

MODELO INSTRUCCIONAL

DE LA UNIVERSIDAD BERNARDO O'HIGGINS

1

¿Qué es?

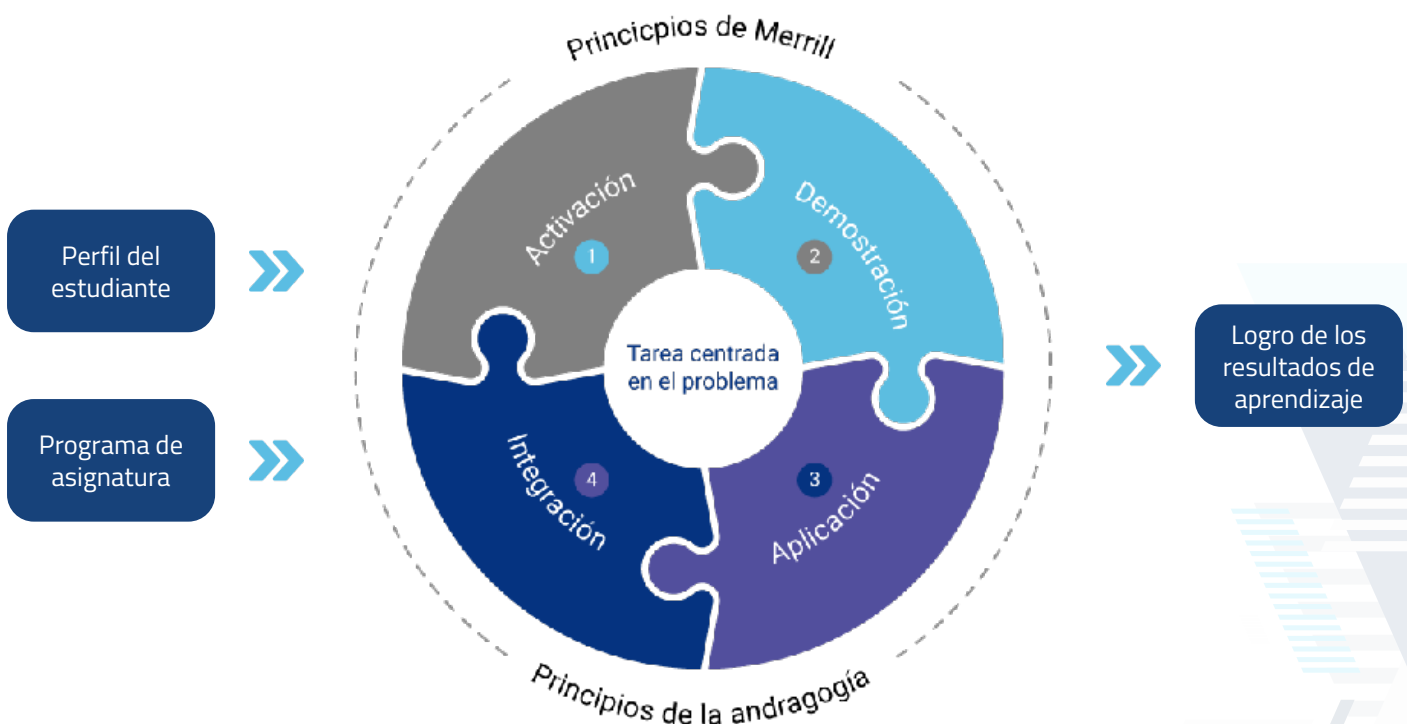
Los modelos instruccionales, corresponden a patrones de construcción didáctica, sustentados en principios que dan cuenta de las formas de entender el aprendizaje desde la teoría (Ortega, 2020, p. 204), permitiendo dar coherencia a lo declarado en los Modelos Educativos con el acto pedagógico. En este contexto, la Universidad concibe el diseño de secuencias didácticas sustentadas en un modelo instruccional que considera los principios constructivistas planteados por David Merrill (1994, 2000 y 2002), y los principios de la andragogía establecidos por Knowles (1984) para orientar el aprendizaje de adultos. Y tienen como propósito alcanzar los resultados de aprendizaje definidos en los planes de estudio en coherencia con el Modelo Educativo Institucional.

