento -, y usar el conocimiento, aplicarlo, generarlo – estado de competencias, comprensiones o complejización del conocimiento – (p. 51).

Un taller mirándolo desde el ámbito pedagógico, conlleva lo que es, por consiguiente, a un aprendizaje constructivista, ya que busca que el educando genere cierto conocimiento a partir de un proceso que conlleva la generación de un aprendizaje significativo. Como lo postula Penso (2015) y diversos autores como Grennon y Brooks (1999) y Weenk (1999)

Los modelos pedagógicos que se ajustan a la generación del conocimiento a través de la aplicación del taller en el aula o cualquier otro espacio académico, están, en primer lugar, el constructivismo. Que busca ayudar a los estudiantes a internalizar, reacomodar o transformar la información nueva. Esta transformación ocurre a través de la creación de

nuevos aprendizajes y esto resulta del surgimiento de nuevas estructuras cognitivas (Grennon y Brooks, 1999).

En efecto, en el aprendizaje constructivista el conocimiento debe ser elaborado por el estudiante. Al respecto De la Cueva (2001) sostiene: “La educación pasa de ser “centrada en el profesor”, en la enseñanza tradicional, a “centrada en el alumno”, en el aprendizaje constructivista”. Weenk (1999) citado por el referido autor, afirma que “Algunos estudios recientes muestran que el alumno que trabaja en esta forma logra retener el 80% de lo que estudia y ese porcentaje crece si el alumno hace las veces de profesor entre los miembros de su equipo.”

Continuando con la definición de taller, Betancourt (1996) plantea que

El taller lo concebimos como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formado por docentes y estudiantes, en el cual uno es un miembro más del equipo y hace sus aportes específicos.

El taller es una nueva forma pedagógica que pretende lograr la integración de teoría y práctica a través de una instancia que llegue al alumno con su futuro campo de acción y lo haga empezar a conocer su realidad objetiva. Es un proceso pedagógico en el cual alumnos y docentes desafían en conjunto problemas específicos (p.12).

Por consiguiente, en palabras de Betancourt (1996)

El taller es una modalidad pedagógica de aprender haciendo, los conocimientos se adquieren en una práctica concreta que implica la inserción en la realidad que constituirá el futuro campo de acción profesional de los estudiantes y que constituye ya el campo de acción de los docentes. En ese sentido el taller se apoya en el principio de aprendizaje formulado por Froebel en 1826: aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo mucho más formador, cultivador, vigorizante que aprenderla simplemente por comunicación verbal de las ideas.

El taller se organiza en torno de un proyecto concreto, cuya responsabilidad de ejecución está a cargo de un equipo de trabajo integrado por profesores y alumnos que participan

activa y responsablemente en todas las fases o etapas de realización. Este proyecto de trabajo se transforma en una situación de enseñanza-aprendizaje con una triple función: docencia, investigación y servicio, procurando la integración de teoría, investigación y práctica a través de un trabajo grupal y un enfoque interdisciplinario y globalizador.

Como resulta claro, de esta breve descripción del sistema del taller, el aula y la clase pierden toda su importancia tradicional: ya no es el templo en que se adquiere el saber. Por eso en el taller la enseñanza, más que algo que el profesor transmite a los alumnos, es un aprendizaje que depende de la actividad de los alumnos movilizados en la realización de una tarea concreta. El profesor ya no enseña en el sentido tradicional; es un asistente técnico que ayuda a aprender. Los alumnos aprenden haciendo y sus respuestas o soluciones podrían ser, en algunos casos, más válidas que las del mismo profesor (p.20).

Por tanto, el taller planteado es por medio de sesiones presenciales y sesiones en línea, para una mejor disposición de tiempo y espacio por parte de los sujetos involucrados.

2.5 La evaluación desde el Campo de Comunicación

La evaluación cumple un rasgo característico muy importante de la educación, pues ésta es donde se mira y mide hasta donde se han cumplido los objetivos propuestos, la evaluación, sea formativa sumativa e independientemente de dar un resultado cuantitativo, siempre será para el mejoramiento. Como lo dice Rosales (2014)

La evaluación se constituye históricamente como un instrumento ideal de selección y control. Con ella se trató de concretar formas de control individual y su extensión a formas de control social. En el siglo pasado aparece como actividad y técnica cuyo nombre fue el examen, el cual pretendía valorar los conocimientos que poseían los alumnos después de la enseñanza impartida. De la misma manera, se denominó a la habilidad para relacionar y aplicar las adquisiciones logradas por los aprendices y la adecuada exposición de las mismas. Resulta así en un valioso instrumento didáctico para controlar el aprendizaje de los alumnos y además un medio de información de la manera en que se desarrolló la actividad académica para revisarla y reorientarla (p.2).

Algunos autores como Stuffebeam, Lafourcade, De Ketele y la UNESCO, citados por parte de Rosales (2014) plantean la definición de evaluación educativa

- La evaluación educativa, según Daniel Stuffebeam, "es el proceso de delinear, obtener y proveer información para juzgar alternativas de decisión".
- Según Pedro Lafourcade "es una etapa del proceso educativo donde se ponderan los resultados previstos en los objetivos habiéndolos especificado con antelación".
- En iguales parámetros cabe situar la definición de Ketele, para quien "evaluar significa examinar el grado de adecuación entre un conjunto de informaciones y un conjunto de criterios adecuados al objetivo fijado, con el fin de tomar una decisión".
- La UNESCO (2005) define la evaluación como "el proceso de recogida y tratamiento de informaciones pertinentes, válidas y fiables para permitir, a los actores interesados, tomar las decisiones que se impongan para mejorar las acciones y los resultados." (p. 2-3)

Se hayan dos tipos de evaluación, las cuales son: evaluación formativa y evaluación sumativa, ambas se encuentran dentro de la educación formal y no formal, a continuación se da la definición y diferenciación de ambas Rosales (2014):

Evaluación Formativa o Continua: La evaluación durante el proceso de aprendizaje o formativa es un término que fue introducido el año 1967 por M. Scriven para referirse a los procedimientos utilizados por los profesores con la finalidad de adaptar su proceso didáctico a los progresos y necesidades de aprendizaje observados en sus alumnos. Es la que se realiza durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje para localizar las deficiencias cuando aún se está en posibilidad de remediarlas, esto es, introducir sobre la marcha rectificaciones a que hubiere lugar en el proyecto educativo y tomar las decisiones pertinentes, adecuadas para optimizar el proceso de logro del éxito por el alumno.

Evaluación sumativa: Tiene por objetivo establecer balances fiables de los resultados obtenidos al final de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Pone el acento en la recogida

de información y en la elaboración de instrumentos que posibiliten medidas fiables de los conocimientos a evaluar (p. 3-4).

Como se analiza, la evaluación formativa tiene lugar dentro del proceso educativo de enseñanza-aprendizaje, es una evaluación continua que se sitúa para poder ir midiendo y mediando ese aprendizaje a manera de que se va viendo el contenido, a diferencia de la sumativa, que es la que se realiza al final del proceso donde el educando debió aprender el contenido pertinente, es por ello que la evaluación utilizada en esta investigación es la evaluación formativa, ya que es por medio de una secuencia didáctica y en cada sesión se hace presente un debido producto, esto para mejorar la retención del conocimiento dando la oportunidad de que el contenido propuesto sea utilizado y empleado por el estudiante en algún producto.

CAPÍTULO

III

A vista, el capítulo III se mira lo que sustenta a la propuesta tanto el paradigma de investigación, que en el presente caso, se retoman los paradigmas positivista, interpretativo y el socio crítico, que por secuencia de la investigación se retoma el interpretativo; como el enfoque que se utiliza, ya sea cualitativo, cuantitativo o mixto.

Del mismo modo se encuentra el diseño de la investigación o en este caso intervención, se retoma lo que es un diseño de investigación, el tipo de investigación que se tomará en cuenta y el método por el cual se elabora, por ejemplo el método de estudio de caso, es el que se utiliza debido a que es una investigación singular que se haya en un contexto determinado.

De manera análoga se haya las técnicas de evaluación y los instrumentos que acompañan a estas mismas. Para cada técnica corresponden ciertos instrumentos, dependiendo la investigación que sea, se toman técnicas cualitativas o cuantitativas.

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Paradigma de la investigación e intervención

Toda investigación se mira desde cierto paradigma, un paradigma cumple la función de guiar cierta investigación, según Kuhn (1962) citado por Ramos (2015)

Un paradigma es un conjunto de suposiciones que mantienen interrelación respecto a la interpretación del mundo, además, el paradigma sirve como una guía base para los profesionales dentro de su disciplina, ya que indica las diferentes problemáticas que se deben tratar y busca un marco referencial en el cual se aclaren las interrogantes mediante una epistemología adecuada (p. 10).

