



**Universidad de Guadalajara**

**Sistema de Universidad Virtual**

**Maestría en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales**

**Memoria de Evidencia Profesional: Informe Técnico**

**“Ausencia de una metodología de diseño instruccional en la institución y su repercusión  
en los productos educativos que elabora y aplica la institución en la República  
Mexicana”**

**Alumna: Irma Carolina Alvarez Acosta**

**Código: 218905191**

**Directora del trabajo recepcional: Mtra. Claudia Adriana González Quintanilla**

**Fecha: 30 de Enero del 2022**

**Boca del Río, Veracruz**

## **Agradecimientos**

Dedicado a todos mis formadores que fundaron cimientos de mi desarrollo y han hecho aportes invaluable en mi vida para aprender, cuestionar, desaprender y volver a aprender. Sobre todo a mis padres, por ofrecerme todo su amor, dedicación, bienestar y los deleites de la vida.

Gracias también a mi esposo y hermanos por todo su apoyo en esta y otras etapas de mi vida.

Y a la maestra Claudia por brindarme su ayuda en el desarrollo de este proyecto.

## Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>6</b>
<b>2. Antecedentes y Planteamiento</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Justificación</b>	<b>12</b>
<b>2.2 Retrospectiva del problema</b>	<b>14</b>
<b>2.3 Descripción del entorno educativo</b>	<b>15</b>
<b>3. Generalidades de la institución</b>	<b>17</b>
<b>4. Descripción del proyecto</b>	<b>19</b>
<b>4.1 Antecedentes y definición del proyecto</b>	<b>22</b>
<b>4.2 Objetivos: general y específico</b>	<b>28</b>
<b>4.3 Justificación</b>	<b>28</b>
<b>4.4 Alcances y limitaciones</b>	<b>32</b>
<b>5. Presentación del proceso que se siguió para llevar a cabo la intervención; definición de fases: diagnóstico, planeación, ejecución y evaluación</b>	<b>36</b>
<b>6. Resultados</b>	<b>63</b>
<b>7. Consideraciones finales, recuperación del proceso de aprendizaje y del aporte a la LGAC: lecciones aprendidas</b>	<b>65</b>
<b>8. Conclusión</b>	<b>68</b>

<b>9. Referencias</b>	<b>70</b>
<b>10. Anexos</b>	<b>72</b>

### **Índice de tablas**

<b>Tabla 1. Definición de instrumentos de recolección</b>	<b>20</b>
<b>Tabla 2. Indicadores y categorías</b>	<b>23</b>
<b>Tabla 3. Alcances y Limitaciones</b>	<b>30</b>

### **Índice de figuras**

<b>Figura 1. Captura de pantalla de la plataforma en la materia de Español para primer grado</b>	<b>14</b>
<b>Figura 2. Ecosistema de la institución y propuesta a las escuelas</b>	
<b>Figura 3. La problemática acerca del diseño instruccional</b>	<b>28</b>
<b>Figura 4. Percepción de la plataforma educativa</b>	<b>33</b>
<b>Figura 5. Resultado obtenido por los estudiantes versus planteamiento del autor desde su creación</b>	<b>35</b>
<b>Figura 6. Importancia del diseño instruccional para el logro de una actividad</b>	<b>36</b>
<b>Figura 7. Metodologías de diseño instruccional aplicadas en el diseño de clase</b>	<b>37</b>

<b>Figura 8. Otros elementos considerados en la elaboración de tus actividades</b>	<b>39</b>
<b>Figura 9. Ejemplos de sugerencias de mejora en términos de diseño instruccional</b>	<b>40</b>
<b>Figura 10. Percepción favorable de la plataforma</b>	<b>42</b>
<b>Figura 11. Diferencias de aplicación en diseño instruccional</b>	<b>45</b>
<b>Figura 12. Diseño instruccional como elemento en el logro de una actividad</b>	<b>47</b>
<b>Figura 13. Metodología aplicada para diseño instruccional</b>	<b>49</b>
<b>Figura 14. Otros elementos considerados en la elaboración de la clase</b>	<b>51</b>
<b>Figura 15. Mejoras en diseño instruccional</b>	<b>53</b>
<b>Figura 16. Matriz FODA</b>	<b>58</b>

## Glosario

<b>Término</b>	<b>Definición</b>
Coach o asesor	Se refiere a la nueva figura del profesor, con menor autoridad y con función de guía.
Autor	Creador de contenido, persona encargada de diseñar, crear y producir los materiales para una materia.
Ecosistema	Conjunto de sistemas que se relacionan entre sí y se desarrollan en función de un mismo ambiente.
Sistema	Conjunto estructurado de unidades relacionadas entre sí dirigidas a un tipo de usuario. Ej. Sistema para alumnos, sistema para coach, sistema para padres de familia, sistema para escuela.
Plataforma	Entorno educativo que se puede visualizar, tiene una apariencia en específico y a través de la que se navega para completar las tareas.
Institución	Se refiere a la empresa como una entidad completa que tiene más de una unidad de negocio (creadora de contenido, casa productora y escuela kínder, primaria, secundaria).

## 1. Introducción

Gracias a la educación en línea y los nuevos modelos a distancia, se ha puesto a discusión si los paradigmas tradicionales del proceso educativo siguen impactando o si existe la posibilidad de superarlos tomando en consideración las limitaciones implícitas en cada una de ellas. De la misma manera, la educación virtual ha dado lugar a nuevas teorías pedagógicas y plataformas virtuales, fundamentado siempre en las innovaciones generadas y que siguen surgiendo en el camino y todo considerado en un continuo proceso de investigación con la intención de permitir siempre la mejora.

A lo largo de la historia se han planteado distintas formas de diseñar pedagógicamente el proceso enseñanza-aprendizaje entre los actores involucrados maestro-alumno en el modelo tradicional con la intención de encontrar el camino más favorable que guíe al éxito del mismo, por lo que en esta ocasión nos conlleva a revisar algunos aspectos y formas en los que se lleva con la intención de plantear mayor calidad en el proceso de la educación virtual y modalidad a distancia.

En la actualidad, la educación involucra muchos otros procesos en la enseñanza virtual y el tema del diseño instruccional ha sido controversial por la necesidades de indagar en las debilidades y fortalezas de forma que posibilite el uso adecuado y pertinente de la tecnología para traducirla en un instrumento de apoyo que no solo trate de transferir cursos de libros a plataformas virtuales.

En este documento se describe el contexto de *la institución* y se plantea la problemática “*Ausencia de una metodología de diseño instruccional en la institución y su*

*repercusión en los productos educativos que elabora y aplica la institución en la República Mexicana*”, basada en las últimas investigaciones realizadas al interior de la *institución* donde se desarrolla el sistema educativo de aprendizaje virtual que, por tratamiento de la información, en lo sucesivo determinaremos con nombre de *institución* y con ello, completarán la Memoria de Evidencia Profesional.

Durante la experiencia profesional se identificaron algunos elementos para la construcción de un diseño instruccional que persiga algunas de las principales consideraciones pedagógicas y que tome en cuenta el enfoque de la *institución* para que favorezca la toma de decisiones más adecuada y se logre una mejor y eficaz gestión del mismo.

Es debido mencionar que la maestría en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales me ha dado acceso a diversas herramientas de gestión, análisis y especialización en distintos temas que me han ayudado a potencializar la experiencia dentro de la *institución* con respecto al trabajo investigativo logrado y que se presentará a continuación.

## **2. Antecedentes y Planteamiento**

El diseño instruccional entendido como la forma e información o contenido en el proceso de transmisión de la información por parte del docente hacia el educando en la educación virtual tiene como finalidad facilitar el procesamiento significativo de la información y del aprendizaje procurando que el educando desarrolle las capacidades que le permitan de modo eficiente dar respuesta a las expectativas en la solución del problema encaminando el proceso de aprendizaje.

La institución es una gran empresa con distintas áreas donde crean y producen todo el contenido brindado para cada currículo de cada materia, elaboran también la plataforma privada con código cerrado a nivel tecnológico, y brindan capacitaciones, asesorías, adicional a tener un colegio propio con más de 20 años de experiencia donde pilotean todos sus materiales.

El problema surge cuando en la definición de su ecosistema, dentro de la plataforma, se detecta que el diseño instruccional no solo no era claro, sino que era disímil entre las mismas materias de un mismo nivel educativo, con falta de homologación en el diseño, forma y metodología de la instrucción para dirigirse al usuario, es decir, cada autor que realizaba o creaba la materia que le correspondía, decidía la comunicación escrita en el apartado de diseño instruccional, por lo que en la mayoría de ocasiones, el planteamiento era personal y no basado en una corriente pedagógica, tampoco orientado al logro del objetivo de aprendizaje de la clase.



Para ejemplificar, uno de los casos más frecuentes fue en el área de kínder o primaria baja, donde algunos autores se referían en diminutivo al alumno como si les estuvieran hablando en clase presencial, de forma afectuosa, con la intención de crear un lazo o un vínculo especial, sin embargo, no mantenía una línea formal ni clara, sin considerar que los autores normalmente se encargaban de una materia por grado, lo que hacía que cada autor o creador de contenidos imprimiera su propio sello al referirse al usuario de una manera particular, ej. querido alumno, chiquito.

Adicional a lo anterior, no se presentaba una diferenciación en la instrucción de la actividad según el nivel de educación, es decir, si correspondía a primer grado de primaria o a primer grado de kínder, por lo tanto, la instrucción resultaba confusa, sin uniformidad, y tampoco consideraba el planteamiento de la clase. Otro factor a considerar, es que las indicaciones en la plataforma se presentaban de manera escrita mientras los alumnos de kínder no tienen la habilidad de comprensión lectora a esta edad, tema que evidenció aún más la necesidad de ser uniformes con la instrucción, pues se tuvieron que grabar audios (con la instrucción) y durante la lectura en voz alta, reconocimos la carencia de una metodología que pudiera funcionar considerando que debía existir una diferenciación por grados.

Por consiguiente, el problema se plantea de la siguiente manera, *“Ausencia de una metodología de diseño instruccional en la institución y su repercusión en los productos educativos que elabora y aplica la institución en la República Mexicana”*, la intención es establecer una relación de calidad entre la organización del conocimiento transmitiendo información organizada y elaborada, directa y económica para facilitar el procesamiento

significativo de la información y los procesos cognoscitivos por parte del experto: en este caso podría ser el docente, autor de la materia o diseñador instruccional a cargo del curso.

Lo anterior con la intención de procurar brindar todas las herramientas que le sean útiles al educando para desarrollar las capacidades que le permitan de modo eficiente tener acceso al conocimiento para construir el conocimiento propio de la disciplina académica que se esté representando.

Por lo que el diseño instruccional implica identificar previamente todas las necesidades requeridas por el usuario de la materia, lo que conlleva a realizar análisis del mismo y de las estructuras aprehensibles para compartir elementos comunes, y organizar previamente la representación mental compartida entre emisor y receptor deconstruyendo la educación tradicional y las implicaciones de los nuevos espacios virtuales, esto implica un cambio paradigmático en los roles de los participantes del proceso educativo, a saber:

“Durante siglos el aula ha sido considerada el espacio por excelencia con el monólogo acostumbrado en la práctica educativa tradicional donde el docente es el único escuchado y al alumno solo se le solicita la repetición del discurso docente. En este espacio pocas veces quedó a interpretación del alumno el contenido de la clase, aún existen muchos modelos similares en la actualidad. Sin embargo, con el tiempo el estudiante ha exigido apoyo con el aprendizaje para significar y basar su proceso escolarizado en habilidades fundamentales de la comunicación para expresarse, cuestionar, interpretar y poner en acción las prácticas educativas” (Alvarez, Irma: Febrero, 2020).

Actualmente, con la praxis educativa en distintas modalidades, se han implementado nuevos modelos semiescolarizados, no presenciales y virtuales, que exigen fomentar nuevas destrezas para acompañarlos, apoyarlos y ceder el papel protagónico al estudiante intencionando en aprendizaje con nuevas habilidades que exigen mayor esfuerzo en los programas para desprendernos de las prácticas antiguas y este no ha sido un papel sencillo, puesto que requiere de práctica y auto-observación permanente.

La variable “tecnología” ha jugado a favor en la configuración de los espacios y ambientes de aprendizaje dado que modifica por completo el entendimiento del proceso de aprendizaje ya que desprendernos de viejos esquemas y abandonar nuestros marcos de referencia ha implicado confusión y ruptura con ciertos estereotipos (como los sujetos que participan en él: profesores y estudiantes).

Las nuevas aulas virtuales de aprendizaje demandan un dominio mayor por parte del docente no solo en tecnología, sino también en generación de recursos y lo más importante, la guía para establecer un proceso de información y comunicación donde el educando disponga de las herramientas necesarias para un entendimiento y representación común que le permita el seguimiento y cumplimiento del curso con la intención de construir el conocimiento propio de la disciplina académica.

En este escenario, se desarrollan las condiciones favorables para que se dé el aprendizaje en un tiempo y espacio donde los participantes serán capaces de desarrollar competencias, habilidades y hasta valores. Por otra parte, las Tecnologías de la Información y

comunicación (TIC) han permitido al mundo desarrollarse de una manera que antes creíamos imposible, las nuevas oportunidades para la enseñanza y el aprendizaje se han potencializado con las modificaciones en consideración al ambiente de aprendizaje en un sentido más amplio, ahora la existencia humana se desarrolla en la esfera de lo virtual y lo semiológico y constituye así, la comunicación mediática.

Es relevante mencionar que hoy en día la posibilidad de profundizar en algunas características de los nuevos medios como la interacción, la secuencia didáctica de los contenidos, la relación entre los actores y el nuevo acercamiento conceptual y práctico a los contenidos permitirá adquirir un sentido pleno en la educación incorporando estrategias para que el aprendizaje sea más útil en lugares donde nunca se pensó tener acceso a la educación.