2

Principios instruccionales de Merrill

Los principios instruccionales de Merrill (1994, 2000 y 2002), plantean que, bajo el paradigma constructivista del aprendizaje, el diseño de secuencias didácticas que consideren tareas centradas desde la problematización, situará a los y las estudiantes en problemas reales y relevantes, a fin de que puedan abordar su solución, propiciando un aprendizaje activo, significativo, autónomo, estratégico y situado. Propone además que para abordarlos se hace necesaria la activación de conocimientos previos; la demostración, por parte de la o el docente respecto de las maneras de abordar problemas similares; la aplicación de conocimientos nuevos, que les permitan plantear soluciones para el problema, y la generación de instancias que permitan a los y las estudiantes la integración de lo aprendido a fin de que puedan aplicarlo en contextos nuevos y diferentes.

Secuencia didáctica



¹ Merrill, M.D. (2007). First principles of instruction: A synthesis in R. A. Reiser & J. V. Dempsey (Eds.), Trends and issues in instructional design and technology (2nd ed., pp. 62-71). Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice-Hall.

Tareas centradas desde la problematización, las que permitirán el desarrollo de las habilidades de los y las estudiantes en contextos asociados al mundo real, fomentando un aprendizaje situado (Merrill, 2002).

Activación de conocimientos y habilidades previas del estudiantado, cuya estructura organizativa servirá para obtener los nuevos conocimientos o habilidades (Merrill, 2002).

Demostración, permite proveer a los y las estudiantes de buenos ejemplos relacionados con la resolución de problemas similares, a fin de que los y las estudiantes obtengan un modelamiento e información útil para resolver la tarea (Merrill, 2002).

Aplicación, en donde se generan oportunidades para que los y las estudiantes apliquen y practiquen con los nuevos conocimientos y habilidades (Merrill, 2002).

Integración, en donde los y las estudiantes puedan transferir los nuevos conocimientos o habilidades a la vida cotidiana mediante la demostración de lo que se ha aprendido, la reflexión y la búsqueda de nuevas formas de aplicarlos (Merrill, 2002).

2.2 Principios de la Andragogía

Adicionalmente a los principios establecidos por Merrill, el diseño instruccional de la Universidad debe considerar los principios de la andragogía, asociados a las características del aprendizaje de adultos, que rigen la formación universitaria. Estos quedan expresados en los siguientes postulados establecidos por Knowles (1984), los que conciben que los adultos:

Se encuentran internamente motivados

Llevar sus experiencias de vida al aprendizaje de nuevas situaciones

Son orientados a los resultados

Están orientados hacia la relevancia del aprendizaje

Son prácticos, orientándose hacia el aprendizaje enfocado en la tarea

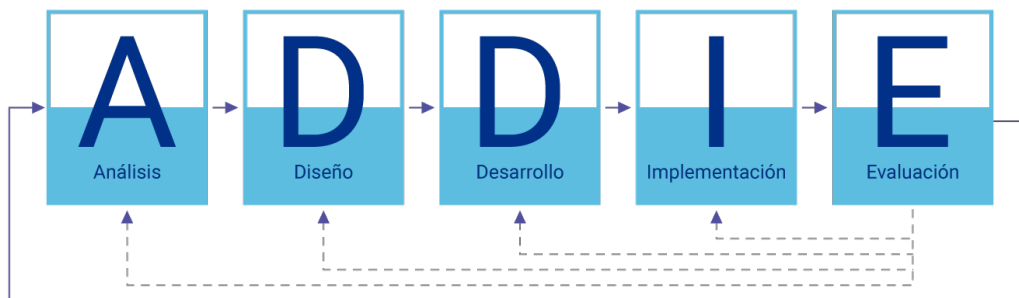
Esperan ser respetados y son autodirigidos

2.3 ¿Qué se debe considerar a la hora de aplicar el Modelo Instruccional?

Este modelo instruccional orienta el quehacer de la docencia considerando todos los niveles formativos, a saber, pregrado y postgrado, y es aplicable además al diseño de cursos y diplomados que apunten al perfeccionamiento y a la educación continua, tanto en modalidad presencial como no presencial.

Para gestionar el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera efectiva, se hace necesario establecer un proceso que permita sistematizar las etapas a seguir. En este sentido, los modelos de diseño instruccional proporcionan directrices y guías para organizarlas en función de los propósitos y necesidades institucionales. (Benítez, 2010).