En palabras de Flores (2004) citado por Ramos (2015), “un paradigma engloba un sistema de creencias sobre la realidad, la visión del mundo, el lugar que el individuo ocupa en él y las diversas relaciones que esa postura permitiría con lo que se considera existente” (p. 10).

De acuerdo con la investigación y más que nada la investigación educativa como tal es el caso, se hayan tres paradigmas que van acorde también a los enfoques metodológicos comúnmente utilizados, va de la mano con los enfoques cualitativo, cuantitativo y si es el caso, mixto.

Esto porque existen diversas formas de concebir, carear, afrontar, comprender, interpretar y proyectar los fenómenos dados y los hechos educativos que acontecen y se presentan. Históricamente en la comunidad científica según Ricoy (2006) se atribuyen los siguientes paradigmas:

- “Paradigma positivista se califica de cuantitativo, empírico-analítico, racionalista, sistemático gerencial y científico-tecnológico.
- Paradigma interpretativo se considera como interpretativo-simbólico, cualitativo, naturalista, humanista y fenomenológico.
- Paradigma crítico o socio crítico se concibe como comprometido, naturalista y ecológico” (p. 14).

Así como lo menciona Koetting (1984, p. 14) citado por la misma autora Ricoy, se puede comprender que el paradigma positivista explica, controla y predice, es de forma tangible, singular, fragmentable y convergente, así como independiente, neutral y no está sujeto a valores. Su propósito es hacer generalizaciones y afirmaciones que no son sometidas al tiempo y es dado por causas reales y simultaneas.

El paradigma interpretativo lleva a comprender, como lo dice su nombre, interpretar y de igual manera a compartir la comprensión de forma mutua y participativa, su ontología es

participativa, múltiple, holística y divergente. Así como también es interrelacional, influida por factores subjetivos, su propósito se limita por el contexto y el tiempo, lleva una hipótesis de trabajo, utiliza afirmaciones ideológicas, inductivas, cualitativas y centradas en diferencias. Da una explicación interactiva y prospectiva. En este paradigma si se tiene en cuenta los valores porque influyen en la solución del problema, la teoría, el método y el análisis realizado.

Por ultimo pero no menos importante se encuentra el paradigma de tipo crítico, el cual se interesa en la liberación y emancipación para criticar e identificar el potencial de cambio. Es de tipo constructiva, múltiple, holístico y divergente; su relación va interrelacionada, influida por la conexión y por el compromiso con la liberación humana. Su propósito es limitado por el contexto y el tiempo, así como en el paradigma interpretativo, inductivo, cualitativo y centrado en las diferencias, su explicación debe ser explicativa y prospectiva. Su axiología se marca por los valores y por una crítica de la ideología.

Dentro del paradigma interpretativo, el cual es el que sustenta a la presente investigación, ha sido y tomado por los investigadores desde un principio como una alternativa para las limitaciones que presenta el paradigma positivista dentro de las ciencias sociales. El carácter cualitativo que caracteriza al paradigma interpretativo busca profundizar en la investigación, planteando diseños abiertos y emergentes desde la globalidad y contextualización (Ricoy 2006).

Las características más importantes nos las menciona Pérez (1994) citado por Ricoy (2006) y nos muestra que son:

- a) La teoría constituye una reflexión en y desde la praxis, conformando la realidad de hechos observables y externos, por significados e interpretaciones elaboradas del propio sujeto, a través de una interacción con los demás dentro de la globalidad de un contexto

determinado. Se hace énfasis en la comprensión de los procesos desde las propias creencias, valores y reflexiones. El objetivo de la investigación es la construcción de teorías prácticas, configuradas desde la práctica. Utiliza la metodología etnográfica y suele trabajar con datos cualitativos.

b) Intenta comprender la realidad, considera que el conocimiento no es neutral. Es relativo a los significados de los sujetos en interacción mutua y tiene pleno sentido en la cultura y en las peculiaridades de la cotidianidad del fenómeno educativo. En este sentido, tiene lógica remontarnos al pasado para comprender y afrontar mejor el presente.

c) Describir el hecho en el que se desarrolla el acontecimiento, en él que el uso de la metodología cualitativa permite hacer una rigurosa descripción contextual de estas situaciones que posibilitan la intersubjetividad en la captación de la realidad, a través de una recogida sistemática de los datos que admite el análisis descriptivo. Se apuesta por la pluralidad de métodos y la utilización de estrategias de investigación específicas y propias de la condición humana. (p. 17)

Así mismo, las técnicas de recogida de información que se emplean más comúnmente dentro de este paradigma son por ejemplo la observación participativa, entrevistas, los diarios de campo, el estudio de caso, entre otras. Todo esto dentro del paradigma y dentro de la investigación educativa sirve y lleva a comprender, conocer y actuar frente a diversas situaciones que se presenten o se puedan presentar.

3.2 Enfoque de investigación e intervención

El área de investigación principalmente conlleva tres corrientes de pensamiento, enfoques metodológicos con diferentes características y posibilidades. Los enfoques utilizados en la investigación científica son: el enfoque cualitativo, el enfoque cuantitativo y el enfoque mixto.

Como lo menciona Aravena et. al, (2006)

El término cualitativo se usa comúnmente bajo dos acepciones. Una como cualidad y otra, más integral y comprehensiva, cuando nos referimos a lo que representa la naturaleza y esencia completa, total de un fenómeno. Cualidad viene del latín *qualitas*, y este deriva de *qualis* (cuál, qué). En sentido filosófico Aristóteles señala que “las acepciones de cualidad pueden reducirse a dos, de las cuales una se aplica con mayor propiedad y rigor”.

“Igualmente, el Diccionario de la Real Academia define la cualidad como la “manera de ser de una persona o cosa”. Y el Diccionario que acompaña a la Enciclopedia Británica dice que la cualidad “es aquello que hace a un ser o cosa tal cual es”. Es esta acepción, en sentido propio, filosófico, la que se usa en el concepto de “metodología cualitativa”. No se trata, por consiguiente, del estudio de cualidades separadas o separables; se trata del estudio de un todo integrado que forma o constituye una unidad de análisis y que hace que algo sea lo que es: una persona, un grupo étnico, social, productivo, un producto determinado, etc.” Si bien lo cuantitativo generalmente se asocia directamente a la noción de número, y éste a su vez al campo de las matemáticas y la estadística, el término no se agota en ello. No es menos cierto señalar que el número no es el centro de las matemáticas, sino más bien un signo dentro del lenguaje matemático que tiene como eje central el orden. Tal como señala Jesús Ibáñez “hay matemáticas sin número... además que los números están supeditados a las palabras, pues el lenguaje matemático es parte del lenguaje común” (p.16).

Retomando a Vega et. al, (2014) ambos enfoques (cuantitativo y cualitativo) hacen la utilización de cinco fases de cierta forma similares y que van relacionas entre sí, las cuales son:

- Llevan a cabo observación y evaluación de fenómenos
- Establecen suposiciones o ideas como consecuencia de la observación y evaluación.
- Prueban y demuestran el grado en que las suposiciones o ideas tienen fundamento.
- Revisan tales suposiciones o ideas sobre la base del análisis.
- Proponen nuevas observaciones y evaluaciones para esclarecer, modificar o fundamentar las ideas o generar otras (pp. 524-525).

Los enfoques cuantitativo y cualitativo se distinguen por ciertos rasgos que los diferencian uno de otro, uno es más allegado a la precisión y la estadística y el otro describe cualidades,

situaciones, entre otros, a continuación se presentan y explican características de ambos enfoques según Aravena et. al, (2006, p. 21).

Algunas de las características del enfoque cuantitativo son: la investigación centrada en la descripción y la explicación, conlleva estudios bien definidos y sumamente estrechos; se dirige por teorías e hipótesis expresadas explícitamente; la investigación se concentra en la generalización y en la abstracción; los investigadores buscan obtener una clara distinción entre hechos y valores objetivos; los investigadores se esfuerzan por usar un acercamiento consistentemente racional, verbal y lógico a su objeto de estudio; son centrales las técnicas estadísticas y matemáticas para el procesamiento cuantitativo de datos.

Los investigadores están desconectado, es decir que mantiene cierta distancia entre ellos y el objeto de estudio, desempeñando así el papel de observador externo; existe una distinción entre ciencia y experiencia personal; los investigadores tratan de ser emocionalmente neutrales y establezcan una clara distinción entre razón y sentimiento; los investigadores descubren un objeto de estudio externo a sí mismos, más que “crean” su propio objeto de estudio.