## **2.1 Justificación**

En el *e-learning* o aprendizaje en ambientes virtuales, se utiliza cierto lenguaje genérico, informático y además se pretende que este mismo lenguaje exprese premisas pedagógicas, principios discursivos y otros razonamientos. El diseño educativo en los programas de aprendizaje requiere de especificaciones tecnológicas para crear lecciones y brindar un ambiente educativo adecuado para el desarrollo del modelo de aprendizaje tecnológico ofreciendo conocimientos estructurados afines. La finalidad del diseño instruccional es establecer relaciones pertinentes y coherentes entre objetivos de aprendizaje, conceptos y contenidos a abordar, instrucciones y recursos de apoyo que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje. La instrucción es esencial en la educación virtual y con el paso de los años se ha resignificado el concepto y se han mantenido distintos enfoques, sin embargo;

“La instrucción es un término al que históricamente se le ha dado un tinte que si bien realza su relación con el aprendizaje, más lo hace con la enseñanza y muy ligado al concepto de entrenamiento, desde una perspectiva conductista y casi siempre enfocada dentro de un marco de aprendizaje organizacional. Sin embargo, es necesario reconocer que a medida que ha pasado el tiempo han surgido nociones distintas con relación a la instrucción, que abren un abanico de posibilidades y significados, los cuales posibilitan nuevos espacios de intervención para un concepto que de una u otra forma ha estado y continúa estando ligado al desarrollo del aprendizaje del ser humano” (Chiappe, Laverde: 2008).

Serrano (1992, como se citó en Torres, 2017) argumenta que el diseño instruccional surge de la comunicación y la interdisciplinariedad que tiene con otras ciencias, donde el campo educativo es un subsistema del sistema social y para realizar el acto educativo recurre a la comunicación .

En el caso de la *institución*, es importante reiterar que existían problemáticas iniciales de discrepancia en la redacción de las instrucciones, no existía un estilo homogéneo, algunos autores o creadores de contenido elegían un lenguaje informal, coloquial o su estilo literario individual mientras otros preferían ser más formales, propios, puristas, sobre todo si al dirigirse a usuarios de niveles bajos como kínder; donde usaban diminutivos y nombres “de cariño” dentro del diseño de la instrucción.

Una de las consecuencias más claras que evidenció la ausencia e importancia del diseño homologado en la instrucción tuvo que ver con la entrega de productos finales dentro de un torneo interinstitucional donde se presentaron discrepancias en el entendimiento del objetivo de aprendizaje. Durante un desfile virtual con prendas realizadas con restos de basura, cada coach de grado de la materia de Español, tuvo la oportunidad de justificar por qué el desfile y los vestuarios diseñados se ceñían al objetivo de la actividad y cumplían y fue la señal perfecta en la que se demostró que cada grado entendió algo distinto debido a que la instrucción fue diseñada por un autor distinto y cada uno tuvo un acercamiento particular pero de ninguna manera fue homologado o incluso colegiado entre los autores a los que les competía este reto, lo cual facilitó la realización del diagnóstico.

De acuerdo con Torres (2017) argumenta que históricamente y después de la segunda mitad del siglo XX hay evidencias empíricas de que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han modificado entornos educativos, agentes educativos, la forma de tratar los contenidos académicos y los aprendizajes de los alumnos. En resumen, explica que los cambios desde las nuevas tecnologías para la educación son innegables y que el diseño instruccional debe considerarse como “una estrategia”.

Una cuestión única en la plataforma de la *institución*, es que ninguno de los elementos anteriores se consideraban en la creación del diseño instruccional, dicho de otra forma, no existía una metodología y de ahí nace la necesidad de establecer lineamientos rectores y la urgencia de unificar criterios de diseño instruccional generales por cada nivel educativo para el que diseña la institución, sin importar si se habla de la materia de español, inglés o biología.

## 2.2 Retrospectiva del problema

La intención es diagnosticar si los diseñadores instruccionales de *la institución* presentan un modelo innovador y están cruzando las brechas perceptuales de la práctica, impacto y desarrollo profesional con mayor colaboración, compartiendo e intercambiando ideas y mejores prácticas para examinar el estatus actual y presentar la perspectiva de la instrucción que se maneja actualmente. Entendiendo que el proceso de enseñanza aprendizaje de forma mediada por tecnología requiere un proceso exhaustivo en su creación para que todas las actividades del proceso pedagógico tengan un papel fundamental, requieren de diferentes estrategias didácticas y metodológicas.

La intención es complementar con aportaciones para que el diseño de la instrucción promueva el desarrollo del pensamiento lógico y habilidades de pensamiento más efectivas y considerar si los medios y métodos vigentes son pertinentes o si vale la pena insistir en reinventar formas de adecuarlos a los nuevos tiempos.

Con el fin de diseñar y desarrollar acciones formativas de calidad y que guíen este proceso, será requerido diagnosticar si el diseño de materiales establece las fases, así como criterios a tomar en cuenta para lograr el objetivo esperado según la expectativa de *la institución*. La importancia del diseño instruccional reside en que, como lo describen Berger y Kim (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.

## 2.3 Descripción del entorno educativo

La institución es un ecosistema educativo enfocado a alumnos de kínder, primaria baja, primaria alta y secundaria. La institución es creadora de contenido y generadora de un sistema educativo virtual precargado en iPads para escuelas en toda la República que deseen comprarlo. La plataforma funciona a través de iPads, aparece como aplicación en el sistema iOS y próximamente en Android. Es un sistema de paga, virtual, que las escuelas presenciales y virtuales utilizan como apoyo académico con el apoyo de un asesor o coach.

La columna vertebral de la plataforma son los objetivos de sostenibilidad de la ONU. Se presenta cada mes un cierto "desafío" que está relacionado con cada uno, por ejemplo, con el agua potable, la igualdad de género, la pobreza, la desigualdad, entre otros. La autorreflexión, el pensamiento crítico, la iniciativa y la expansión de la creatividad y la compasión son claves para nuestro ecosistema.

La estructura principal en la que se integran estos desafíos en un núcleo interno y externo. El núcleo interno integra: Nutrición, Riqueza, Conciencia Ecológica, Educación Emocional y Autocontrol. El núcleo externo: Colaboración, Liderazgo y Desarrollo de Proyectos, Responsabilidad digital, Alfabetización digital y Medios, Innovación, Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas, Empoderamiento Social y Personal, Comunicación.





Figura 1. Captura de pantalla de la plataforma en la materia de Español para primer grado.

Todo el contenido está 100% alineado al currículo SEP. La gran mayoría de assets son desarrollados por *la institución*, como casa productora, quien cuenta con distintos departamentos de producción de ilustraciones, videos, live actions, hypes y otros tipos de assets, ellos desarrollan los dibujos gráficos y también editan las voces. Desde la codificación de la aplicación hasta los dibujos gráficos y voces. Todo es bilingüe, español e inglés. Listo para expandirse a otros países españoles y Estados Unidos. Proporcionamos la plataforma para Kinder 1 hasta Middle School 9 (o tercero de secundaria).

Como creadora de contenido, cuenta con departamentos divididos por áreas de conocimiento, por ejemplo: Español de primaria baja (que abarca 1ero, 2ndo y 3er grado) donde los “autores” o creadores de contenido, aproximadamente 50 o 60 en las diferentes

materias y que están organizados y desarrollan los temas propios del currículo SEP más los adicionales por los desafíos integrados para luego ser producidos por la casa productora que también es interna, la actividad se genera en la forma que se hayan seleccionado, puede ser como video, infográfico, artículo, entre otras opciones. La institución cuenta con una escuela donde se *pilotean* los programas previo a salir al público y/o a la venta.

### **3. Generalidades de *la institución***

*La institución* es una empresa muy joven (5 años) con sede en Morelia, México. Su objetivo es crear un ecosistema completo donde los estudiantes aprendan mientras se divierten. Aprenden desde técnicas de respiración hasta Ecología, desde Codificación hasta finanzas para invertir. Todo niño idealmente se convertirá en un ciudadano del mundo. No solo por lo mejor de cada uno de ellos sino también por el planeta.

Cuando me refiero a la institución, hago mención de una creadora de contenidos, una productora y una escuela, considerando también que la parte de la empresa que crea los contenidos también se encarga de capacitar personal, profesores, técnico de internet y directivos de las escuelas que contratan el sistema precargado en ipads, incluso puede hacer instalación física de internet y de elementos necesarios para crear un ambiente propicio en las aulas.

La plataforma está basada en el sistema iOS de iPads y proporciona aprendizaje de la mano con la tecnología. El aprendizaje con realidad aumentada, la narración de historias y los juegos estimulan el pensamiento creativo y, por ejemplo, junto con la educación de CNN, BBC y Discovery se incluyen recursos inspiradores. Por ejemplo, los estudiantes pueden

aprender sobre la composición química y el origen del oro y, al mismo tiempo, explorar un nuevo método de pago con monedas físicas y su futuro reemplazo en criptomonedas.

Es por eso que *la institución* es considerada un "ecosistema". No importa en qué materia, se inspirarán pensando *fuera de la caja*, crearán conexiones en las que no hayan pensado antes y resolverán los problemas que enfrentamos como un planeta unido. Pueden usar sus conocimientos tecnológicos para crear un auto con manejo de energía solar y todo a partir de materiales reciclados.

*La institución* proviene de la combinación de "conocimiento" y "acción". Esto se ve en la plataforma, por ejemplo, mediante la estructura y modelo "IMPACTO", los estudiantes primero identifican un desafío, luego mapean, luego crean un prototipo y finalmente actúan. Se estimula al alumno cada vez más para que use la tableta como elemento inspirador y de enseñanza, para luego actuar y crear un proyecto real relacionado con el desafío. Apenas vemos que los niños creen el mismo proyecto o solución para un determinado problema, lo que demuestra que los estudiantes realmente estimulan su imaginación.

En este sistema, el estudiante es el centro de la actividad pedagógica y este se concibe como una totalidad única y diferente; la educación humanista centra su modelo en las personas. Giroux afirma que “los estudiantes son autores de sus propias voces y construyen actividades sociales” (De Alba, 1995, 90), lo que implica que estos mantengan una gran responsabilidad con ellos mismos, con las demás personas y con el mundo que les rodea, es decir, el alumno como parte de sí mismo y se orienta a los demás.

Todo el sistema está perfectamente fundamentado y creado, sin embargo, existen muchas áreas de oportunidad en la práctica como el diseño instruccional, y es la problemática mayor que se identificó, puede ser que sea solo la forma de abordarlo por ahora y en el camino encuentre temas más relevantes, sin embargo, la intención es complementar con aportaciones de la instrucción para que promueva el desarrollo del pensamiento lógico y habilidades de pensamiento más efectivas y considerar si los medios y métodos vigentes son pertinentes o si vale la pena insistir en reinventar formas de adecuarlos a los nuevos tiempos.

El deseo de colaborar en el crecimiento de ciudadanos sanos, equilibrados y productivos ha llevado a *la institución* a incorporar herramientas que fomentan el balance entre las condiciones del mundo global y las necesidades del ser humano. Parte de la fundamentación teórica de *la institución* está basada en el humanismo, que piensa en el hombre como una concepción de intercambio personal y como una construcción de su totalidad a partir del contacto con los demás. “Para explicar y comprender apropiadamente a la persona esta debe ser estudiada en su contexto interpersonal y social. No obstante, en las explicaciones se hace hincapié en el sujeto o persona como la principal fuente del desarrollo integral. (Hernández Rojas, 1998, 102).

Para mayor y mejor información presentó el modelo de *la institución* en un organizador gráfico.



Figura 2. Ecosistema de la institución y propuesta a las escuelas

Para mejor visualización, favor de ingresar a la siguiente página web:  
<https://www.xmind.net/m/S4uyHd>

#### **4. Descripción del proyecto**

En el año 2016 ingresé a *la institución* y fue entonces cuando nació el proyecto con la intención de complementar aportaciones para que el diseño de la instrucción promoviera el desarrollo del pensamiento lógico y habilidades de pensamiento más efectivas considerando si los medios y métodos vigentes son pertinentes o si vale la pena insistir en reinventar formas de adecuarlos a los nuevos tiempos.

La necesidad de este proyecto surgió cuando en una revisión de qué tan efectivo estaba siendo el proceso de enseñanza-aprendizaje el camino se tornó controversial debido a que dentro de un torneo interinstitucional caímos en cuenta de que el objetivo de aprendizaje había sido redactado de distintas maneras según el autor de cada grado y en algunos casos particulares, tenía una connotación distinta debido a que no existía una metodología homologada para el diseño de la instrucción, lo cual propició el diagnóstico con la intención de ahondar en el tema y en las consecuencias, provocadas por la ausencia de una metodología clara por parte de la institución.

Precisamente, la importancia del diagnóstico que se realizó durante mi experiencia profesional y que aquí se presenta, radica en realizar un acercamiento al diseño instruccional para detectar y obtener datos al respecto de la metodología que favorece a la adquisición de conocimiento por parte del usuario y a la par, conocer si la interacción educativa, de manera virtual, se alcanza por medio del proceso de comunicación y las herramientas tecnológicas utilizadas para este fin.

Este acercamiento muestra que la habilidad para manejar las herramientas no son garantía de conocimiento así como las dinámicas por sí solas tampoco son requisitos para que se produzca una interacción. De la misma manera, la aplicación de aspectos pedagógicos y didácticos y la forma en la que se configura el aprendizaje desde los contenidos académicos de la(s) asignatura(s) se conectan con la relación entre el educando, compañeros y educador, y está mediada por el proceso comunicativo.

Para Giroux, “la experiencia del estudiante tiene que ser entendida primero”, y reconocida como la acumulación de reminiscencias e historias que les proporcionan el sentido de familiaridad, identidad y conocimiento práctico. Dicha experiencia tiene que ser tanto ratificada como interrogada críticamente, por lo que en virtud de lo anterior, en esta investigación y bajo este esquema, se analiza que el coach sirva de guía a los estudiantes para facilitar su autorrealización, teniendo en cuenta que cada uno de ellos tiene contextos, características y formas de percibir al mundo de manera diferente.