La universidad propone, como marco referencial para la gestión del proceso de enseñanza aprendizaje, el Modelo ADDIE. Este modelo con enfoque sistemático y centrado en el estudiante (Wegener, 2006), abarca para su desarrollo cinco etapas durante el proceso: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.



Análisis: Busca la identificación del qué se va a hacer, para quiénes y con qué recursos, transitando desde el análisis de los resultados de aprendizaje, indicadores de logro y contenidos, hasta las características de los y las estudiantes en tanto sus perfiles, expectativas, conocimientos previos, entre otros.



Diseño: En esta etapa se planifican las secuencias didácticas a desarrollar para alcanzar los indicadores de logro propuestos en los programas de asignatura.



Desarrollo: Se crean los recursos de aprendizaje necesarios para la implementación, se revisan y validan.



Implementación: Corresponde al proceso en el que el estudiante desarrolla la experiencia de aprendizaje. En esta etapa el estudiante cobra un rol protagónico en su aprendizaje y va desarrollando las habilidades siguiendo las secuencias didácticas propuestas.



Evaluación: Esta etapa busca evaluar la calidad del proceso diseñado, considerando el nivel de los logros de los resultados de aprendizaje y la percepción de los y las estudiantes respecto del mismo, a fin de avanzar hacia la mejora continua.

Si bien institucionalmente se propone la gestión del proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el modelo de diseño instruccional ADDIE, esta cobra mayor relevancia para el diseño instruccional de actividades formativas en entornos virtuales de aprendizaje (EVA), es decir a desarrollarse en modalidad no presencial o semipresencial.

El desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en un EVA implica considerar ciertas características diferenciadoras, dentro de las que cuentan, entre otras, la posibilidad de que el o la estudiante desarrolle su propio ritmo de aprendizaje, posicionándolo en el centro de una formación más independiente y flexible.

El diseño instruccional para la modalidad no presencial considera una dimensión pedagógica que orienta el diseño de las secuencias didácticas para alcanzar el aprendizaje como se describió anteriormente en el apartado Modelo Instruccional y, una dimensión tecnológica que ofrece herramientas para desarrollarlas e implementarlas, razón por la que también se le conoce como diseño tecnopedagógico.

En este sentido, la Universidad establece para la modalidad no presencial un diseño instruccional sustentado bajo una concepción constructivista del aprendizaje, orientado por los principios de Merrill y de la andragogía, y gestionado bajo el Modelo ADDIE.

4.1**Concreción del diseño instruccional en el contexto del soporte****pedagógico para la formación en modalidad no presencial**

La Universidad dispone de soportes tecnopedagógicos, socioafectivos y tecnológicos, que en su conjunto y de manera articulada, proveen de un sistema de aseguramiento de la calidad que tiene como fin último alcanzar los perfiles de egreso propuestos para cada programa formativo.

En este contexto, el diseño instruccional antes descrito y sus características particulares asociadas a la modalidad no presencial, forman parte esencial del soporte tecnopedagógico, toda vez que las teorías que lo sustentan y las maneras en que se gestionan permiten cautelar la implementación del Modelo Educativo institucional a fin de conseguir los resultados de aprendizaje propuestos en los EVA.