Por otro lado, el enfoque cualitativo, el cual es el utilizado en la investigación presente, hace referencia a ciertas características, que como ya se mencionó, lo diferencian del enfoque cuantitativo. En el enfoque cualitativo la investigación se centra en la comprensión e interpretación; los estudios son tanto estrechos como totales, lo que lo lleva a tener y utilizar una perspectiva holística; la atención de los investigadores esta menos localizada y se permite fluctuar más ampliamente; los investigadores se concentran en generalizaciones específicas y concretas (teoría local) pero también en ensayos y pruebas.

La distinción entre hechos y juicios de valor es menos clara, se busca más el reconocimiento que la subjetividad; el entendimiento previo que, mayormente no puede ser articulado e palabras no es enteramente consiente, el conocimiento tácito juega un importante

papel; los datos son precisamente no cuantitativos; debe haber tanto distancia como compromiso, los investigadores son actores que también experimentan en su interior lo que están estudiando; los investigadores aceptan la influencia tanto de la ciencia como de la experiencia personal, utilizando su personalidad como instrumento; los investigadores permiten tanto los sentimientos como la razón para gobernar sus acciones; los investigadores crean parcialmente lo que estudian, por ejemplo el significado de un proceso o el contenido de un documento.

Es por ello que Vega et. al, (2014) nos menciona que el enfoque cualitativo:

Por lo general se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación y a veces se prueban hipótesis.

Se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica como la descripción y la observación el fenómeno. El proceso es flexible y se mueve entre los eventos y su interpretación.

Su propósito es reconstruir la realidad, frecuentemente se le llama “holístico”. Se basa en un esquema inductivo.

Son guiadas por áreas o temas significativos, y no tiene como finalidad generalizar los resultados de sus investigaciones.

La pregunta de investigación y las hipótesis pueden desarrollarse antes, durante o después de la recolección de datos y el análisis.

Es frecuente en fenómenos sociales, su énfasis no está en medir las variables involucradas en dicho fenómeno, sino en entenderlo, no lleva a cabo análisis estadístico

A veces es referida como investigación naturalista, fenomenológica, interpretativa o etnográfica.

- Los métodos de recolección de datos utilizan técnicas que no pretenden medir ni asociar las mediciones con números, tales como la observación no estructurada, entrevistas abiertas, revisión de documentos, discusión en grupos, evaluación de experiencias personales, inspección de historias de vida, análisis semántico y de discursos cotidianos, integración con grupos o comunidades.

- La investigación se conduce básicamente en ambientes naturales, donde los participantes se comportan como lo hacen en su vida cotidiana.
- Las variables no se definen con el propósito de manipularse ni de controlarse experimentalmente.
- El investigador observa eventos ordinarios y actividades cotidianas tal y como suceden en ambientes naturales, está directamente involucrado con las personas que se estudian y con sus experiencias personales.
- Se utilizan técnicas de investigación y habilidades sociales de una manera flexible.
- Ejemplos de este enfoque son los estudios fenomenológicos, etnográficos, antropológicos, estudios de teoría fundamentada, investigación holística, investigación-Acción, estudio de caso, investigación con grupos focales, estudios de historia de vida, análisis de contenido etc. (p. 526).

Por ultimo pero no menos importante, se encuentra el enfoque de tipo mixto, el cual es según Vega et. al, (2014)

El enfoque mixto (multimétodo) constituye el mayor nivel de integración entre los enfoques cualitativos y cuantitativos, donde ambos se combinan o entremezclan durante todo el proceso de la investigación o al menos en la mayoría de las etapas, requiere de un manejo completo de los enfoques y una mentalidad abierta, agrega complejidad al diseño de estudio, pero contempla todas las ventajas de cada uno de los enfoques.

Las ventajas de la investigación multimétodo son la complementariedad, ampliación de la comprensión teórica, incrementalidad de la validez y ampliación de las fronteras del conocimiento, sin embargo presenta obstáculos para el desarrollo de la investigación como son los sesgos epistemológicos, costos, mayor capacitación del investigador, desafíos analíticos y prejuicios de los editores (p. 527)

Nos menciona que es una mezcla de ambos enfoques metodológicos, del de tipo cuantitativo y del de tipo cualitativo, mezclándose y complementándose así de tal manera que se vuelve más completo.

3.3 Diseño de investigación e intervención

Un diseño de investigación hace referencia a un plan o estrategia que es utilizada o implementada para llevar a cabo una investigación de manera sistemática y organizada. Dicho plan o estrategia establece los procedimientos o pasos que se deben seguir para recolectar y analizar los datos recolectados previamente, con el fin de poder dar respuesta a las interrogantes de la investigación.

Según Palella y Martins (2006) citado por Belloso (2004) “el diseño de la investigación se refiere a la estrategia que adopta el investigador para responder al problema, dificultad o inconveniente planteando en el estudio” (p. 63).

Para fines didácticos existen diversos tipos de diseños de investigación, como el experimental, diseño no experimental, el cuasi experimental, el correlacional, el descriptivo, entre otros. Cada diseño tiene sus propias características, fortalezas y limitaciones, y se utiliza para responder a diferentes tipos de preguntas de investigación y para recolectar diferentes tipos de datos.

También está el diseño de investigación de corte transversal y longitudinal. El diseño transversal, implica la recolección de datos en un solo punto en el tiempo. Según Creswell y Creswell (2018), en el diseño transversal, "los datos se recolectan en un solo momento en el tiempo para todas las variables, y no se sigue a la misma muestra de participantes en el tiempo". Es decir, los participantes se seleccionan en un momento determinado y se recolectan datos sobre las variables de interés en ese momento.

Por otra parte, y de lo contrario al diseño transversal, en el diseño longitudinal se mira implicada la recolección de datos en diferentes momentos a lo largo del tiempo. En este diseño, los participantes son seguidos durante un período de tiempo, y se recolectan datos sobre las variables de interés en cada momento. Según Creswell y Creswell (2018), en el diseño longitudinal, "los datos se recolectan a lo largo del tiempo para las mismas variables en la misma muestra de participantes".

Existen varios tipos investigación que acompañan al diseño, dependiendo el método que se utilice y de los fines a los que se quiere llegar, se clasifica de diversas maneras acorde a su nivel, diseño y propósito que tenga la investigación, pero aun así se pueden hacer combinaciones de tipos de investigación y diseño, dependiendo de las metas que se pretenden alcanzar. Unos ejemplos de las investigaciones son la investigación proyectiva, la investigación descriptiva y la investigación bibliográfica.

La investigación descriptiva como su nombre lo indica, es la encargada de describir algún hecho, fenómeno o grupo. De acuerdo a Paella y Martins (2006) citado por Belloso (2004),

El propósito de este nivel es el de interpretar realidades de hecho. Incluye descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos. En el nivel descriptivo hace énfasis sobre conclusiones dominantes o sobre como una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente (p. 62).

En consonancia con Bavaresco (2006) citado por Belloso (2004), la investigación descriptiva “va más a la búsqueda de aquellos aspectos que se desean conocer y de los que se pretende obtener respuesta. Consiste en describir y analizar sistemáticamente características homogéneas de los fenómenos estudiados sobre la realidad (individuos, comunidades)” (p.61).

Por otro lado, la investigación de tipo bibliográfica, para Bavaresco (2006) citado por Belloso (2004), nos menciona que la investigación de tipo bibliográfica

Constituye prácticamente la investigación que da inicio a casi todas las demás, por cuanto permite un conocimiento, previo o bien el soporte documental o bibliográfico vinculante al tema objeto de estudio, conociéndose los antecedentes y quienes han escrito sobre el tema (...) esta investigación es la que permite desarrollar con más propiedad las demás investigaciones.

Por lo tanto, este tipo de investigación es centrada en la recopilación de información de una variedad de fuentes y con una diversidad de autores. Todas las investigaciones se nutren de dicha investigación, ya que todas necesitan un fundamento teórico que las respalde.

La investigación proyectiva según Hurtado (2010) citado por Belloso (2004) “este tipo de investigación propone soluciones a una situación determinada a partir de un proceso de indagación. Implica explorar, describir, explicar y proponer, alternativas de cambio, más no necesariamente ejecutar la propuesta” (p. 61). Aquí es donde entra los que son llamados proyectos factibles, al igual de aquellas investigaciones en donde se diseñan o crean algo con base en todo ese proceso investigativo previamente hecho.

De acuerdo a Paella y Martins (2006) citado por Belloso (2004)

Lo mencionado por Hurtado se aplica a todas las investigaciones que conllevan a diseños o creaciones dirigidas a cubrir una necesidad y basadas en conocimientos anteriores. De allí el termino proyectivo que refiere a un proyecto en cuanto a aproximación o modelo teórico. El investigador puede llegar a esta mediante vías diferentes, las cuales involucran procesos, enfoques, métodos y técnicas propias.