Podemos decir que en este proceso de orientación del profesor como facilitador del proceso de aprendizaje implica el uso de las herramientas tecnológicas, psicológicas y

pedagógicas para evidenciar la conciencia de apropiación y reflexión en las actividades y procesos de evaluación. Esta mención cobra valor, dado a que en la actualidad, los entornos virtuales de aprendizaje favorecen la generación de estrategias y se requiere un proceso de autorregulación para la participación en actividades colectivas como foros y chat(s) donde la motivación y el interés del estudiante es esencial para el proceso de incidencia en la transformación del estudiante como sujeto de acción.

Giroux (como se citó en De Alba, 1995) dice que “resulta necesario que los maestros incorporen a sus pedagogías la comprensión teórica de cómo la producción de significado y placer se hacen constitutivos mutuamente de quiénes son los estudiantes, cómo se ven a sí mismos y cómo construyen una visión particular de su futuro”, por lo que el diseño instruccional que se pretende encontrar en este proyecto está encaminado al logro del aprendizaje y en virtud de ello, considera la experiencia de interpretación del alumno.

Por otro lado, el docente debe ser un facilitador que promueva y ayude a desarrollar la creatividad y el autoaprendizaje del estudiante. “En muchos sentidos, los estudiantes se convierten en lo que modelamos para ellos, y parte de la influencia que ejercemos está superditada a nuestros propios estados del crecimiento –el concepto que tenemos de nosotros mismos- y la manera en la que se los comunicamos” (Joyce, 2002, p. 347).

#### **4.1 Antecedentes y definición del proyecto**

La elección de los instrumentos de recolección para realizar el diagnóstico del proyecto constó de herramientas cualitativas con la intención de explorar los fenómenos en

profundidad para extraer datos que refuercen o rechacen las premisas anteriormente mencionadas. El objetivo es extraer datos que puedan tener mayor profundidad en sus significados para obtener mayor amplitud en la información y provea de máxima riqueza interpretativa.

### **Instrumentos de recolección**

El instrumento de investigación seleccionado para la prueba piloto es la *entrevista cualitativa*, por ser más “íntima, flexible y abierta que la cuantitativa” (Savin-Baden y Major, 2013; y King y Horrocks, 2010). La entrevista representa una conversación para intercambiar información a través de preguntas y respuestas para construir en conjunto significados al respecto de un tema.

La entrevista *no estructurada o abierta* se eligió con la intención de definir qué preguntas podrían funcionar mejor en una siguiente etapa y estructurar una guía para conducir una nueva entrevista. Las preguntas y el orden en que se efectuaron son flexibles y el entrevistado tuvo opción a dar dirección a la entrevista.

Las preguntas guías planteadas para dirigir la conversación al tema de interés fueron:

- ¿Cuál es tu percepción en general como autor acerca de la plataforma educativa *de la institución*?
- ¿Consideras que el resultado obtenido por parte de los estudiantes en las escuelas es similar a lo planteado por el autor desde su creación?
- ¿Consideras el diseño instruccional elemento importante en el logro de una actividad?



- ¿Qué metodología aplicas para el diseño instruccional en tu materia?
- ¿Qué otros elementos consideras en la elaboración de tus recursos/actividades?
- ¿Qué mejoras en términos de diseño instruccional podrías sugerir? ¿Podrías proporcionarme un ejemplo?

*Nota importante:* Fue necesario mantener anonimato en caso de que el entrevistado así lo decidiera, sin embargo, se cuestionaron los siguientes rubros: edad, nivel de estudios, si participa o no en el diseño, planeación o como usuario de la plataforma.

Para la muestra de este diagnóstico se entrevistaron a 9 personas, 5 hombres y 4 mujeres, todos con distintos perfiles, en edades de 25 a 34 años, todos empleados de la institución, con distintos cargos: dos de ellos autores de materia curricular, tres especialistas en recursos digitales, dos profesores de la escuela donde se *pilotean* los programas de la institución, dos capacitadores de la plataforma en línea para el desarrollo profesional de coaches, todos ellos, participan en la planeación, diseño, creación, implementación, evaluación o como usuario del diseño instruccional a distintos niveles.

- **Observación (cualitativa) participante**

1. **Descripción:** es una metodología que tiene como objetivo familiarizarse estrechamente con un determinado grupo de individuos y sus prácticas a través de una participación intensa en su entorno.
2. **Justificación:** se eligió porque la observación es formativa y constituye el único medio que se utiliza siempre en todo estudio cualitativo. Complementarán las entrevistas cualitativas.
3. **Lista de requerimientos:**

a. Contacto con personas que laboran en la *institución*.

b. Grupo de individuos en contexto.

- **Documentos, registros, materiales y artefactos**

1. **Descripción:** Técnica de recolección de datos cualitativos que permite entender el fenómeno central del estudio y conocer los antecedentes de algún fenómeno o ambiente.

2. **Justificación:** se selecciona debido a que es una fuente muy valiosa de datos, en este caso se solicitarán los datos de fundamentación y fundación de la *institución* para conocer los lineamientos y la historia.

3. **Lista de requerimientos:**

1. Solicitud de permiso para tener acceso a los documentos.

<b>¿Qué busco conocer?</b>	<b>Técnica</b>	<b>Hipótesis</b>
Conocimiento general del sistema y particular del diseño instruccional	Encuesta cualitativa	Quizá no han tenido tiempo suficiente para evaluar por separado cada uno de los elementos del ecosistema.  Pueden salir muy buenos comentarios al respecto.
Actitud de los autores y profesores	Observación cualitativa participante	Puede ser que el discurso que se ha manejado hasta ahora no coincida con lo que realmente piensan/sienten por el ecosistema <i>de la institución</i> .

<p>Conocimiento general de la fundamentación de creación del ecosistema <i>de la institución.</i></p>	<p>Documentos, registros, materiales y artefactos</p>	<p>Existen modelos pedagógicos, justificaciones y fundamentación que las personas que trabajan en la empresa puede ser que desconozcan.</p>
---	---	---

Tabla 1. Definición de instrumentos de recolección. Elaboración propia.

### **Algunas consideraciones**

- Acerca del instrumento, brinda bastante libertad a los participantes para expresar su punto de vista en general y además poder dirigir la entrevista al objeto de estudio.
- Un elemento importante a considerar es el tiempo, la disposición es mejor por parte de los participantes cuando se aplica en el mejor momento para ellos.
- El ambiente es esencial, por lo que también es indispensable buscar el mejor lugar y crear una atmósfera de mayor confianza para que los participantes puedan expresarse abiertamente.
- El instrumento es considerado de recolección y a la vez de diagnóstico con la intención de enfocar aún más el objeto de estudio.

### **Indicadores y categorías**

Con la intención de implementar un sistema de control de gestión y de información que permita realizar un seguimiento de las metas, se definieron los siguientes indicadores para medir, evaluar y validar el cumplimiento de la misión de esta investigación.

La construcción de estos evaluadores se plantea considerando los objetivos definidos.

	<b>Insumo</b>	<b>Proceso</b>	<b>Producto</b>	<b>Resultado Intermedio</b>	<b>Resultado Final</b>
	¿Cuántas materias y actividades se realizan por parte de <i>la institución</i> educativa?	¿Bajo qué proceso, metodología se realizan dependiendo la materia o ciencia?	¿Cómo se aplican en clase?	¿Qué entregable realizan los alumnos y cuál es su entendimiento o al respecto del aprendizaje?	Con respecto a la evaluación, ¿cuál es su resultado obtenido y apropiación del aprendizaje esperado?

Indicadores	Número de materias.  Número de actividades por materia.  Entregable esperado por el autor.	Metodología de diseño instruccional  Proceso de realización de diseño instruccional	Aplicación de actividad en clase.  Tiempo de realización de actividades.	Tipo de entregable realizado por el alumno de la actividad contra tipo de entregable esperado por parte del autor de la materia.	Número de evaluaciones y resultados obtenidos por materia.
Tipo	Insumos	Proceso  Calidad	Focalización  Entendimiento	Eficacia  Eficiencia  Calidad  Desempeño logrado	Eficacia  Eficiencia  Calidad
Usuarios	Autores y Administrativos de plataforma educativa	Autores y directivos de plataforma educativa	Alumnos de escuela donde se aplica la	Alumnos y profesores de escuela donde se aplica la	Alumnos y profesores de escuela donde se aplica la

			plataforma educativa	plataforma educativa	plataforma educativa
--	--	--	-------------------------	-------------------------	-------------------------

Tabla 2. Indicadores y categorías. Elaboración propia.

## 4.2 Objetivos: general y específico

### Objetivo General

El objetivo general es determinar si los diseñadores instruccionales *de la institución* siguen una metodología de diseño instruccional y si esta permite y favorece el logro de los objetivos de aprendizaje.

### Objetivos específicos

- Identificar las metodologías de diseño instruccional con las que se realizan las materias dentro de *la institución*.
- Comprobar que los entregables de los alumnos y el entendimiento o apropiación del aprendizaje de la materia coincide con la petición/explicación que se incluye en el diseño instruccional de las actividades.
- Establecer los elementos de un modelo o metodología específica de diseño instruccional con el que los autores puedan desarrollar las materias y de la cual puedan apropiarse para dar seguimiento y permear en escuelas con los profesores para estar en sincronía.

### 4.3 Justificación

El ámbito educativo está creciendo rápidamente integrando nuevas modalidades que requieren de una nueva mirada desde lo tecnológico, pedagógico, comunicativo y creativo, para lo cual necesita a su vez que el talento docente desarrolle nuevas competencias en estas áreas para que sea capaz de diseñar, orientar y facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje. En cuanto a los procesos, específicamente en el área de la instrucción, es evidente que existe la necesidad de una metodología para desarrollar las instrucciones de un curso y “se diseña con la finalidad de propiciar el desarrollo de habilidades y destrezas, así como favorecer la adquisición del conocimiento en forma directa” (Martínez Rodríguez, 2009, p.106).

Es por esto que, el diseño instruccional es un campo que se ha posicionado con fuerza en los últimos años, “(...) pero al mismo tiempo es innegable que poder ejercerlo, exigirá cada vez más de sus profesionales: sin lugar a dudas no será fácil construir materiales para los llamados “sabios digitales” (Prensky, 2009), con los nuevos conocimientos y habilidades para navegar en ambientes tecnológicos encontrando información de todo tipo en la web.

En definitiva, el diseño instruccional es uno de los roles principales en la elaboración de un curso, otro es el conocimiento aplicado y uno más, el desarrollo de recursos y materiales para lo que se requiere establecer primero un plan general que incluya formato, contenido y estrategias de aprendizaje, para lo cual Llorens, Espinoza y Castro (2013) mencionan que “para lograrlos de manera efectiva, es imprescindible ver el proceso en toda su complejidad, y poner en el centro la educación y en específico el proceso de

enseñanza-aprendizaje, lo que a su vez implica contar, por ejemplo, con una visión y estrategias compartidas, institucionalmente, sobre el papel de las TICC en la educación; fomentar el compromiso y participación de los profesores” (p.3) , entre otros.

En el 2015, Sharif en su artículo “Diseñadores instruccionales del siglo XXI: cruzando las brechas perceptuales entre la identidad, práctica, impacto y desarrollo profesional”, presenta el tema como un reto para los educadores debido a que la tecnología evoluciona a un ritmo muy rápido.

Sharif (2015), examina el estatus actual frente a la historia del diseño instruccional para comparar modelos y presentar una perspectiva de cómo los diseñadores instruccionales se han enfrentado con su identidad actual y su profesión mientras buscan su desarrollo profesional. También menciona que hay literatura académica limitada de cómo necesitan ser instruidos y continuar su desarrollo profesional para ser aptos ante el continuo cambio en los sistemas y tecnologías educativas, asegura que no deben quedarse estancados en su forma de pensar y es necesario aprender continuamente.

Góngora y Martínez (2012), complementan las aportaciones anteriores comentando que los materiales y programas que se diseñen para el aprendizaje deben promover el desarrollo del pensamiento lógico y habilidades de pensamiento más efectivas. En el caso de la evaluación, exige la elaboración y uso de evaluaciones no tradicionales. Sin embargo, hay una condición sine qua non para lograr materiales y programas de calidad: la continua retroalimentación del impacto de estos en los estudiantes. Cada estudiante tiene su propio



estilo de aprendizaje, por lo que resulta riesgoso guiarse solo por normas generales del diseño de materiales.

Por último, De León (2007), como parte de sus conclusiones genera la pregunta más importante para los Ambientes Virtuales del Aprendizaje: se cuestiona si “ante el avance arrollador de la Tecnologías de La Información y la Comunicación en Educación, ante el avance de la tecnología informática, los medios y métodos pedagógicos clásicos siguen vigentes, son pertinentes, si vale la pena insistir en ellos o, reinventar formas de adecuarlos a los nuevos tiempos”.

Integrando el punto de vista de los autores, surge el siguiente esquema con la problemática actual (de esta última década) al respecto del diseño instruccional. La información de estos autores refuerza la problemática identificada en los ambientes educativos virtuales.

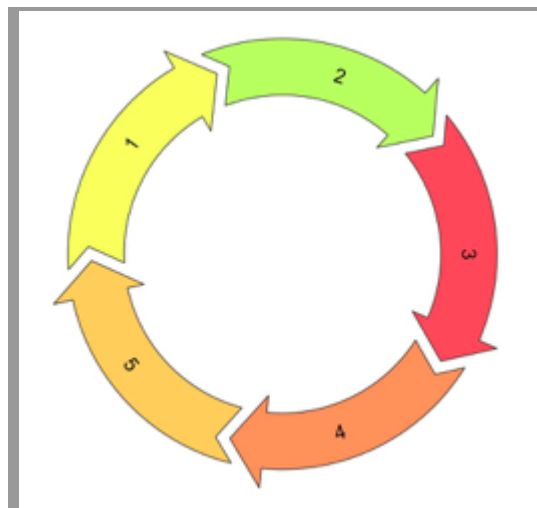


Figura 3. La problemática acerca del diseño instruccional.