- **Modalidad presencial:** es un tipo de enseñanza que implica la asistencia del estudiante de forma presencial en las dependencias de la Institución educativa o espacio intencionado, para desarrollar procesos formativos en la totalidad del tiempo asociadas a su plan de estudios.
- **Modalidad Semipresencial o b-learning:** es un tipo de modalidad diseñada instruccionalmente, que combina el uso de la tecnología para gestionar, administrar e implementar el proceso de enseñanza y aprendizaje con la presencialidad. Implica que ambos tipos de actividades, presenciales y no presencial son lectivas, es decir evaluables y que forman parte del proceso educativo.
- **Modalidad no presencial o a distancia:** es un tipo de modalidad, diseñada instruccionalmente, que utiliza la tecnología para mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje, pudiendo ser mediante los siguientes formatos: online, e-learning y b-learning.
- **Interacción síncrona:** es aquel tipo de comunicación en tiempo real que se da entre personas y que está mediada a través de dispositivos tecnológicos (computador, dispositivos móviles, tablets, smartphones, otros similares). Por ejemplo, a través de chat o videoconferencia.
- **Interacción asíncrona:** es aquel tipo de comunicación que se da en tiempo diferido, es decir, de forma no simultánea y que está mediada a través de dispositivos tecnológicos (computador, dispositivos móviles, tablets, smartphones, otros similares). Por ejemplo, a través de foros, mensajería interna, mail.
- **Diseño instruccional:** 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 (Berger y Kam ,1996). Mientras que según Broderick (2001) el diseño instruccional es el arte y ciencia aplicada de crear un entorno instruccional y los materiales, claros y efectivos.
- **Modelo de diseño instruccional:** corresponde a la organización de un proceso de instrucción compuesto por fases, dentro de las cuales se desarrollan actividades o conjuntos de actividades que conforman procesos más específicos, enfocados al logro de un objetivo en particular (Chiappe, 2008, p. 230).
- **Modelo Instruccional:** corresponde a patrones de construcción didáctica, sustentados en principios que dan cuenta de las formas de entender el aprendizaje desde la teoría (Ortega, 2020, p. 204).
- **Entorno virtual de aprendizaje:** es el conjunto de entornos o espacios de interacción, sincrónica y asincrónica donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza y aprendizaje (Quesada, 2013).
- **Andragogía:** Es la disciplina cuyo objeto de conceptualización son los procesos de educación de las personas adultas, orientados a continuar el desarrollo de sus capacidades, a la actualización o profundización de sus conocimientos (Sierra, 2006, p. 100).
- **Secuencia didáctica/de aprendizaje:** Conjunto de actividades y recursos ordenados, estructurados y articulados que en conjunto permiten desarrollar las habilidades de los y las estudiantes (Zabala, 2008; Frade, 2001; Tobón, 2010).

- Berger, C. & Kam, R. (1996). Definitions of Instructional Design. Adapted from "Training and Instructional Design". Applied Research Laboratory, Penn State University.
- Benítez, M. G. (2010). El modelo de diseño instruccional Assure aplicado a la educación a distancia. Tlatemoani, Revista Académica de Investigación, no1. Disponible en: http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/pdf/63-77_mgbl.pdf
- Broderick, C. L. (2001). What is Instructional Design?
- Chiappe, A. (2008). Diseño instruccional: oficio, fase y proceso. Educación y Educadores, 11(2),229-239. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83411215>
- Dougiamas, Martin. (1999). A journey into constructivism.
- Frade, R. L. (2010). Planeación por competencias. México: Ed. Inteligencia educativa. 1a. Edición 2004. Subsecretaría de Educación e Investigación Tecnológicas. SEP. Disponible en: <http://www.sep.gob.mx/work/resources/LocalContent/39526/1/matematicas.pdf>
- Jonassen, D. H. (1991). Evaluating Constructivistic Learning. Educational Technology, 31(9), 28–33.
- Knowles, M. (1984).: "Andragogy in Action". San Francisco: Jossey-Bass. Citado por Arshavskiy (2013)
- Maribe, R. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. USA: Springer.
- Merrill, M.D. (1994). Instructional Design Theory. New Jersey, USA: Educational Technology Publications. (10-11-2015).
- Merrill, M.D. (2000). Component Display Theory. Instructional Design Theories and
- Merrill, MD (2002). Primeros principios de instrucción, investigación y desarrollo de la tecnología educativa. Nueva York Routledge Publishers.
- Ortega, H. J. (2020). Modelo instruccional ideal. Una propuesta para el diseño de programas formativos en línea. Revista Boletín Redipe, 9(8), 204–220. Recuperado de: <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i8.1054>
- Quesada, A. (2013). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: los recursos de la Web 2.0. Revista de Lenguas Modernas, (18), 337-350.
- Sierra, R. (2006). La Andragogía, modelo propicio para el desarrollo de la educación de adultos. PROSPECTIVA, vol. 4, núm. 1, enero-junio, pp. 100-102. Universidad Autónoma del Caribe. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4962/496251107016.pdf>
- Tobón, T., Pimienta, P. y García, F. J. A. (2010). Secuencias didácticas: Aprendizaje y evaluación de competencias. México: Pearson-Prentice Hall
- Zabala, V. A. (2008). La práctica educativa. Cómo enseñar. México: Grao
- Wegener, Debby R. (2006). Training Library Patrons the ADDIE Way (Information Professional). Oxford: Chandos Publishing. 2006