La investigación presente se considera proyectiva, ya que se trata de describir un problema y proponer una alternativa con ayuda del Diseño Instruccional, dirigido a los docentes, sin embargo, se quedara en propuesta y no se ejecutará.

Toda investigación lleva consigo un método de investigación que la acompañe, el caso de la presente investigación se recurre al método de estudio de caso, algunos rasgos distintivos de este método, según Yin (1989) citado por Carazo (2006) son:

- Examina o indaga sobre un fenómeno contemporáneo en su entorno real
- Las fronteras entre el fenómeno y su contexto no son claramente evidentes
- Se utilizan múltiples fuentes de datos, y por ultimo
- Puede estudiarse tanto un caso único como múltiples casos (p. 174).

En palabras de Eisenhardt (1989) citado por Carazo (2006) define al método de estudio de caso como “una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares” (p. 174). Es por ello que, en este tipo de método en particular, la investigación se dirige a cierta cuestión en un contexto en particular. Como lo menciona Chetty (1996) citado por Carazo (2006), se trata de una metodología rigurosa que:

- Es adecuada para investigar fenómenos en los que se busca dar respuesta a cómo y por qué ocurren.
- Permite estudiar un tema determinado.
- Es ideal para el estudio de temas de investigación en los que las teorías existentes son inadecuadas.
- Permite estudiar los fenómenos desde múltiples perspectivas y no desde la influencia de una sola variable.
- Permite explorar en forma más profunda y obtener un conocimiento más amplio sobre cada fenómeno, lo cual permite la aparición de nuevas señales sobre los temas que emergen, y

- Juega un papel importante en la investigación, por lo que no debería ser utilizado meramente como la exploración inicial de un fenómeno determinado (p. 175).

Debido a esto es que se utiliza el método de estudio de caso, esto debido a que es en este caso, en la institución Ignacio Manuel Altamirano, permitiendo estudiar el tema de Diseño Instruccional en los docentes de la institución, teniendo en cuenta las diferentes perspectivas de los sujetos involucrados.

3.4 Técnicas e Instrumentos de recopilación de información

Las técnicas de recolección de datos son las diferentes maneras en las que el investigador obtiene la información necesaria para llevar a cabo o bien desarrollar la investigación. Para Hurtado (2010) citado por Belloso (2004) “las técnicas guardan relación con los procedimientos utilizados para la recolección de los datos, es decir, el cómo, estas pueden ser de revisión documental, observacional, encuestas, técnicas psicométricas, entre otras.”

Algunas técnicas de recopilación conocidas son la observación participante, la encuesta, el grupo focal, entre otros. Según Aravena et. al. (2006)

Probablemente la técnica más popular en la metodología cualitativa sea la observación. Ahora bien, cuando se investiga mediante la observación directa significa que el investigador observa los hechos tal como ocurren. Además, los hechos son observados en escenarios o situaciones “naturales”, en el sentido de que no han sido sometidos a ninguna clase de manipulación por parte del investigador (p. 54).

Como lo mencionan Aravena et. al. (2006), se debe de tener cuidado al realizar esta investigación ya que conlleva a dos tipos de ella

Un aspecto importante a tener en cuenta en esta técnica cualitativa es que el grado en que el observador se involucra en la situación observada es un continuo que va desde la total inmersión en el escenario como un participante pleno, hasta su completa separación del

contexto observado frente al cual se sitúa sólo como un espectador. Así, se puede definir al menos dos tipos de observación directa: la observación participante, donde simultáneamente a la observación de los acontecimientos, se participa en ellos; y la observación sistemática, donde el investigador se limita a la observación sin participar en los acontecimientos (p. 54-55).

La recolección de datos va a depender de tres aspectos según Aravena et, al. (2006)

La primera “se relaciona con una interacción social no ofensiva: lograr que los informantes y las personas observadas se sientan cómodos y ganar su aceptación. El segundo aspecto trata sobre los modos de obtener datos: estrategias y tácticas de campo. El aspecto final involucra el registro en forma de notas de campo escritas” (p. 56).

Ahora bien, si lo que se busca es un dialogo, en la entrevista cualitativa se pueden recuperar datos como su nombre lo indica, cualitativos, en palabras de Aravena et. al. (2006)

La entrevista es sin duda una herramienta particularmente útil para los cientistas sociales, pues permite acceder al conocimiento de la vida social a través de los relatos verbales. En otras palabras, la entrevista es una técnica especialmente aplicable en aquellas situaciones donde existen relaciones sociales.

Por sus características, la entrevista cualitativa se sitúa entre una conversación informal y una entrevista formal; ello porque su intencionalidad está planeada y determina el curso de la interacción. La entrevista cualitativa permite traer los contenidos verbales de la interacción a la investigación, pues “es en las prácticas conversacionales donde los individuos construyen su identidad, el orden y el sentido (interdicción) de la sociedad, según el contexto en que viven” (p. 63-64).

Así como en la observación, aquí mismo también existen varios tipos de entrevistas, mencionadas por Aravena et. al. (2006) “existen diversos tipos de entrevistas, pero todas se basan en la interacción social a través de la comunicación verbal. Las modalidades más utilizadas de entrevista cualitativa son: la entrevista individual (semiestructurada o en profundidad) y la entrevista grupal” (p. 64).

Definiendo los tipos de entrevista por Aravena et. al. (2006), dentro de la entrevista semiestructurada o a profundidad también llamada individual abierta, se tiene que en la primera

La realización de este tipo de entrevista se caracteriza por la introducción de áreas temáticas y por la formulación de preguntas dirigidas por hipótesis. Durante la entrevista, la guía del entrevistador menciona varias áreas temáticas. Cada una de dichas áreas es introducida mediante una pregunta abierta y finaliza con una pregunta cerrada.

Una de las técnicas más utilizadas en la investigación cualitativa es la entrevista abierta. Ésta se caracteriza por ser un diálogo libre entre el entrevistador y la persona entrevistada. Dicho diálogo tiene como base una pauta que sirve de guía a la conversación para evitar que derive hacia tópicos ajenos a la investigación (pp. 64, 65).

Mientras que en la entrevista grupal, como lo declaran Aravena et. al. (2006)

En esta técnica el investigador reúne un grupo de personas para que hablen libremente acerca de sus experiencias, opiniones y percepciones en relación a ciertos ejes temáticos. La idea es que se dé una conversación abierta y fluida. Al igual que en la entrevista en profundidad, el entrevistador utiliza un enfoque no directivo. Los grupos son entre seis a ocho personas, las que son entrevistadas durante una hora o una hora y media.

En cuanto a la observación se utiliza la observación participante ya que a la vez de que se observa a los sujetos involucrados, su participación y su seguimiento en ellos, también se participa, interviniendo en forma de ayuda respectivamente. Por el otro lado, la entrevista da esa interacción social que se requiere para darle seguimiento a la participación de los sujetos.

CAPÍTULO

IV

Dentro del capítulo IV “Propuesta de intervención” como su nombre lo dice, se encuentra la propuesta en sí y todo lo relacionado a ella, como el nombre que lleva y los sujetos que participan, junto con el problema de la intervención, es decir, el porqué de la propuesta.

Al interior de este capítulo se haya así mismo, el plan de evaluación y los instrumentos que se requieren para realizar dicha tarea. Cada secuencia está realizada tomando en cuenta todo lo visto en los capítulos anteriores, desde la forma de redacción, hasta la modalidad en la que se planifica para bienestar y disposición de los propios sujetos participantes.

La propuesta de intervención es el resultado de la presente investigación y tomando en cuenta los fundamentos y bases que proporciona el capítulo II y III.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1 Nombre de la propuesta

La propuesta, en este caso, taller, lleva por nombre “Diseño Instruccional” esto a alusión al tema que se pretende proyectar dentro de la capacitación, para ser claros y evitar confusiones, llevara por nombre lo que se aspira realizar, dar a conocer el diseño instruccional para que los docentes lo puedan implementar a su forma en la asignatura que cada uno imparta.

El Diseño Instruccional es para uso exclusivo sobre las planeaciones de una sola rama, sino, que los elementos de este se pueden adaptar a las necesidades que se requieran en la materia o asignatura que se aspire impartir, no presenta limitaciones, se puede utilizar incluso tanto en el campo educativo como incluso en algún campo laboral.

4.2 Los sujetos y el problema de intervención

Los sujetos que participarán dentro de la presente propuesta de intervención son docentes del Bachillerato General Oficial “Ignacio Manuel Altamirano” CCT. 21EBH0063K, del municipio de Chignautla en el estado de Puebla.