1- Nuevas tecnologías

2- Necesidad de comunicación

3- Diseño antiguo

4- Falta de fundamentación y modelos actuales para diseño instruccional

5- Confusiones y falta de claridad

#### **4.4 Alcances y limitaciones**

A continuación se presentan alternativas para atender el problema planteado analizando posibles soluciones, esto con la intención de fundamentar hipótesis de trabajo y tener mayor claridad en el planteamiento.

Con este diagnóstico fue posible plantear el problema desde las distintas perspectivas observadas, otra intención que forma parte de este abordaje se debió a definir un problema mayor que podía deberse a la falta de conocimiento por parte del personal al respecto del concepto de diseño instruccional, pues si bien, muchos de ellos eran profesores de asignaturas presenciales que se unían a la institución para desarrollar contenido, no todos tenían conocimiento de las partes que conforman un entorno virtual del aprendizaje, es por ello que se cuestionan temas como la percepción, la importancia del diseño, si existió algún tipo de metodología o corriente pedagógica aplicada en la redacción de su instrucción, sus consideraciones o reflexiones al respecto.

<b>Problema</b>	<b>Factores asociados al problema</b>	<b>Solución o método de atención</b>
Percepción sobre el AVA	Bajo nivel de revisión antes	Determinar si este problema

	de entregarse a la escuela y de monitoreo en la práctica.	se relaciona con la falta de conocimiento y preparación en la aplicación de revisión y monitoreo.
Factores de influencia en la implementación	Bajo nivel de cumplimiento en la implementación debido a que se personaliza la actividad en el proceso de planeación del coach y lo adaptan a sus necesidades y objetivo.	Analizar si el bajo nivel de cumplimiento depende también de los estudiantes en el desarrollo de la actividad.
Importancia del diseño instruccional	Carencia de importancia por parte del autor al respecto del diseño instruccional.	Determinar si este problema afecta a nivel de estrategia pedagógica.
Metodologías aplicadas en el diseño instruccional	Carencia de claridad en metodologías aplicadas.	Analizar si se relaciona con falta de objetivos de la <i>institución</i> con respecto al diseño instruccional o de su aplicación de estrategias pedagógicas.
Otros elementos considerados en la	Carencia de claridad en criterios para la planeación	Analizar si se relaciona con falta de estrategias

planeación		pedagógicas.
Mejoras y sugerencias en/para diseño instruccional	Baja fundamentación en mejoras	Considerar si se relaciona con la carencia de educación continua y actualización

Tabla 3. Alcances y Limitaciones. Elaboración propia.

### **Estrategias**

- Monitorear el uso de las materias por parte de cada escuela, cada grupo, cada docente y cada alumno.

### **Acciones:**

1. Verificar o rastrear la actividad con un check
  2. Reportar con entregables el cumplimiento de materia.
- Incorporar capacitación, asesoría y diseñar un manual de consejos para una implementación exitosa.
  - Exponer que cada escuela parte de una interpretación del diseño instruccional dependiendo sus necesidades pero en general el objetivo se cumple.
  - Brindar libertad en la aplicación de la actividad siempre y cuando esté guiado por el objetivo de aprendizaje.
  - Corroborar que el diseño instruccional sea claro y se alinee con los objetivos de aprendizaje.
  - Establecer una media o promedio de tiempo por ejecución de actividades.

- Impulsar capacitación funcional para todos los autores de *la institución* que pueda mejorar el diseño instruccional de sus clases.
- Definir lineamientos claros que relacionen las estrategias pedagógicas con los objetivos de aprendizaje y con las metodologías de diseño instruccional.
- Establecer anualmente cumplimiento en objetivos medidos por evaluaciones.

Al respecto del alcance, se revisaron específicamente 36 materias en sus diferentes grados. Ej. Español en sus 3 años de kínder, 6 de primaria y 3 de secundaria, durante un año de currículo, en sus distintos procesos, desde la creación en autoría, su progreso y paso por el departamento de “enhancement”, su salida en plataforma y la lectura por parte de los coaches en las escuelas.

La limitación más poderosa en el sentido del diseño fue justificar y establecer la necesidad de los lineamientos como fórmula del diseño instruccional pero que a su vez permitiera que la indicación la redacte y determine cada autor con la intención de permitir la libertad planteada en la corriente humanista, aunque siguiera una serie de pasos para su construcción y estuviera delimitada por algunas pautas de redacción clara, ejemplo: redacción de oración simple con sujeto, verbo y predicado, en tercera persona, sin referirnos al alumno o sin agregar apodos de cariño, como punto de partida.

Otra limitación que se mencionó con anterioridad tuvo que ver con la negación a publicar el trabajo realizado de manera detallada en la institución por acuerdos de confidencialidad. El rumbo que tomó este documento cambió por el deber de eliminar datos importantes y ante la negación de publicar, por ejemplo, la metodología final con las fórmulas acordadas por nivel

y materia. Posteriormente, mi separación con la *institución* para finales del año 2019, por lo que es debido mencionar que lo que se registra en esta memoria de evidencia profesional se limita a relatar el informe del proyecto de innovación durante los 4, casi 5 años previos.

## **5. Presentación del proceso que se siguió para llevar a cabo la intervención; definición de fases: diagnóstico, planeación, ejecución y evaluación.**

### **Levantamiento de datos**

En esta sección se presenta el vaciado de datos por pregunta, separando las respuestas de cada uno de los participantes, para dichos fines, se integrarán las transcripciones, esto con la intención de ser lo más apegados a la fidelidad de la información. Para visualizar la matriz de respuestas, favor de consultar Anexo C.

### **Pregunta 1: ¿Cuál es tu percepción en general como autor acerca de la plataforma educativa?**

En la figura 3 podemos observar que las respuestas se integran en cuatro rubros generales que corresponden a revisión, estructura, innovación y recursos.

Innovación fue el más importante dado a que se integra a cualquier colegio sin importar su orientación o filosofía, porque se proponen dinámicas orientadas al uso de la tecnología, con contenidos académicos que hacen la diferencia y también que propone actualización y estudio por parte del docente para poder sacar el potencial completo de la plataforma.

Los recursos acompañan muy bien el rubro anterior dado a que acompaña a la innovación con la oferta de recursos audiovisuales en sus materias así como con las aplicaciones que se integran para adaptar las entregas de los alumnos y con respecto al docente, facilita el trabajo operativo y de búsqueda de contenido y lo más interesante, hace la planeación de las clases más sencilla.



Figura 4. Percepción de la plataforma educativa

Por su parte, la estructura de la plataforma es una de sus bondades que se muestra como herramienta de apoyo muy completa y fomenta el aprendizaje desde la motivación promoviendo el aprovechamiento escolar de forma innovadora. El rubro revisión es el que tiene una percepción más débil dado a que se han detectado omisiones o errores tanto de contenido como de entrega y eso nos permite reconocer que falta revisión antes de entregar a las escuelas inscritas en este programa.

**Pregunta 2: ¿Consideras que el resultado obtenido por parte de los estudiantes en las escuelas es similar a lo planteado por el autor desde su creación?**

Una de las situaciones más retadoras en el proceso de la evaluación con los coaches fue darnos cuenta que había poca evidencia al respecto de la retroalimentación brindada por las escuelas que aplican el modelo, sin embargo, con la investigación y la información que se logró obtener se identificó que en general las actividades podían y son modificadas por la aplicación del coach que se tiene de manera presencial en clase.

Es decir, el panorama del autor o creador de la clase podría parecer limitado ante las posibilidades infinitas que se tienen bajo el contexto en el que realmente se aplica, digamos que sólo se considera un escenario ante todos los que existen a lo ancho y largo de la República Mexicana, y lo anterior, sin mencionar que el planteamiento del profesor presencial podría ser entendido y/o aplicado de manera distinta según las necesidades actuales de su grupo.

Identificar todas las variables desde el planteamiento de la clase, el contexto de la institución, las herramientas del coach presencial, los alumnos y el nivel educativo, entre muchos otros, hacen de cada sesión, una clase y dinámica muy particular, incluso los entregables entre escuelas en las clases modelo que se compartían al final de cada materia con el resto de integrantes de la comunidad de esta plataforma, tenían un toque muy particular dependiendo la zona geográfica.

Por último, un detalle a subrayar consistió en darnos cuenta que para las materias curriculares existía una rigurosidad en la aplicación de las clases y la mayoría de datos nos



arrojó que se debía a la importancia de cumplimiento de los objetivos de aprendizaje propuestos por la Secretaría de Educación Pública.



Figura 5. Resultado obtenido por los estudiantes versus planteamiento del autor desde su creación.

**Pregunta 3: ¿Consideras el diseño instruccional elemento importante en el logro de una actividad?**

Al respecto de la importancia del diseño instruccional para el logro de una actividad los autores en su mayoría están de acuerdo; coinciden en que el logro de la actividad se ve determinado por la manera de comunicarse, adicional a que la consideración del planteamiento permite que el alumno se encamine mejor al logro de los objetivos de aprendizaje. En suma, es la base para lograr que el planteamiento de la clase pueda

contemplar todas sus partes: objetivo, pasos, recursos tecnológicos, tipo de actividad por pasos, tiempo, criterios de evaluación, entre otros.

Sin embargo, la respuesta no fue uniforme dado a que hay quienes consideran que aunque sí es importante, no es fundamental porque consiste sólo en un planteamiento que puede ser modificado o aplicado dependiendo del potencial y limitaciones de los personajes involucrados (profesores y alumnos).

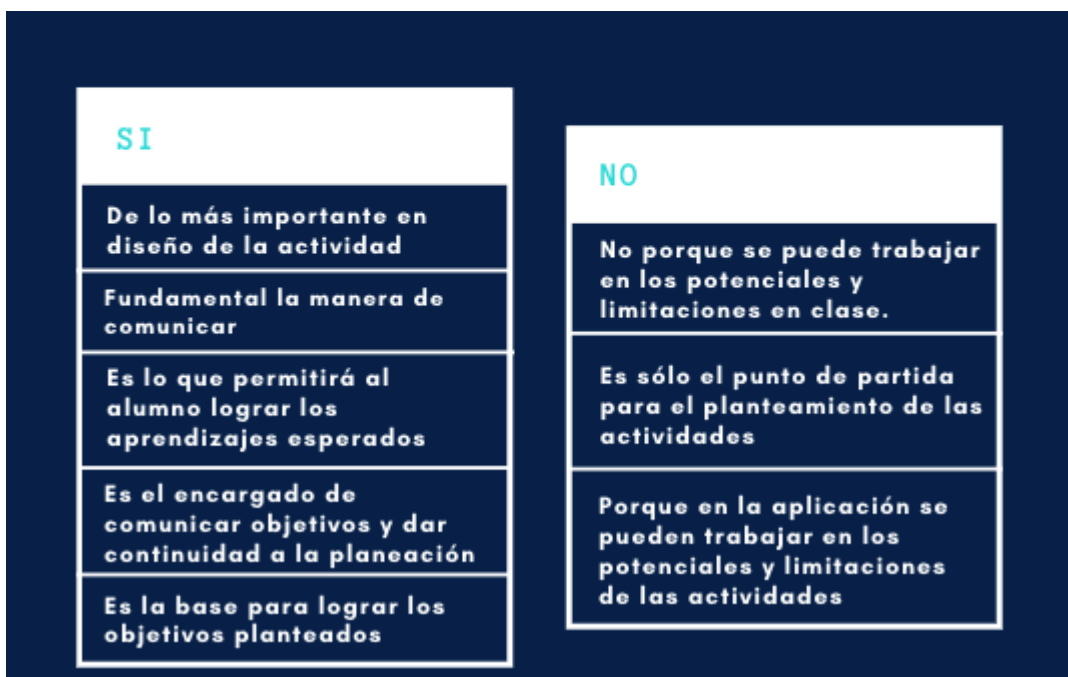


Figura 6. Importancia del diseño instruccional para el logro de una actividad

#### **Pregunta 4: ¿Qué metodología aplicas para el diseño instruccional en tu materia?**

En este diseño de metodología participan algunos principios generales del aprendizaje y se apuesta por una implementación más dinámica con la que el estudiante pueda recibir el proceso de enseñanza-aprendizaje de la forma más eficaz y funcional posible.

Recordemos también que el diseño instruccional funciona como especie de directriz en la planificación de unidades y sesiones de trabajo así como para la proposición del encuadre pedagógico, por lo que el proceso de diseño e implementación nos puede dar pistas claras de que no existe una metodología que pueda permitir la homogeneidad entre distintas materias o incluso nivel formativo de cada usuario. Las respuestas variaron bastante, sólo se mencionó la metodología Addie, Gagné y Assure, el resto utilizaba en saber empírico para la autoría y diseño de sus materias. La información de este apartado fue importante y permitió hacer consciente la necesidad de generar un manual que especificara cuál es la mejor metodología según el enfoque de la institución.

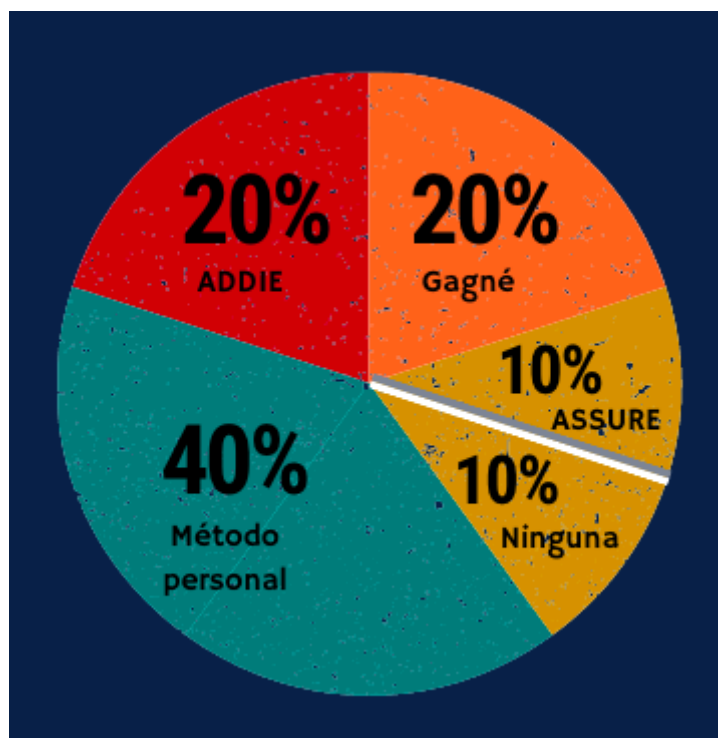


Figura 7. Metodologías de diseño instruccional aplicadas en el diseño de clase.

**Pregunta 5: ¿Qué otros elementos consideras en la elaboración de tus recursos/actividades?**

A diferencia de la metodología presencial, la formación online cambia por sus fases de programación donde la carga formativa cuenta con mayor dedicación y necesidad de tener una guía instruccional, parte de la clave es reorientar el sentido del curso en momentos determinados para poder tener una programación flexible y equilibrar el contenido.

En este sentido, encontramos algunos elementos que también son considerados por los autores como estrategias de formación, el uso de herramientas digitales, tiempos correctos en actividades, la consideración de la capacidad de atención de los alumnos a los que me dirijo (según la edad y grado académico), el contenido académico de la SEP que es obligatorio, estilos de aprendizaje, instrucciones diferenciadas y contexto escolar.

Todo lo anterior con la intención de que la creación del producto formativo tenga las herramientas más importantes con el fin de adaptar el contenido a las necesidades de aprendizaje de los usuarios.



Figura 8: Otros elementos considerados en la elaboración de tus actividades.

**Pregunta 6: ¿Qué mejoras en términos de diseño instruccional podrías sugerir?**

Para mejorar la comprensión de esta realidad educativa, es decir, esta plataforma en específico y al mismo tiempo lograr una transformación, se plantea una investigación para la acción que es una de las mejoras más importantes propuestas a la institución para poder generar un espacio de diálogo y reflexión entre los actores sociales que participan en ella, como son: los autores, los coaches de grupo, las instituciones educativas que adoptaron este modelo, la institución educativa que emite la LMS y el contenido, con la intención de abordar las prácticas educativas dentro y fuera del aula mientras se utiliza esta plataforma.

Como consecuencia, podremos trabajar también en un modelo único que permita la unificación de estilo, donde se considere la adaptabilidad de tiempos, se tenga una mayor claridad con indicaciones concretas y esté enfocado a un mismo objetivo en común.



Figura 9: Ejemplos de sugerencias de mejora en términos de diseño instruccional.

### **Observaciones y relatoría**

A lo largo del proceso debo admitir que me he topado con más sorpresas positivas que momentos desagradables. De inicio todos los entrevistados fueron muy amables y siempre han estado muy dispuestos además de mantenerse atentos de lo que se necesite para concluir el proceso de investigación. Esto me motivó para poder entregar resultados que puedan ser valiosos para *la institución* y el resto de mis compañeros que se involucraron.

Por los motivos anteriores, organizar tiempos para llevar a cabo las entrevistas y encontrar lugares para realizarlas fue muy fácil y rápido. En el momento de realizar las entrevistas la conversación siempre fluyó con naturalidad y hubo apertura por parte de la gran mayoría, sin embargo para mi sorpresa, un porcentaje de mis entrevistados no conocían algunos términos como “diseño instruccional” y tampoco pudo responder preguntas que hacían referencia a metodología para diseño instruccional.

Para continuar con las entrevistas, tuve que realizar algunos ajustes y explicar brevemente los términos desconocidos para obtener sus impresiones. En su mayoría, los administrativos no estaban enterados y tuve que detallar a qué se refería el término y apoyaron con sus impresiones. Hubo respuestas que terminaron en un “no lo sé” y decidí no forzar un resultado que no pudiera ser favorecedor o valioso para la investigación.

Percibí desconocimiento, nerviosismo y preocupación por creer que esta información podría llegar a directivos de una forma que pudiera perjudicar a cualquier nivel. La institución tiene mecanismos fuertes para controlar a gran parte del personal al respecto de temas de confidencialidad, lo que se debe o no decir, hacer, revelar y las posibles consecuencias.

Durante la entrevista, una duda constante para ellos era si su nombre sería revelado y aunque cada archivo donde vacié la información tiene su nombre, por respeto al anonimato solicitado por algunos, no se publicarán nombres. También considero que había cierta preocupación a revelar datos que la empresa no permite por parte de administrativos, pero siempre respeté los límites de su confidencialidad.

Al final del vaciado, me di cuenta que las estadísticas son interesantes para una *institución* tan innovadora en el ramo de la educación, pues muchos términos son desconocidos a nivel pedagógico y gran parte de su metodología es empírica. Creo que para una siguiente etapa, consideraré más a los perfiles que se dedican a la creación de los contenidos y quizá eliminaré algunos administrativos que aunque son los que dan los cursos para el uso de la plataforma, desconocen temas relevantes acerca del diseño instruccional.

En general no hubo contratiempos para la aplicación de las entrevistas, pero sí para la entrega de la autorización. Como estrategia exitosa, tomé en cuenta las recomendaciones de otros autores de realizar la entrevista en un lugar cómodo y considero que funcionó el ambiente casual, plática amena, buen trato y una actitud dispuesta a guiar mis preguntas como consideré mejor podían ayudar y ser detalladas o explicadas.

### **Conceptualización, Categorización y Organización.**

Para consultar el recuadro con categorías, favor de consultar Anexo A.

- 1. Percepción de la plataforma *de la institución* (como facilitador en los procesos de aprendizaje).**





Figura 10. Percepción favorable de la plataforma

### **Favorable**

- Es una gran herramienta tanto para el alumno como para el profesor, ya que brinda recursos que facilitan el aprovechamiento de la información de forma divertida y dinámica.
- Es una herramienta de trabajo que facilita el trabajo operativo y de búsqueda de contenido, lo cual hace más sencilla la planeación de clases. Ofrece una cantidad muy amplia de recursos audiovisuales y también de aplicaciones adaptativas que motivan el proceso de aprendizaje en los alumnos. Kn·Power brinda una evaluación constante y personalizada de los alumnos sin tener que usar una hoja de cálculo independiente o una bitácora fuera de ella, lo cual me parece que hace aún más sencillo el proceso de seguimiento y apoyo al alumno. En general, creo que el acercamiento transdisciplinario de las asignaturas, el desarrollo de habilidades personales y profesionales en un entorno global y CBL (challenge based learning) en una estructura de design thinking es único lo cual te permite como Coach (profesor) enfocarte en diseño de actividades diferentes, innovadoras y significativas.

- En un principio les da miedo a los profesores por todas las cosas en las que deben actualizarse.
- Es una plataforma que puede facilitar mucho la labor del profesor, siempre y cuando el profesor sepa utilizar diversos dispositivos, tenga curiosidad por aprender y sobre todo que explore el cosmos antes de impartir su clase para que pueda identificar las actividades a seguir así como los recursos que se le proporcionan como apoyo para desarrollar su clase.
- Es una herramienta que puede servir al docente y al alumno en el proceso del aprendizaje, por sus ricos contenidos académicos con actividades dinámicas orientadas al uso de la tecnología. Una plataforma que permite cambiar el paradigma de cómo se imparte el conocimiento que se ha utilizado en muchos años, y que ahora gracias a los avances en los dispositivos es posible implementarse en el aula, aprovechando todas las bondades del acceso a la información actual.
- Es una herramienta de apoyo muy completa pero que requiere paciencia y ensayo para poder sacar su potencial completo.
- Comprende una estructura muy buena, te da un panorama general de manera muy sencilla del contenido de la misma, sin embargo, en ocasiones se detectan muchas omisiones o errores en ella, creo que falta un poco de monitoreo o revisión antes de que se entregue a la escuela.
- Tener la oportunidad de escribir, crear o co-crear contenido educativo es muy interesante. El hecho de que el material sea para *la institución*. ha hecho todo más motivante. Después de todo, tener una idea aproximada del número de personas que verán tu contenido marca la diferencia.

- Es una plataforma digital educativa que permite al colegio y a los profesores adaptar el contenido y las clases a su filosofía, crear y compartir contenido, lo que facilita la labor docente y el aprendizaje de los alumnos.

## 2. Diferencias entre el objetivo del autor y la aplicación lograda en estudiantes

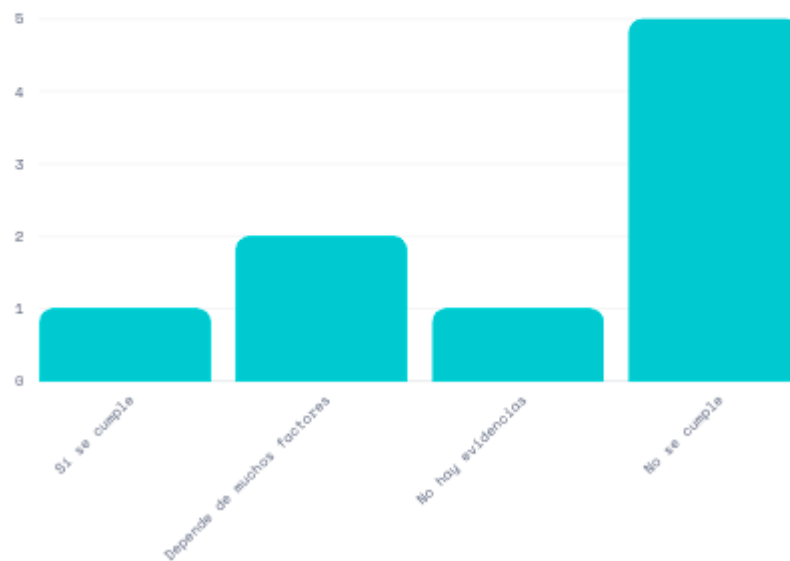


Figura 11. Diferencias de aplicación en diseño instruccional

### Depende de muchos factores

- Esto dependerá, por supuesto, de cada alumno y cómo el Coach imparta la clase, y podrá variar de materia en materia. Sin embargo y en términos generales, creo que el propósito de las actividades se cumple de acuerdo a lo planteado inicialmente por el autor.
- Sin temor a equivocarme, creo que esto varía de acuerdo al contexto en el aula, ya que hay grupos que responden mejor que otros, y también influye el profesor que está

frente al grupo. Por lo tanto, hay actividades que se van a desarrollar mucho mejor que el planteamiento que el autor hace porque tanto los alumnos como el maestro puede mejorar la actividad con planteamientos, recursos, productos, etc., y en algunos casos, considero que las actividades se tornan monótonas (principalmente con las lecturas largas) y creo que es ahí donde se pierde el interés, objetivo y resultado.

### **No se cumple**

- No necesariamente, creo que el contenido que se brinda desde autoría pasa por una personalización en el proceso de planeación por parte de los Coaches y ellos las adaptan de acuerdo a sus necesidades, entonces muchas ocasiones el planteamiento del autor (o su objetivo) se ve modificado. Sin embargo, creo que también se logra en la mayoría de los casos. He tenido la experiencia de que coaches de diversas asignaturas soliciten una llamada o una plática con el autor para poder conocer su intención con respecto a cursos, actividades e inclusive material de apoyo.
- No siempre, ya que cada institución tiene su misión y visión y nosotros somos una herramienta.
- No, indudablemente hay muchos factores que influyen en el resultado del aprendizaje. Por ejemplo, el autor muchas veces no ve la aplicación de sus sesiones planteadas ya en trabajo de aula, lo que puede derivar en no obtener el resultado que esperaba.
- No hay un planteamiento exacto por parte del autor. Pero creo que sí transmite una idea general bien a los estudiantes.
- No, al menos no siempre, y eso no es necesariamente malo. Como autor, uno puede solamente visualizar escenarios y procurar transmitir lo necesario para que el alumno en mente pueda aprender como se espera. La similitud puede esperarse en cuanto a la

estructura de una dinámica u otras cosas con pasos definidos; pero, afortunadamente, la experiencia de aprendizaje será siempre distinta, por más que intentemos controlarla.

### **Sí se cumple**

- Sí, pero solo en las materias curriculares, en las materias como META o los Inner Kore, creo que los colegios no hacen que los alumnos concreten los retos.

### **No hay evidencias o no se ha estudiado**

- No hay evidencia o estudio de que se está llegando a los objetivos de cada Scope, aunque tenemos la parte de la evaluaciones no existen los reporte gráficos (estadísticos) que evidencian por completo el trabajo que realizamos, un buen punto para trabajar

### **3. Consideraciones acerca del diseño instruccional como elemento importante para el logro de una actividad**

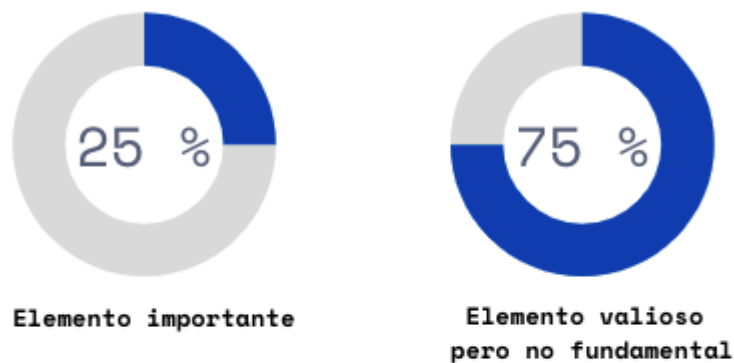


Figura 12. Diseño instruccional como elemento en el logro de una actividad

### **Elemento importante**

- Sí, de hecho lo considero como base para lograr los objetivos planteados en las actividades.
- Sí, por supuesto, de hecho quizás sea el elemento más importante para lograr el objetivo dado en una planeación, pues solamente hasta que la clase es llevada a cabo se pueden medir los resultados pero sin una línea guía como el diseño instruccional sería muy complicado concretar un aprendizaje a lo largo de una o varias sesiones, se debe tener muy claro en la planeación.
- Sí, es fundamental.
- El diseño instruccional es una de las cosas más importantes sobre todo cuando estamos hablando de una plataforma en la cual tienen que estar diseñada una serie de actividades, instrucción y otros elementos para crear el ambiente de aprendizaje.
- Sí, porque dependerá en gran medida del cómo se de la clase y se explique la actividad los alcances e involucramiento de los alumnos a la misma.