El grupo docente cuenta con 24 actores educativos, de los cuales: 16 docentes de base (incluyendo al directivo), 3 profesores pagados por comité (donde se encuentra 1 docente al liderazgo de prefectura), 3 administrativos y 2 personales de apoyo docente (intendentes). Dejando así 19 sujetos participes para la propuesta de intervención. El rol de los sujetos es de agentes observadores y participantes en el taller.

El problema se es desarrollado ya que, como se mencionó en el Capítulo I, algunos de los docentes trabajan con los alumnos con el mismo modo como si siguieran trabajando durante la pandemia mundial que se suscitó por el virus SARS-COV2 o coronavirus. Lo que se hacía en ese entonces era que los profesores mandaban trabajo o actividades en forma de planes de trabajo a sus alumnos para que ellos lo contestaran (como una guía), ya que la mayoría del personal académico no contaba o cuenta con capacitación para trabajar en una modalidad en línea.

Esto origino que los estudiantes no aprendieran lo que debían de aprender a parte de que no eran del todo entendibles y solamente daba paso a pequeñas actividades como algún resumen o investigación, por ende no se tenía en cuenta todo el contexto de los aprendientes ni los recursos con los que contaban, o los conocimientos, habilidades y destrezas que se debían desarrollar.

Hoy en día estos planes de trabajo por parte de algunos profesores, siguen, lo cual no es de gran ayuda para los aprendientes, debido a que, como se menciona, no se consideran todos los

aspectos o elementos que se deberían tomar en cuenta para la retención del conocimiento o habilidad. En los estudiantes también causa conflicto en el hecho de que las planeaciones que realiza el docente no son de todo entendibles y tampoco incluyen todo lo que deberían de tomar en cuenta dentro de ella.

Por ende y como se sabe, cambiar la forma de enseñar de un docente es algo sumamente difícil, ya que algunos tienen años de servicio y siempre lo han hecho de la misma manera; es por ello que se origina esta propuesta, para que con ayuda del Diseño Instruccional, los maestros y servidores de la educación que siguen teniendo esta práctica educativa lo hagan de la mejor manera posible, tomando en cuenta todos los elementos necesarios en una y de una planeación tomando en cuenta el Diseño Instruccional dentro de ellas y así lograr que los planes de trabajo sean cada vez más completos.

4.3 Propuesta de intervención

SESIÓN 1/6	
Escuela: Bachillerato General Oficial “Ignacio Manuel Altamirano” Lugar: Chignautla, Puebla. Tema: Diseño Instruccional Aplicador (a): Castro Espinoza Andrea	
Objetivo: Analizar qué es el diseño instruccional y cada uno de los aspectos con ayuda del aula invertida y videos educativos, para lograr hacer una planeación educativa correcta.	Tiempo: 6 horas Sesiones: 6
SESIÓN 1 (Presencial)	
<i>Aprendizaje esperado:</i> Conocer qué es el diseño instruccional y explicarlo por medio de un mapa conceptual en Canva.	
INICIO	
Se inicia la sesión haciendo una pequeña presentación del docente y una explicación de los sitios o páginas en donde se va a trabajar, así mismo proporcionar el enlace para unirse a la clase de Classroom.	<u>Materiales:</u> Computadora Libreta de notas Lapiceros

Se comenzará a dar paso al tema preguntando qué es lo que saben acerca de qué es el diseño instruccional por una lluvia de ideas y anotándolas en el pizarrón.	
DESARROLLO	
Se proporcionará el enlace de una lectura “El diseño instruccional en la Educación a Distancia” en donde se pedirá que revisen las definiciones proporcionadas por distintos autores, que incluirán en un mapa conceptual en la página de Canva, utilizando las herramientas proporcionadas por la página.	https://www.redalyc.org/pdf/688/68812679010.pdf
CIERRE	
Se dará el enlace de un video en donde se explica que es el diseño instruccional para mayor aclaración (video educativo por parte del investigador). Se subirá el mapa conceptual a la página de classroom.	
PRODUCTO:	Mapa Conceptual

SESIÓN 2/6	
Escuela: Bachillerato General Oficial “Ignacio Manuel Altamirano”	
Lugar: Chignautla, Puebla.	
Tema: Diseño Instruccional	
Aplicador (a): Castro Espinoza Andrea	
Objetivo: Analizar qué es el diseño instruccional y cada uno de los aspectos con ayuda del aula invertida y videos educativos, para lograr hacer una planeación educativa correcta.	Tiempo: 6 horas Sesiones: 6
SESIÓN 2 (En classroom)	
<i>Aprendizaje esperado:</i> Conocer el modelo de diseño instruccional de Gagné y exponerlo mediante una infografía de Canva.	
INICIO	
De manera individual deberán indagar en fuentes confiables quien fue Gagné y en que consiste su modelo instruccional. A la par de ello, se deberán ir anotando las ideas principales en su libreta de notas.	<u>Materiales:</u> Computadora Internet Libreta de notas
DESARROLLO	

Deberá de realizar una infografía en la página de Canva con lo recabado de la previa investigación. Retomando conocimientos sobre Gagné, en qué consiste su modelo y cuáles son las etapas que se deben seguir.	
CIERRE	
Se proporcionará el link de un video para despejar aclarar dudas acerca del modelo de Gagné, del cual también se pueden guiar (video educativo por parte del investigador). Al finalizar la infografía se pondrán los referentes y se subirá a la clase de classroom.	
PRODUCTO:	Infografía

SESIÓN 3/6	
Escuela: Bachillerato General Oficial “Ignacio Manuel Altamirano”	
Lugar: Chignautla, Puebla.	
Tema: Diseño Instruccional	
Aplicador (a): Castro Espinoza Andrea	
Objetivo: Analizar qué es el diseño instruccional y cada uno de los aspectos con ayuda del aula invertida y videos educativos, para lograr hacer una planeación educativa correcta.	Tiempo: 6 horas Sesiones: 6
SESIÓN 3 (En classroom)	
<i>Aprendizaje esperado:</i> Conocer el modelo de diseño instruccional de Dick y Carey y exponerlo mediante una infografía de Canva.	
INICIO	
De manera individual deberán indagar en fuentes confiables sobre el modelo instruccional de Dick y Carey. Tomando nota de lo más relevante.	<u>Materiales:</u> Computadora Internet Libreta de notas
DESARROLLO	
Deberá de realizar una infografía en la página de Canva haciendo uso de sus diversas herramientas y retomando sus	

notas de su indagación previa sobre en qué consiste y sus fases.	
CIERRE	
Se proporcionará el link de un video aclarar sobre lo que es el modelo instruccional de Dick y Carey, el que también lo pueden tomar de referencia (video educativo por parte del investigador). Al finalizar la infografía se pondrán los referentes y se subirá a la clase de classroom.	
PRODUCTO:	Infografía

SESIÓN 4/6	
Escuela: Bachillerato General Oficial “Ignacio Manuel Altamirano”	
Lugar: Chignautla, Puebla.	
Tema: Diseño Instruccional	
Aplicador (a): Castro Espinoza Andrea	
Objetivo: Analizar qué es el diseño instruccional y cada uno de los aspectos con ayuda del aula invertida y videos educativos, para lograr hacer una planeación educativa correcta.	Tiempo: 6 horas Sesiones: 6
SESIÓN 4 (En línea-zoom)	
<i>Aprendizaje esperado:</i> Exponer las diferencias y similitudes por medio de un debate en zoom.	
INICIO	
Se retomaran ideas de la primera sesión respecto a qué es el diseño instruccional y se realizará una lluvia de ideas acorde a ello en donde participe la mayoría.	<u>Materiales:</u> Computadora Internet Libreta de notas
DESARROLLO	
Se formarán dos equipos al azar tomando en cuenta la lista de participantes de zoom, al equipo 1 se dará a defender el modelo de Gagné y al equipo 2 el de Dick y Carey. Ambos	

equipos deberán dar sus argumentos del porqué tal modelo es mejor que el otro. Por medio de 1 minuto por participación.	
CIERRE	
Se deberá realizar un cuadro de doble entrada donde se encuentren los puntos más importantes expuestos dentro del debate de cada modelo.	
PRODUCTO:	Cuadro de doble entrada

SESIÓN 5/6	
Escuela: Bachillerato General Oficial “Ignacio Manuel Altamirano”	
Lugar: Chignautla, Puebla.	
Tema: Diseño Instruccional	
Aplicador (a): Castro Espinoza Andrea	
Objetivo: Analizar qué es el diseño instruccional y cada uno de los aspectos con ayuda del aula invertida y videos educativos, para lograr hacer una planeación educativa correcta.	Tiempo: 6 horas Sesiones: 6
SESIÓN 2 (Classroom)	
<i>Aprendizaje esperado:</i> Comenzar a construir una planeación para alumnos del grupo asesorado de cada profesor en la asignatura que se les imparta.	
INICIO	
Se dará la indicación de realizar una planeación acorde al modelo que más les haya gustado o llamado la atención dentro de las sesiones, tendrá una materia y un tema que contenga el plan de estudios BGE 2018.	<u>Materiales:</u> Computadora Internet Libreta de notas
DESARROLLO	
Cada uno comenzará a dar formato y estructura a la planeación.	