- Sí, ya que un diseño instruccional correcto permitirá al alumno lograr los aprendizajes esperados de forma eficaz.
- El logro de la actividad definitivamente requiere un pensamiento por adelantado de la misma, en la cual se cumplen dos factores, el de que el profesor pueda tener el material y recursos necesarios para su clase y que el alumno tenga un acompañamiento claro y completo para ella.

### Elemento valioso pero no fundamental

- No lo es todo, importa el bagaje cultural, de formación del docente, así como sus estrategias de enseñanza y aprendizaje.
- Para una actividad a través de *la institución*, sí, aunque no fundamental. Una gran parte del material académico está alineado a estructuras trabajadas cuidadosamente que permiten vislumbrar los potenciales y limitaciones de muchas actividades.

### 4. Metodología aplicada en el diseño instruccional *de la institución*

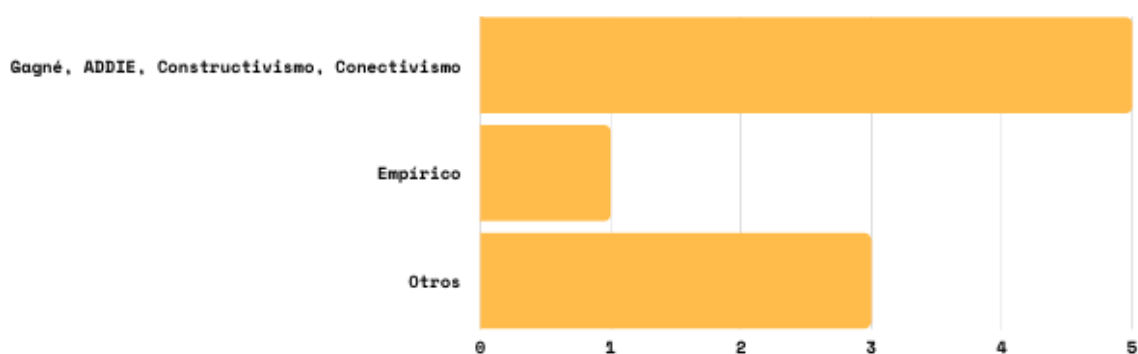


Figura 13. Metodología aplicada para diseño instruccional.

### Gagné, Addie, Constructivismo, Conectivismo

- Generalmente, por reto utilizo más de una, por ejemplo el Modelo Addie, Modelo Assure, teoría cognitiva y creo que el constructivismo.
- Gagné
- Metodología Addie (aplicación del Constructivismo y conectivismo).
- La materia que yo escribo es para grados de kinder, por lo tanto, intento ser lo más clara y breve al momento de escribir las instrucciones del alumno. En cuanto a la instrucción para el Coach, intento ser específica y basándome en la metodología de Gagné a medida de lo posible.
- Gagné y Addie, tomando en cuenta sus fases:
  - “Análisis/Scope & Sequence: El primer paso consiste en realizar un análisis de la totalidad del curso, empezando con contexto, entorno y el contenido, el cual dará como base la definición de la situación y las necesidades formativas.
  - Diseño/Scope & Sequence: Comprende el desarrollo del programa del curso especializándose en determinar cuál será la dirección pedagógica, organización del contenido y la secuencia de las actividades.
  - Desarrollo: Implica la producción de los materiales y contenidos que se previeron en la fase de diseño.
  - Implementación: Establece la puesta en práctica del desarrollo de contenidos y materiales con la participación de los alumnos.
  - Evaluación: Por último, esta etapa consiste en la aplicación de una evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso Addie y también una evaluación sumativa que permita el análisis de la acción formativa.

## **Empírico**



- Generalmente las divido en tres actividades y cada una consiste en una apertura del tema, desarrollo, instrucción diferenciada y cierre. Además de esto los temas van secuenciados de manera que se pueda avanzar pero al mismo tiempo no exista un atraso o retroceso si se llega a perder un tema el alumno por alguna circunstancia. Me baso en los objetivos del reto, pero también en los aprendizajes esperados para plantear un tema.

### Otros

- Flipped Classroom, constructivismo, conectivismo y PBL en su mayoría.

### Desconocimiento

- No lo sé.

## 5. Otros elementos considerados para elaborar tus actividades



Figura 14. Otros elementos considerados en la elaboración de la clase.

### Contexto / Estímulos

- Tiempo de duración de la sesión, habilidades motrices de los alumnos de acuerdo a su edad (con base en los estadios de Piaget), y si la actividad es o no llamativa para los alumnos.
- Las necesidades actuales de mi grupo y el canal adecuado para poder llegar a ellos. Que exista una variación de los estímulos para buscar un equilibrio de uso de herramientas.
- El contexto escolar, la preparación del docente y los directivos.
- La experiencia como docente, el tiempo que tengo para desarrollar la actividad, el tiempo que tienen en el aula para desarrollar la actividad, el contexto en el cual supongo que se va a desarrollar, la posibilidad de que la actividad tenga una parte teórica y una práctica, el material que pueden utilizar, etc.
- Edad, Nivel y Grado y Contenidos académicos por parte de la SEP.

### **Tecnología y entretenimiento**

- El dinamismo de las lecciones, el trabajo por proyectos, la tecnología que involucra y las instrucciones diferenciadas, es decir que una vez que los alumnos aprenden, puedan replicar y después plantear su propio aprendizaje, también algunos métodos como aula invertida y constructivismo.
- El entretenimiento, diversión y capacidad de atención de los alumnos a los que me dirijo. Las habilidades motrices. El Background cultural. Tendencias atractivas actuales en el mundo de los estudiantes.
- Dentro de los materiales didácticos considero: Implementar las estrategias óptimas para la formación, revisión de la adaptabilidad de contenidos al entorno, revisión de

los tiempos correctos de las actividades a realizar y capacidad de uso y manejo de software.

- La posible diferencia de niveles o fluidez al usar herramientas o aplicaciones: Aunque a veces una actividad puede ser la misma para todo un salón, no todos tienen siempre la misma facilidad (o nivel), como en apps de programación, etc. Asimismo, algunos alumnos pueden ser más hábiles para analizar, otros para comunicar, otros para bosquejar. Todos estos elementos, tomados en cuenta y con cuidado del coach, pueden resultar muy fructíferos para todas las partes involucradas en las actividades.

## 6. Sugerencias de mejora en diseño instruccional

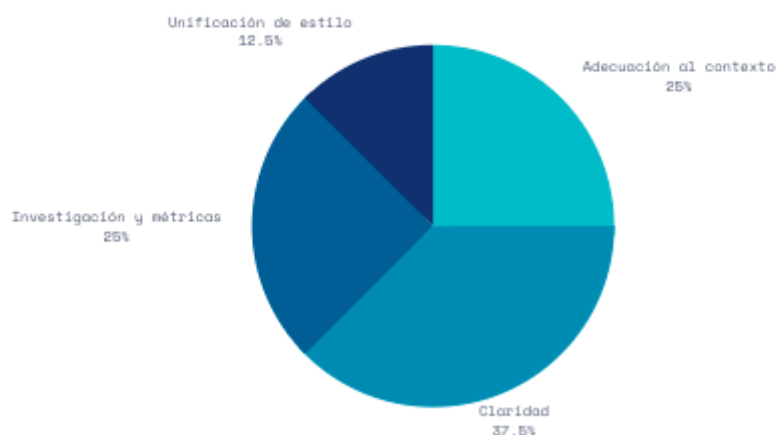


Figura 15. Mejoras en diseño instruccional.

### Unificación de estilo

- Sugiero una unificación de estilos, ya que de acuerdo a cada autor, este podrá variar. Por lo tanto, podremos encontrar dentro de un mismo grado instrucciones con gran

variedad de estilos y de mayor o menor complejidad. Esto puede influenciar la forma en la que el alumno se relaciona con cada materia.

### **Adecuación al contexto**

- La adecuación con base a la experiencia del grupo. Me parece que al conocer cómo cambian las dinámicas con relación desde el número de alumnos, como también que hay actividades que pueden ser funcionales para perfiles específicos o que pueden representar un reto al momento de ponerlo en praxis.
- Adaptabilidad de tiempos en actividades, donde las actividades requieren mayor inversión de tiempo en su realización o viceversa.

### **Claridad**

- Lo único que puede decir es no dar por un hecho que todos piensan como uno, que se sea claro en lo que se quiere lograr.
- Considero que son dos los más importantes donde podría mejorar:
  1. Ser más específicos cuando se solicita que hagan una lectura, y no solo escribir lee el artículo. Podría ser como una pequeña introducción, después pedir que lean el artículo, que identifiquen las ideas principales o palabras claves, o algo que especifique que la lectura tiene una finalidad.
  2. Conocer y relacionarnos más con las aplicaciones para poder escribir de una forma más clara las instrucciones para pedir que realicen los productos.
- Mejoraría que las indicaciones sean más concretas en cuanto a lo que se solicita tanto en contenido como en forma (uso de herramientas de creación audiovisual). Trataría de no dejar nada abierto a interpretación del coach, sino ser más concreto aunque a veces pueda ser repetitivo.

## **Investigación y métricas**

- Tener en cuenta la interdisciplinariedad es muy complejo, aún con el diseño instruccional, así como crear un método para medirla. Quizás también en general el cómo medir si realmente se logró el aprendizaje gracias a los métodos del diseño instruccional.
- Una mejor recolección de datos y follow-up por retos para averiguar qué tanto se logró y cómo (action research).

## **Análisis e Interpretación datos**

- El 100% de referencias al respecto del sistema *de la institución*. son de percepción favorable.
- El 50% de los entrevistados que tiene percepción favorable, menciona que la plataforma de *la institución* es una herramienta facilitadora y de apoyo para el coach.
- El 20% considera que la aplicación dependerá del contexto de la escuela que lo utilice considerando habilidades del coach para guiar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Otro 20% considera que es una herramienta que propone capacitación para los coaches y que en algunas ocasiones les da miedo se implemente en su escuela por motivos de actualización en tecnología.
- Otro 20% considera que la propuesta es dinámica y divertida si se aplica de la manera correcta.
- En cuanto al objetivo dirigido por el autor y el que se cumple en el aula, el 20% considera que depende de muchos factores para que se cumpla.

- El 60% cree que no se cumple y tampoco es regla que se deba cumplir, pues el contexto, la misión y visión de la escuela que lo aplica, el planteamiento del coach y los diferentes escenarios son los que determinan cómo funcionará.
- El 10% considera que se cumple solo en materias curriculares o SEP porque son las materias más importantes que se deben concluir.
- Otro 10% argumenta que no hay estudio estadístico o investigación que evidencie hasta ahora que los objetivos son cumplidos o no.
- Acerca del diseño instruccional como elemento importante para el logro de una actividad, el 90% lo considera base o fundamental.
- Otro 10% considera que el diseño instruccional sí es importante pero no fundamental.
- Del 90% que lo consideran importante, solo el 30% cree que requiere un buen diseño instruccional para comunicar los objetivos, pasos e indicaciones para concretar las actividades.
- El 10 % de los que lo consideran importante, creen que la clase debe ser entendida por el coach y debe contar con los materiales y recursos debidos para cada actividad.
- Del 10% que lo considera importante pero no fundamental, considera que dependerá de la formación del docente, de las estrategias que conozca para manejo de grupo y de los potenciales y limitaciones para aplicarlo en clase.
- Al respecto de la metodología aplicada para el diseño instruccional, el 50% considera que se aplican las metodologías de Gagné, Addie, Constructivismo y Conectivismo.
- El 10% (autor), realiza sus actividades de manera empírica y que la metodología propia consiste en la división de la actividad en apertura del tema, desarrollo, instrucción diferenciada y cierre.

- Ese mismo 10% comenta que se basa en los objetivos del reto y de los aprendizajes esperados para plantear un tema.
- El 20% de los entrevistados considera que se aplican otras metodologías.
- El 10% del 20% que considera que se aplican otras metodologías, utiliza Flipped Classroom, constructivismo, conectivismo y PBL en su mayoría.
- El 10% del 20% que considera que se aplican otras metodologías, utiliza IMPAct Learning Model
- El 10% no sabe qué metodología se aplica y no conoce de metodologías.
- Acerca de otro tipo de elementos que se consideran para elaborar actividades, el 60% generaliza en contexto y estímulos para el alumno.
- Algunos elementos considerados por el 60% que aplica contexto y estímulos, son tiempo para el que está diseñada la clase, edad de los alumnos, nivel académico, contenidos de la SEP, variación entre la teoría y práctica, estadios de Piaget, equilibrio en tipos de inteligencias.
- El 40% restante considera la tecnología y el entretenimiento son los otros elementos que consideran para la elaboración de la clase.
- Entre los elementos considerados por el 40% se mencionan algunos como: trabajo por proyectos, diversión de la práctica, dinamismo de las lecciones, las aplicaciones sugeridas para realizar los productos, habilidades motrices, capacidad de atención, entre otros.
- En cuanto a las sugerencias para mejorar el diseño instruccional, el 20% sugiere una unificación de estilos para que no varíe cada clase dependiendo del autor y sus consideraciones.

- El motivo por el cual se sugiere la unificación de estilos es para que el alumno no se confunda con la complejidad que cada autor desea aplicar en las actividades según las indicaciones que agregue.
- El 20% considera que debe existir adecuación al contexto para saber de qué manera puede indicar dinámicas que puedan ser funcionales para los alumnos según sus perfiles.
- Ese mismo 20% considera que la adecuación debe tomar en cuenta también la inversión del tiempo en la realización.
- El 40% cree que debe aplicarse más claridad, pues dar por hecho que todos piensan como el autor, es uno de los principales obstáculos.
- Ese mismo 40% también menciona especificidad para la solicitud de la actividad explicando la finalidad tomando en cuenta el funcionamiento de las aplicaciones que se incluyen.
- Ellos mismos creen que se mejoraría el diseño instruccional siendo más concretos en la comunicación sin dejar abierto a interpretación del coach la actividad.
- El 10% considera que debe existir una recolección de datos que permita averiguar qué actividades se logran y cómo (action research).



## Matriz FODA



Figura 16. Matriz FODA.

## 6. Resultados

Es necesario recapitular cuáles fueron los resultados obtenidos de acuerdo al planteamiento inicial de esta memoria de evidencia profesional, puesto que la intervención se llevó a cabo en 4 fases que son: diagnóstico, planeación, ejecución y evaluación y también se llevaron a cabo implementaciones al interior de la institución que dieron pie a mejores dinámicas y cambios en prácticas por parte de los autores.

El objetivo general además de ser aceptado por los directivos, se implementó, es decir el modelo innovador se desarrolló con base en la examinación del diseño instruccional realizada del estatus inicial que se mostró en las fases anteriores. Es debido comentar que por cuestiones legales y de privacidad, no cuento con el permiso para publicarlo dado a que se registró como modelo particular de la institución.

Sin embargo, para dar más claridad al respecto de este punto, comentaré que el desarrollo se llevó a la par del departamento de edición y se estableció un manual de diseño instruccional, donde se estableció el tipo de lenguaje a utilizar por grado académico, incluso para grados de Kinder y algunos de primaria, se implementó audio como parte de las indicaciones, entre otras generalidades, la redacción se realizó en tercera persona, con estructura simple como: sujeto + verbo + complemento.

En esa misma línea se separó la indicación en distintas fases para dejar claro el objetivo de aprendizaje, la actividad a realizar, el proceso sugerido para realizar la actividad, el material de apoyo brindado, los criterios de evaluación que se tomarán en cuenta y los recursos tecnológicos con los que cuenten o requieran para el logro de la actividad; esto sin

mencionar que la actividad ya está dividida por sesiones que limitan el tiempo de cada una de ellas.

Al respecto de las metodologías, se identificaron las metodologías de diseño instruccional que se aplicaban dentro de la institución y con base en ello, se realizó una mezcla de distintos modelos que aportan y se adecuan a la filosofía de la institución, es decir metodologías donde el estudiante es el centro de la actividad pedagógica y se concibe como una totalidad única y diferente y donde el “profesor” es un facilitador del proceso de aprendizaje.

En este sentido se estableció un modelo específico y detallado al cual se le dio seguimiento durante 3 meses continuos y posteriormente se realizó un focus group para revisar el impacto del mismo, en el cual se comprobó que los entregables de los alumnos y el entendimiento o apropiación de la clase coincidiera con el objetivo de aprendizaje propuesto y con la petición incluida en el diseño instruccional de cada una de las sesiones.

De lo que sí puedo dar evidencia es que este estudio presentado fue el punto de partida que permitió que las consideraciones recabadas al respecto del diseño instruccional dentro de la institución tuviera una primera y segunda transformación conveniente y ajustada a las necesidades de la institución y para su aplicación en las escuelas privadas que lo manejan en la República Mexicana.

## **7. Consideraciones finales, recuperación del proceso de aprendizaje y del aporte a la LGAC: lecciones aprendidas.**

En el camino de esta memoria de evidencia profesional, se consideraron aspectos medulares para comprobar que se atienden los aspectos relevantes en el diseño instruccional como un eslabón no solo importante sino necesario en el proceso educativo que permite reforzar la calidad de la propuesta.

El modelo virtual de la *institución* ha presentado una evolución constante a lo largo de su aplicación y en diferentes ámbitos, lo que ha generado al interior de la *institución* una necesidad por revisar y analizar que cada una de las propuestas estén alineadas con las exigencias que se van presentando en cada etapa y según los propósitos educativos.

En términos generales, la falta de sustento en la teoría pedagógica planteada y la falta de elementos considerados en el desarrollo instruccional por la *institución*, resultaron un área de oportunidad en la elaboración de una propuesta congruente con su misión, planteando un enfoque homologado y siempre priorizando el proceso de aprendizaje del alumno.

En un contexto más amplio, la construcción de conocimientos en el caso de la educación a distancia, virtual, o e-learning refuerza la noción de que la plataforma educativa y las tecnologías aplicadas aunque definen su entorno, no consideran bajo este mismo enfoque un amplio desarrollo de sustento en la propuesta y en su mayoría, la gestión del contenido se define tomando en cuenta las necesidades de enseñanza y no de aprendizaje.

Así pues, se devela que en la actualidad la sociedad del conocimiento corresponde a un paradigma donde los conceptos información y conocimiento son los dos aspectos relevantes que constituyen el capital humano. Indudablemente el acceso a la información es ilimitado hoy en día, sin embargo, para considerar el concepto conocimiento desde el punto de vista educativo, comprendemos que implica adquirirlo, aplicarlo y/o transmitirlo y consideramos estrategias efectivas que parten de las necesidades de los estudiantes y bajo este modelo cobra fuerza también la transmisión de significados, la comunicación y la implicancia en el desarrollo instruccional que aporta a la organización, planificación y ejecución de los cursos educativos o de investigación.

Respecto al punto anterior, el autor Díaz (2005), menciona que es imperativa la construcción de un modelo de diseño instruccional que potencie las habilidades y satisfaga las necesidades e intereses de los estudiantes, por lo que determinamos que es elemental una modificación que se centre en los contenidos y en el aprendizaje para poder subsanar las carencias que se han evidenciado anteriormente. De la misma manera, se han presentado diversos cuestionamientos pues más allá de incluir una filosofía de una teoría del aprendizaje, el modelo instruccional debe responder a las exigencias propias, adicional a que sea pertinente y viable.

Sin duda, con este documento se espera que la propuesta de acercamiento y discusión sobre las consideraciones pedagógicas del sistema educativo *de la institución*. pueda favorecer en la toma de decisiones más acertadas para la gestión eficaz del mismo. En este caso particular, se determinaron las consideraciones para la elaboración del diseño

instruccional, sin embargo, habrá que revisar muchos elementos adicionales en la etapa de ejecución.

Todo lo anterior recobra fuerza cuando echamos una mirada a la evolución del sistema educativo, puesto que son varios los objetivos planteados en primer lugar, por instituciones a nivel mundial (como PISA), que evalúan los conocimientos y destrezas adquiridas con la intención de valorar el rendimiento de los alumnos conforme a objetivos comparables entre sistemas educativos: uno de los objetivos más importantes es que los estudiantes puedan extrapolar lo aprendido y aplicar sus conocimientos en diferentes situaciones y contextos, en este sentido, también permite valorar cuál es la evolución del rendimiento de los alumnos según las competencias evaluadas.

Sin embargo, el objetivo más valioso, será el de proporcionar a los gobiernos de todo el mundo, elementos para que puedan evaluar el comportamiento de sus distintos sistemas educativos con la intención de que aporte a su continua mejora, nuevos elementos de análisis y distintas formas de abordar los resultados de los sistemas educativos. Todo esto es importante porque una mejora generalizada será solo posible en un constante proceso de construcción y aplicación de evaluación en todos los países para una fiable medición de la calidad de la educación y un comprensivo análisis del desempeño dinámico, crítico, creativo, cooperativo que considera distintas las diversas dimensiones del desempeño del estudiante y al mismo tiempo abona a la mejora de la calidad de la enseñanza.

Con respecto del diseño instruccional considero que es uno de los procesos que se debe estimar al llevar a cabo la producción de cursos en cualquier tipo de educación y de

nivel formativo, siempre tomando en cuenta los objetos de aprendizaje y en general, incluyendo procesos estructurados que se fundamenten en las teorías del aprendizaje hasta la evaluación formativa del proceso: dicho lo anterior y en un sentido más amplio, esto permitirá detallar las actividades en todos sus procesos, se establecerá como la directriz de planificación para la posterior elaboración, ejecución y facilitará la creación del material por parte de los autores, así como el cometido de todo este proceso a los profesores y la aplicación del curso al alumnado, de ahí la relevancia de que la plataforma esté realmente adecuado a las necesidades del contexto educativo, de *la institución* y sobretodo, de los estudiantes, pues solo esto podrá asegurar la calidad del aprendizaje. Para dar seguimiento a la evaluación, favor de consultar el Anexo B.

## **8. Conclusión**

El diseño instruccional es una práctica que aunque conocida se ha caracterizado mayormente por su aplicación empírica que en la fundamentación en teorías o modelos pedagógicos, si bien se poseen ciertos lineamientos para la elaboración de la instrucción carecen de sustento epistemológico y estructural, razón por la cual el diseño instruccional no es claro y se presta a confusiones.

*La institución* es una empresa muy moderna e innovadora pero que carece de sustento al menos en el área de diseño instruccional, pues si bien existe, no se había permeado en toda la empresa y los autores no tenían unificado el criterio para la redacción de descripciones e indicaciones de sus actividades y productos, esto con la intención de considerar los mismos elementos por parte de todos los autores, mismos que nacen del análisis de la información obtenida durante el diagnóstico, como: tiempo, complejidad según grado o nivel académico,

adaptabilidad de indicaciones, estilo de redacción, adecuación al contexto, claridad, entre otros, mismos que nacen en el análisis durante la información recabada en el diagnóstico que se observa.

En una era tan innovadora como la que estamos viviendo actualmente, un sistema como *la institución* es una ventaja que ofrece no solo un plan alineado a grandes retos como los de la ONU, sino actividades completas, sin embargo, la unificación de criterios, teorías y/o modelos pedagógicos podrían ser de gran ventaja para alinear sus objetivos y clarificar indicaciones al coach que maneja las actividades para que estas se realicen de forma más cercana a lo deseado.

Los cambios continuos en las tecnologías de la comunicación y en los modelos educativos refuerzan la necesidad de seguir aprendiendo de diseño instruccional y mejorar con una perspectiva a futuro buscando innovación para facilitar la enseñanza.



## 9. Referencias

Alvarez Acosta, I. C. (2020). *La práctica educativa. Reflexiones del mundo virtual y académico.*

<https://carolinaalvarezreflexiones.blogspot.com/2019/05/hola-querido-lector-en-esta-entrada.html>

Barnett, R. (2001). *Los límites de la competencia. El conocimiento, la educación superior y la sociedad.* España: Gedisa.

Belloch, C. (2013). *Entornos virtuales de Formación de la Universitat de Valencia.*

<https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki?7>

Chiappe. Laverde, A. (2008). *Diseño instruccional: oficio, fase y proceso. Educación y Educadores*, 11 (2), 229-239.

De León C, I., & Suárez N, J. (2007). *Diseño instruccional y tecnologías de la información y la comunicación. Algunas reflexiones.* Revista de Investigación, (61), 13-33.

Díaz Barriga, F. (2005). *Principios de diseño instruccional en entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado.* Revista Tecnología y Comunicación Educativas, (41), 4-16.

Góngora Parra, Y., & Martínez Leyet, O. (2012). *Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías. Teoría de la Educación.* Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 13 (3), 342-360.

- Hernández R., Fernández C., & Baptista P. (2006). *Metodología de la investigación*. México.D.F: Mc Graw Hill.
- Illescas Nájera, I., & Ruiz Vallejo, S., & Martínez Tena, A. (2004). *Concepción metodológica para el estudio de la participación*. Enseñanza e Investigación en Psicología, 9 (2), 367-388.
- Sharif, A., & Cho, S. (2015). *Diseñadores instruccionales del siglo XXI: cruzando las brechas perceptuales entre la identidad, práctica, impacto y desarrollo profesional*. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 12 (3), 72-86.
- Torres Lima, H. (2017). *La educomunicación y el diseño instruccional*. Razón y Palabra, 21 (98), 22-31.