Se estará al pendiente por medio de los comentarios generales que ofrece classroom por si alguien tiene la misma duda, discutirlo por este medio. Se dará paso a realizar las actividades que se plasmarán en la planeación, así como el objetivo, que se pretende obtener, todo esto acorde al modelo instruccional elegido.	
CIERRE	
Dentro de la planeación se especificará en qué modelo se basaron para realizarla. Se subirán los avances de la planeación a esta misma plataforma y se harán observaciones.	
PRODUCTO:	Avances de planeación

SESIÓN 6/6	
Escuela: Bachillerato General Oficial “Ignacio Manuel Altamirano”	
Lugar: Chignautla, Puebla.	
Tema: Diseño Instruccional	
Aplicador (a): Castro Espinoza Andrea	
Objetivo: Analizar qué es el diseño instruccional y cada uno de los aspectos con ayuda del aula invertida y videos educativos, para lograr hacer una planeación educativa correcta.	Tiempo: 6 horas Sesiones: 6
SESIÓN 2 (Presencial)	
<i>Aprendizaje esperado:</i> Complementar la construcción de la planeación para alumnos del grupo asesorado de cada profesor en la asignatura que se les imparta.	
INICIO	
Se comenzará complementado los avances de la planeación de la sesión pasada, se despejarán dudas que surjan y se realizarán sugerencias para concluirla.	<u>Materiales:</u> Computadora Libreta de notas
DESARROLLO	

Uno por uno pasará a explicar su planeación, como la hizo y en qué modelo se basó, ocupando un tiempo no mayor a 5 minutos por cada uno. Los compañeros podrán preguntar y hacer observaciones al igual que el aplicador.	Proyector
CIERRE	
Se concluirá dialogando que tal les parecieron los modelos y cuál creen que es más viable aplicar dentro de las planeaciones diarias.	
PRODUCTO:	Planeación

4.4 Plan de evaluación de la propuesta

El plan de evaluación se basa en productos por sesión, lo que corresponde a la evaluación de cada uno de los productos, cada uno lleva su respectivo instrumento de evaluación.

Dentro de la primera sesión se tiene como producto un mapa conceptual, por lo que la evaluación de ello se basa en una lista de cotejo (ver Apéndice D), de los requerimientos con los que cuenta o con los que no, como la organización de la información, el contenido de la información, los enlaces que utiliza, si hay secuencia, creatividad, el tiempo en el que se entregó, etc.

Por consiguiente, en las sesiones dos y tres se tiene como producto dos infografías, una infografía por cada sesión, para evaluación lleva una rúbrica (ver Apéndice E) en donde se evalúan para ambas: la claridad de los conceptos, la información, el uso de imágenes y la elección de formato, la ortografía, puntuación, gramática, el diseño, la creatividad, las referencias, entre otros.

Junto a ello tenemos la sesión número cuatro en donde el producto correspondiente es un cuadro de doble entrada, por lo que la evaluación se basa en una lista de cotejo (ver Apéndice F), en la cual conlleva cinco criterios en donde se evalúa la organización de la información, que las ideas sean coherentes, el contenido referente al tema, reglas ortográficas, y el tiempo y forma de entrega.

Por ultimo pero no menos importante, en la sesión seis, que es la última, se evalúa con una planeación la cual implica una rúbrica donde se hayan puntos como la claridad de los conceptos, la información, la estructura y el formato, la ortografía, puntuación, redacción y gramática, las actividades empleadas, las referencias, y todo correspondiente a lo visto en las sesiones.

CONCLUSIONES

En definitiva, el Diseño Instruccional es de gran ayuda al realizar las planeaciones educativas, como lo menciona Broderick (2001) “es el arte y la ciencia de planear los materiales y ambientes” siendo ciencia ya que está constituido por conocimientos verificables, que previamente fueron observados y experimentados, lo que llevó a la generación de su propia metodología; un arte en cambio, puede ser muy controversial al unir estas dos palabras pero efectivamente también es considerado una ciencia debido a que se requiere de la utilización de la creatividad e imaginación que cada individuo posee para la creación de dichas planeaciones.

El fundamento teórico propuesto es lo que fundamenta la presente investigación, ya que todo debe ir debidamente relacionado y de la mano. Al ser una investigación por parte del ámbito educativo y sobre todo del área pedagógica, se requiere ser de tipo cualitativa, que, en la propuesta, se mira inmersa dentro de lo que se busca que haya entendimiento, así como en la evaluación que se incluye, al ser de corte cualitativo se opta por una evaluación que incluya aspectos de igual manera.

El taller expuesto en la propuesta pretende sacar los conocimientos previos a flote para ser utilizados y empleados junto con nuevos conocimientos para poder dar paso a la creación de una conjugación de los mismos. Lo que conlleva al fundamento teórico del enfoque constructivista dentro del proyecto.

Junto con ayuda del conectivismo esta investigación hace alusión a su título o parte de él “un paso hacia la pedagogía de la era digital”, como se mencionó anteriormente, el proyecto está hecho para ser utilizado de manera presencial o en la modalidad en línea, se sabe que, no muchos confían en la manera en línea para llevar a cabo sus estudios por la forma en la que se imparten las

clases, pero no solo por ser de manera digital se debe de olvidar lo pedagógico e irse solo por la educación tradicional pero de forma digital. En cambio, no es excusa para seguir repitiendo la educación tradicional con tecnología, sino que se debe tomar como una manera alternativa donde también se puede hacer uso e inclusión de la pedagogía en cualquier modalidad en la que se encuentre.

Por lo general, Diseño Instruccional no se ha popularizado tanto como para que se tome en cuenta en cada institución educativa que haya, pero es de suma importancia conocerlo y hacerlo parte de las planeaciones diarias de clase, no importa que sean clases en línea o presenciales, lo importante es hacerlas bien desde un principio para que se llegue al cumplimiento de las metas u objetivos propuestos, logrando el debido aprendizaje en los educandos.

APÉNDICES

Apéndice A



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 212 TEZIUTLÁN, PUEBLA



Instrumento de recopilación de información: guía de observación del contexto educativo.

Dimensión	Comentario
Tipo de Institución Nivel educativo Modalidad	
Personal docente	

Infraestructura (instalaciones, equipamiento)	
Docentes (actitudes, comportamiento, formato instruccional)	
Alumnos (disposición, actitudes, aprendizaje)	
Aulas (ambiente de aprendizaje, metodología)	

Apéndice B



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL



UNIDAD 212 TEZIUTLÁN, PUEBLA

Instrumento de recopilación de información: cuestionario para docentes.

1. ¿El contexto social en donde se desarrollan los aprendientes influya en su manera de aprender?
2. ¿El contexto social en donde se desarrollan los estudiantes influya en la manera en que los docentes deberían enseñar?
3. Al planear sus clases ¿toma en cuenta las necesidades y objetivos a alcanzar? ¿Por qué?
4. ¿Los ordena por nivel de prioridad?, ¿Cómo?
5. ¿Considera los recursos con los que se cuenta en la institución en donde radica al hacer la planeación de sus clases?

6. ¿Cuál es el papel del currículum del sistema educativo dentro de las planeaciones?
7. Para usted, ¿es importante el desarrollo de instrumentos de evaluación en su labor docente?
¿Por qué?
8. Desde su perspectiva, ¿en qué manera afecta la preparación del profesorado a la hora de instruir las clases en que los jóvenes son inmersos?
9. ¿Cómo influye la evaluación sanativa y la evaluación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los jóvenes?
10. Al finalizar el curso impartido, ¿revisa los objetivos o metas logradas?
11. De ser así, y de no haberlos completado, ¿qué hace al respecto?
12. ¿Qué toma en cuenta para diseñar la instrucción de alguna de sus clases?

13. ¿Sabes que es el DI o Diseño Instruccional?

14. ¿Cada cuánto lo usa?

15. ¿Utiliza algún modelo de DI en específico?, ¿cuál?

16. ¿Qué estrategia instruccional utiliza mayormente?

Apéndice C



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN, PUEBLA



Instrumento de recopilación de información: entrevista no estructurada para alumnos.

Temas:

¿Los docentes trabajaban mediante planes de trabajo proporcionados directamente a ustedes o por medio de una metodología presencial?

¿Las actividades que vienen en esas planeaciones las entienden o son de fácil comprensión?

Aspectos que incluyen dentro de las planeaciones.

Revisión de las actividades de tipo detallada o simple.

Apéndice D

Lista de Cotejo- Mapa conceptual

Criterios	Si	Regular	No
1.Organización: la información está organizada de inicio a final.			
2. Información: la información implementada corresponde al tema.			
3. Los enlaces son correctos.			
4. Hay secuencia en los contenidos.			
5. Hubo creatividad y originalidad.			
6. Se entregó en tiempo y forma.			

Apéndice E

Rúbrica- Infografías

Criterios	Excelente	Suficiente	Insuficiente
Claridad de conceptos	Presenta todos los conceptos más relevantes en la composición, claros y directos.	Presenta algunos conceptos relevantes pero carecen de claridad, ya que se distorsionan con otras ideas.	No presenta conceptos de forma clara.
Información	La información presentada es acorde al tema y se utiliza de forma clara.	La información presentada se distorsiona	La información no va acorde al tema requerido.
Uso de imágenes y elección de formato.	Utiliza como estímulo visual imágenes para representar conceptos y el uso de colores se asocia a los conceptos.	Utiliza imágenes para representar conceptos pero no hace uso de colores para representar asociación.	No hace uso de colores y el número de imágenes es reducido.

Ortografía, puntuación, redacción y gramática.	No hay faltas de ortografía. La redacción y vocabulario son excelentes.	Hay algunas faltas de ortografía. La redacción y el vocabulario pueden ser mejorables.	Abundan los errores ortográficos y gramaticales.
Diseño de la infografía y creatividad.	El diseño de la infografía es muy claro y apoya el contenido con imágenes que facilitan la comprensión.	El diseño es claro, aunque bastante simple con poco apoyo visual.	El diseño no es claro y no se apoya de imágenes.
Referencias y fuentes	Se citan todas las fuentes.	Solo se cita una fuente.	No se citan fuentes.

Apéndice F

Lista de cotejo- Cuadro de doble entrada

Criterios	Si	No
Presenta organizadamente la información.		
Las ideas señaladas son coherentes.		
El contenido hace referencia al tema señalado.		
Hace buen uso de las reglas ortográficas y signos de puntuación.		
Se entregó en forma y fecha.		

Apéndice G

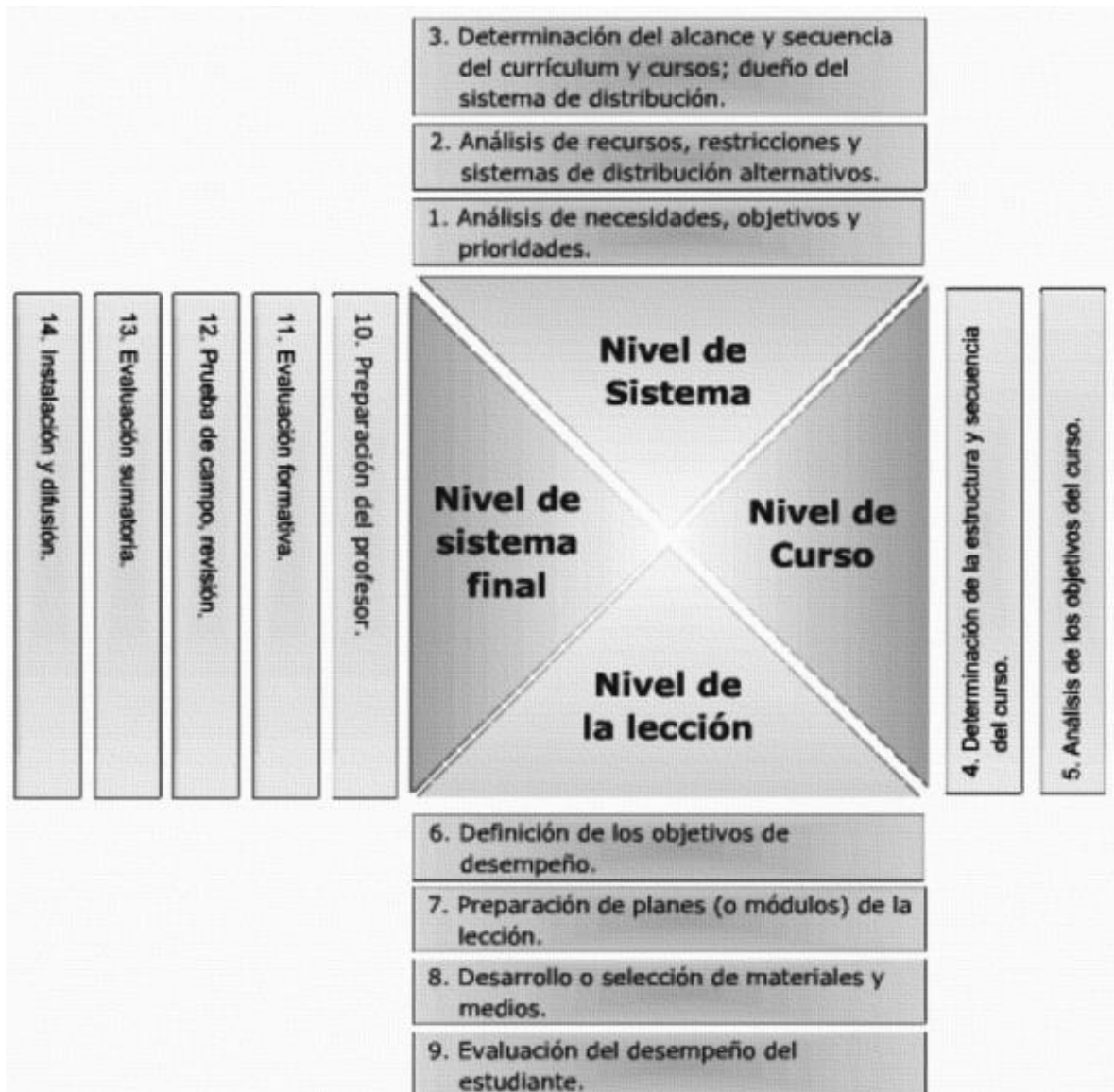
Rúbrica- Planeación

Criterios	Excelente	Suficiente	Insuficiente
Claridad de conceptos	Presenta todos los conceptos más relevantes en la composición, claros y directos.	Presenta algunos conceptos relevantes pero carecen de claridad, ya que se distorsionan con otras ideas.	No presenta conceptos de forma clara.
Información	La información presentada es acorde al tema y se utiliza de forma clara.	La información presentada se distorsiona.	La información no va acorde al tema requerido.
Estructura y formato.	Contiene la estructura de una planeación con sus datos, objetivo, tiempo, inicio, desarrollo y cierre con un formato adecuado.	Contiene algunos de los elementos de la estructura de una planeación y del formato.	No contiene la estructura ni el formato de una planeación.

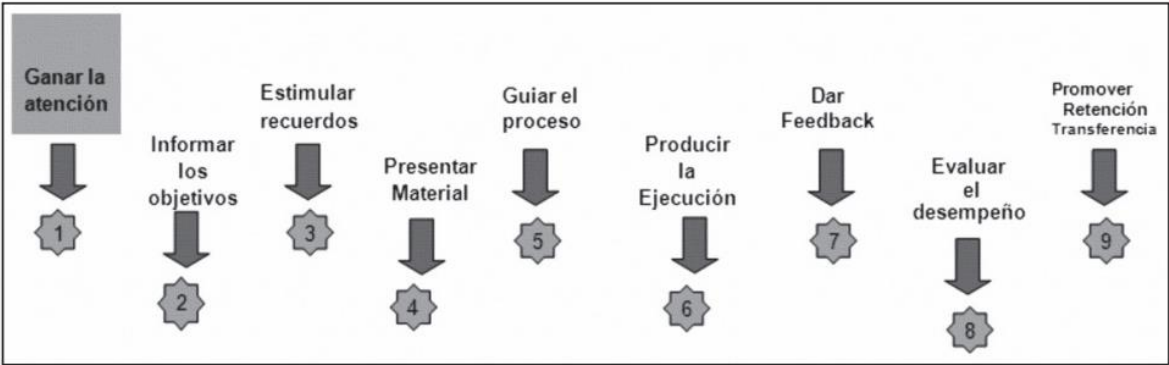
Ortografía, puntuación, redacción y gramática.	No hay faltas de ortografía. La redacción y vocabulario son excelentes.	Hay algunas faltas de ortografía. La redacción y el vocabulario pueden ser mejorables.	Abundan los errores ortográficos y gramaticales.
Actividades	Contiene actividades que van acorde al nivel, tema y contexto de los estudiantes.	Algunas actividades no van acorde al contexto.	Las actividades van muy fuera de lugar respecto al contexto, nivel y tema.
Referencia	Se explica en qué modelo se basó para realizar la planeación.	Solo contiene el nombre del autor del modelo en el que se basó.	No contiene de qué modelo instruccional se basó.

ANEXOS

Anexo 1



Anexo 2

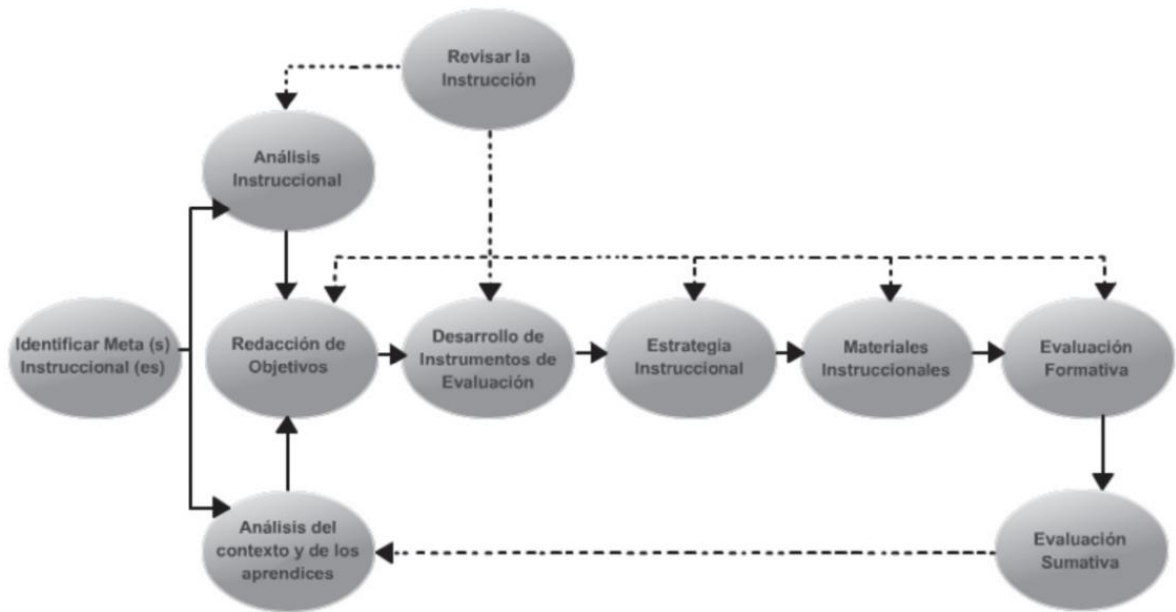


Anexo 3

1.- A través de la utilización de: ▪ Demostraciones ▪ Presentación de un problema ▪ Caricaturas ▪ Presentar razones de importancia del tema ▪ Hacer Algo de forma incorrecta	2.- Durante esta fase es importante: ▪ Señalar lo que se espera que el participante realice ▪ Describir lo que el participante va a aprender ▪ Describir las condiciones finales ▪ Señalar las metas del proceso de instrucción
3.- Durante esta fase es importante: ▪ Hacer preguntas de manera que se activen recuerdos ▪ Recordar algún conocimiento previo relacionado con lo que se esta realizando ▪ Relacionar el nuevo conocimiento a la clase inmediata anterior.	4.- Durante esta fase es importante: ▪ Dividir el material en trozos para evitar "sobrecargo" de memoria. ▪ Utilizar la taxonomía de Bloom o alguna similar para ir de lo simple a lo complejo
5.- Durante esta fase guía el proceso - orienta: ▪ Sugerir al estudiante la manera de aprender ▪ Orientar al estudiante en el orden a seguir para resolver un problema ▪ Facilitar esquemas, fórmulas, guías, entre otros	6.- Durante esta fase estimula la aplicación: ▪ Vigila que el estudiante aplique los nuevos conocimientos ▪ Presenta ejercicios – actividades donde el participante pueda utilizar el conocimiento obtenido.
7.- Durante esta fase es importante: ▪ Dar una retroalimentación de manera clara y específica. ▪ Evitar frases como "Haz hecho un buen trabajo". ▪ Es importante señalar el porqué	8.- Esta fase se refiere a la evaluación: ▪ Por lo que se recomienda aplicar instrumentos que nos permitan determinar lo que el participante aprendió. ▪ Evaluar la calidad de lo logrado

9.- Durante esta fase se recomienda: ▪ Realizar repasos en donde se revise el tema ▪ Proponer ejercicios o situaciones donde sea necesario resolver problemas similares. ▪ Realizar actividades donde el participante pueda practicar lo aprendido y relacionarlo con otras áreas.

Anexo 4



REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Amaro de Chacín, R. (2011). La planificación didáctica y el diseño instruccional en ambientes virtuales. *Investigación y Postgrado*, 26(2), 93-128.
- Aravena, M., Kimelman, E., Micheli, B., Torrealba, R., & Zúñiga, J. (2006). Investigación educativa I.
- Barrera Soriano, C. M. (2010). Diseño Instruccional de Gagné.
- Bello, Y. C. (2011). Organización, planeación y administración educativa. Perspectivas teóricas en la escuela. *Revista Logos ciencia & tecnología*, 2(2), 88-103.
- Belloch, C. (2017). Diseño instruccional.
- Beloso Chacín R. (2004). Sistema de video conferencialocal para multiusuario utilizando tecnología FDDI. *Tesis doctoral*, 47-64.
- Bernheim, C. T. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, (48), 21-32.
- Betancourt, A. M. (1996). *El taller educativo*. Coop. Editorial Magisterio.
- Bolívar, C. R. (1992). Instrumentos y técnicas de investigación educativa.
- Carazo, P. C. M. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento & gestión*, (20), 165-193.

- de Monterrey, T. (2019). Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Recuperado el, 15.*
- Díaz, Y. A. V. (2008). Forma de hacer un diagnóstico en la investigación científica. Perspectiva holística. *Teoría y praxis investigativa*, 3(2), 11-22.
- Esquivel Ocádiz, A. (2016). La Etnometodología, una alternativa relegada de la educación.
- Esteller, V. A., & Medina, E. (2009). Evaluación de cuatro modelos instruccionales para la aplicación de una estrategia didáctica en el contexto de la tecnología. *Revista Eduweb*, 3(1), 57-70.
- Fuentes, A. (1990). Harold Garfinkel: la etnometodología. *Revista de sociología*, (5), 115-127
- Grande, M., Cañón, R., & Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (6), 218-230.
- Góngora Parra, Y., & Martínez Leyet, O. L. (2012). Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías.
- Irigoyen Coria, A., & Morales López, H. (2013). La obra de George Siemens: una alternative para el aprendizaje en la era digital. *Archivos en medicina familiar*, 15(4), 53-55.

- Lazo, M. S. (2009). David Ausubel y su aporte a la educación. *Revista Ciencia UNEMI*, 2(3), 20-23.
- Lorenzo, C. R. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Educação*, 31(1), 11-22.
- Penso, R. A. (2015). El taller como estrategia metodológica para estimular la investigación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Boletín redipe*, 4(10), 49-55.
- Rodríguez, M., & Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. *Revista médica sanitas*, 21(3), 141-146.
- Rojas, G., & Jiménez, J. G. O. (2011). Investigación educativa. *Uso adecuado de estrategias metodológicas en el aula*, 15(27), 182-187.
- Romo, H. L. (1998). La metodología de la encuesta. *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*, 33-74.
- Romo, H. L. (1998). La metodología de la encuesta. *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*, 33-74.
- Rosales, M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual. In *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación* (Vol. 4, p. 662).
- Rueda Beltrán, M. (2011). La investigación sobre la planeación educativa. *Perfiles educativos*, 33(131), 3-6.

- Sáez, J. (1989). El enfoque interpretativo en ciencias de la educación. In *Anales de pedagogía* (No. 7).
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.
- Trenas, F. R. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Temas para la educación*, 8.
- Vadillo, G. (2011). Entrevista a George Siemens desarrollador del conectivismo. *Revista mexicana de bachillerato a distancia*, 3(6), 7.
- Vain, P. D. (2012). El enfoque interpretativo en investigación educativa: algunas consideraciones teórico-metodológicas. *Revista de educación*, 4(4), 37-45.
- Yukavetsky, G. (2008). ¿Qué es el diseño instruccional. *Revista de Tecnología Educativa, Lectura*, 3(1).