# 10. Anexos

## Anexo A

### Conceptualización, Categorización y Organización.

<p><b>Percepción de la plataforma Knotion</b></p>	<p><b>Favorable</b></p>	<p>Es una gran herramienta tanto para el alumno como para el profesor, ya que brinda recursos que facilitan el aprovechamiento de la información de forma divertida y dinámica.</p>	<p>Es una herramienta de trabajo que facilita el trabajo operativo y de búsqueda de contenido, lo cual hace más sencilla la planeación de clases. Ofrece una cantidad muy amplia de recursos audiovisuales y también de aplicaciones adaptativas que motivan el proceso de aprendizaje en los alumnos. Ko Power brinda una evaluación constante y personalizada de los alumnos sin tener que usar una hoja de cálculo independiente o una bitácora fuera de ella, lo cual me parece que hace aún más sencillo el proceso de seguimiento y apoyo al alumno. En general, creo que el acercamiento transdisciplinario de las asignaturas, el desarrollo de habilidades personales y profesionales en un entorno global y CIB, (challenge based learning) en una estructura de design thinking es único lo cual le permite como Coach (profesor) enfocarse en diseño de actividades diferentes, innovadoras y significativas.</p>	<p>En un principio les di miedo a los profesores por todas las cosas en las que deben actualizarse.</p>	<p>Es una plataforma que puede facilitar mucho la labor del profesor, siempre cuando el profesor sepa utilizar diversos dispositivos, tenga curiosidad por aprender y sobre todo que explore el camino antes de impartir su clase para que pueda identificar las actividades a seguir así como los recursos que se le propongan como apoyo para desarrollar su clase.</p>	<p>Es una herramienta que puede servir al docente y al alumno en el proceso del aprendizaje, por sus ricos contenidos académicos con actividades dinámicas orientadas al uso de la tecnología. Una plataforma que permite cambiar el paradigma de cómo se imparte el conocimiento que se ha utilizado en muchos años, y que ahora gracias a los avances en los dispositivos es posible implementarse en el aula, aprovechando todas las bondades del acceso a la información actual.</p>	<p>Es una herramienta de apoyo muy completa que requiere paciencia y ensayo para poder sacar el potencial completo.</p>	<p>Comprende una estructura muy buena, le da un panorama general de manera muy sencilla del contenido de la misma. Sin embargo, en ocasiones se olvidan muchas omisiones o errores en ella, creo que falta un poco de monitoreo o revisión antes de que se entregue a la escuela.</p>	<p>Tener la oportunidad de escribir, crear o co-crear contenido educativo es muy interesante. El hecho de que el material sea para clases a su medida. Después de todo, tener una idea aproximada del número de personas que verán tu contenido marca la diferencia.</p>	<p>Es una plataforma digital educativa que permite al colegio y a los profesores adaptar el contenido y les facilita la labor docente y el aprendizaje de los alumnos.</p>
<p><b>Diferencias entre el objetivo del autor y la aplicación lograda en estudiantes</b></p>	<p><b>Depende de muchos factores</b></p>	<p>Esto dependerá, por supuesto, de cada alumno y cómo el Coach impartió la clase, y podrá variar de materia en materia. Sin embargo, en términos generales, creo que el propósito de las actividades se cumple de acuerdo a lo planeado inicialmente por el autor.</p>	<p>Sin tener a equivocarme, creo que esto varía de acuerdo al contexto en el aula, ya que hay grupos que responden mejor que otros, y también influye el profesor que está frente al grupo. Por lo tanto, hay actividades que se van a desarrollar mucho mejor que el planteamiento que el autor hace porque tanto los alumnos como el maestro puede mejorar la actividad con planteamientos, recursos, productos, etc. y en algunos casos, considero que las actividades se tornan monótonas (principalmente con las lecturas largas) y creo que es ahí donde se pierde el interés, objetivo y resultado.</p>	<p>No, indudablemente hay muchos factores que influyen en el resultado del aprendizaje. Por ejemplo el autor muchas veces no ve la aplicación de sus sesiones planteadas ya en trabajo de aula, lo que puede derivar en no obtener el resultado que esperaba.</p>	<p>No hay un planteamiento exacto por parte del autor. Pero creo que al transmitir una idea general bien a los estudiantes.</p>	<p>No, al menos no siempre, y eso no es necesariamente malo. Como autor, uno puede solamente visualizar escenarios y generar transmitir lo necesario para que el alumno en mente pueda aprender como se espera. La realidad puede espantarse en cuanto a la estructura de una dinámica o otras cosas con pasos definidos, pero,afortunadamente, la experiencia de aprendizaje será siempre distinta, por más que intentemos controlarla.</p>				
	<p><b>No se cumple</b></p>	<p>No necesariamente, creo que el contenido que se brinda desde autoría para por una personalización en el proceso de planeación por parte de los Coaches y ellos las adaptan de acuerdo a sus necesidades, entonces muchas ocasiones el planteamiento del autor (o su objetivo) se ve modificado. Sin embargo, creo que también se logra en la mayoría de los casos. He tenido la experiencia de que coaches de diversas asignaturas solicitan una llamada o una plática con el autor para poder conocer su intención con respecto a cursos, actividades e inclusive material de apoyo.</p>	<p>No siempre, ya que cada institución tienen su misión y visión y nosotros somos una herramienta.</p>							
	<p><b>Si se cumple</b></p>	<p>Si, pero sólo en las materias curriculares, en las materias como META o los tener KPIs, creo que los objetivos no hacen que los alumnos concreten los retos.</p>								
	<p><b>No hay evidencia o no se ha estudiado</b></p>	<p>No hay evidencia o estudio de que se está llegando a los objetivos de cada Sope, aunque tenemos la parte de las evaluaciones no existen los reportes gráficos (estadísticos) que evidencian por completo el trabajo que realizamos, un buen punto para trabajar</p>								

Para mejor visualización favor de hacer [clic aquí](#).

## **Anexo B**

### **Planeación de la evaluación**

Favor de hacer *clic aquí*

## **Anexo C**

### **Levantamiento de datos**

En esta sección se presentará el vaciado de datos por pregunta, separando las respuestas de cada uno de los participantes, para dichos fines, se integrarán las transcripciones, esto con la intención de ser lo más apegados a la fidelidad de la información.

*¿Cuál es tu percepción en general como administrativo acerca de la plataforma educativa de la institución?*

#### **Participante 1**

Creo que la estructura es muy buena, ya que te da un panorama general de manera muy sencilla del contenido de la misma, sin embargo, en ocasiones se detectan muchas omisiones o errores en ella, creo que falta un poco de monitoreo o revisión antes de que se entregue a la escuela.

#### **Participante 2**

Que es una herramienta de apoyo muy completa pero que requiere paciencia y ensayo para poder sacar su potencial completo.

#### **Participante 3**

Es una gran herramienta tanto para el alumno como para el profesor, ya que brinda recursos que facilitan el aprovechamiento de la información de forma divertida y dinámica.

#### **Participante 4**

Tener la oportunidad de escribir, crear o co-crear contenido educativo es muy interesante. El hecho de que el material sea para *la institución* ha hecho todo más motivante. Después de todo, tener una idea aproximada del número de personas que verán tu contenido marca la diferencia.

#### **Participante 5**

Es una plataforma digital educativa que permite al colegio y a los profesores adaptar el contenido y las clases a su filosofía, crear y compartir contenido, lo que facilita la labor docente y el aprendizaje de los alumnos.

#### **Participante 6**

Es una herramienta que puede servir al docente y al alumno en el proceso del aprendizaje, por sus ricos contenidos académicos con actividades dinámicas orientadas al uso de la tecnología. Una plataforma que permite cambiar el paradigma de cómo se imparte el conocimiento que se ha utilizado en muchos años, y que ahora gracias a los avances en los dispositivos es posible implementarse en el aula, aprovechando todas las bondades del acceso a la información actual.

#### **Participante 7**

Considero que es una plataforma que puede facilitar mucho la labor del profesor, siempre y cuando el profesor sepa utilizar diversos dispositivos, tenga curiosidad por aprender y sobre todo que explore el cosmos antes de impartir su clase para que pueda identificar las

actividades a seguir así como los recursos que se le proporcionan como apoyo para desarrollar su clase.

### **Participante 8**

En un principio les da miedo por todas las cosas en las que deben actualizarse.

### **Participante 9**

Me parece que es una herramienta de trabajo que facilita el trabajo operativo y de búsqueda de contenido, lo cual hace más sencilla la planeación de clases. Ofrece una cantidad muy amplia de recursos audiovisuales y también de aplicaciones adaptativas que motivan el proceso de aprendizaje en los alumnos.

Kn Power brinda una evaluación constante y personalizada de los alumnos sin tener que usar una hoja de cálculo independiente o una bitácora fuera de ella, lo cual me parece que hace aún más sencillo el proceso de seguimiento y apoyo al alumno.

En general, creo que el acercamiento transdisciplinario de las asignaturas, el desarrollo de habilidades personales y profesionales en un entorno global y CBL (challenge based learning) en una estructura de design thinking es único lo cual te permite como Coach (profesor) enfocarte en diseño de actividades diferentes, innovadoras y significativas.

*¿Consideras que el resultado obtenido por parte de los estudiantes en las escuelas es similar a lo planteado por el autor desde su creación?*

### **Participante 1**

En realidad no hay evidencia o estudio de que se está llegando a los objetivos de cada Scope, aunque tenemos la parte de la evaluaciones no existen los reporte gráficos (estadísticos) que evidencian por completo el trabajo que realizamos, un buen punto para trabajar.

### **Participante 2**

Creo que no hay un planteamiento exacto por parte del autor. Pero creo que sí transmite una idea general bien a los estudiantes.

### **Participante 3**

Esto dependerá, por supuesto, de cada alumno y cómo el Coach imparta la clase, y podrá variar de materia en materia. Sin embargo y en términos generales, creo que el propósito de las actividades se cumple de acuerdo a lo planteado inicialmente por el autor.

### **Participante 4**

No lo creo, al menos no siempre, y eso no es necesariamente malo. Como autor, uno puede solamente visualizar escenarios y procurar transmitir lo necesario para que el alumno en mente pueda aprender como se espera.

La similitud puede esperarse en cuanto a la estructura de una dinámica u otras cosas con pasos definidos; pero, afortunadamente, la experiencia de aprendizaje será siempre distinta, por más que intentemos controlarla.

### **Participante 5**

Sí, pero solo en las materias curriculares, en las materias como META o los Inner Kore, creo que los colegios no hacen que los alumnos concreten los retos.

### **Participante 6**



No, indudablemente hay muchos factores que influyen en el resultado del aprendizaje. Por ejemplo el autor muchas veces no ve la aplicación de sus sesiones planteadas ya en trabajo de aula, lo que puede derivar en no obtener el resultado que esperaba.

### **Participante 7**

Sin temor a equivocarme, creo que esto varía de acuerdo al contexto en el aula, ya que hay grupos que responden mejor que otros, y también influye el profesor que está frente al grupo. Por lo tanto, hay actividades que se van a desarrollar mucho mejor que el planteamiento que el autor hace porque tanto los alumnos como el maestro puede mejorar la actividad con planteamientos, recursos, productos, etc., y en algunos casos, considero que las actividades se tornan monótonas (principalmente con las lecturas largas) y creo que es ahí donde se pierde el interés, objetivo y resultado.

### **Participante 8**

No siempre, ya que cada institución tienen su misión y visión y nosotros somos una herramienta.

### **Participante 9**

No necesariamente, creo que el contenido que se brinda desde autoría pasa por una personalización en el proceso de planeación por parte de los Coaches y ellos las adaptan de acuerdo a sus necesidades, entonces muchas ocasiones el planteamiento del autor (o su objetivo) se ve modificado. Sin embargo, creo que también se logra en la mayoría de los casos. He tenido la experiencia de que coaches de diversas asignaturas soliciten una llamada o una plática con el autor para poder conocer su intención con respecto a cursos, actividades e inclusive material de apoyo.

¿Consideras el diseño instruccional elemento importante en el logro de una actividad?

### **Participante 1**

Claro, el diseño instruccional es una de las cosas más importantes sobre todo cuando estamos hablando de una plataforma en la cual tienen que estar diseñada una serie de actividades, instrucción, etc. para crear el ambiente de aprendizaje

### **Participante 2**

Sí, es fundamental. Ya que en en nuestro caso, donde los autores no tienen ningún acercamiento con los coaches, es la única manera en la que podemos comunicarnos. Es importante diseñarlo de la manera más clara posible para prevenir malos entendidos y lograr que el aprendizaje y la actividad se lleven a cabo de la mejor manera.

### **Participante 3**

Sí, ya que un diseño instruccional correcto permitirá al alumno lograr los aprendizajes esperados de forma eficaz.

### **Participante 4**

Para una actividad a través de *la institución*, sí, aunque no fundamental. Una gran parte del material académico está alineado a estructuras trabajadas cuidadosamente que permiten vislumbrar los potenciales y limitaciones de muchas actividades.

### **Participante 5**

Sí, porque dependerá en gran medida del cómo se dé la clase y se explique la actividad, los alcances e involucramiento de los alumnos a la misma.

### **Participante 6**

Sí, por supuesto, de hecho quizás sea el elemento más importante para lograr el objetivo dado en una planeación, pues solamente hasta que la clase es llevada a cabo se pueden medir los resultados pero sin una línea guía como el diseño instruccional sería muy complicado concretar un aprendizaje a lo largo de una o varias sesiones, se debe tener muy claro en la planeación.

### **Participante 7**

Sí, de hecho lo considero como base para lograr los objetivos planteados en las actividades.

### **Participante 8**

No lo es todo, importa el bagaje cultural, de formación del docente, así como sus estrategias de enseñanza y aprendizaje.

### **Participante 9**

Definitivamente, el logro de la actividad definitivamente requiere un pensamiento por adelantado de la misma, en la cual se cumplen dos factores, el de que el profesor pueda tener el material y recursos necesarios para su clase y que el alumno tenga una acompañamiento claro y completo para ella.

*¿Qué metodología aplicas para el diseño instruccional en tu materia?*

### **Participante 1**

Sin duda no me he casado con una sola metodología, pero si pudiera comentar al respecto sobre una en específico sería la Metodología Addie.

- Análisis.
- Diseño.
- Desarrollo.
- Implementación.
- Evaluación.

(aplicación del Constructivismo y Conectivismo )

### **Participante 2**

Gagné

### **Participante 3**

La materia que yo escribo es para grados de kinder, por lo tanto, intento ser lo más clara y breve al momento de escribir las instrucciones del alumno. En cuanto a la instrucción para el Coach, intento ser específica y basándome en la metodología de Gagné a medida de lo posible.

### **Participante 4**

Gagné y Addie, tomando en cuenta sus fases:

Análisis/Scope & Sequence: El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas.

Diseño/Scope & Sequence: Se bosqueja y desarrolla un programa del curso deteniéndose

especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido. Desarrollo: La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño. Implementación: Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos. Evaluación: Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso Addie y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

### **Participante 5**

Ninguna

### **Participante 6**

Generalmente las divido en tres actividades y cada una consiste en una apertura del tema, desarrollo, instrucción diferenciada y cierre. Además de esto los temas van secuenciados de manera que se pueda avanzar pero al mismo tiempo no exista un atraso o retroceso si se llega a perder un tema el alumno por alguna circunstancia. Me baso en los objetivos del reto, pero también en los aprendizajes esperados para plantear un tema.

### **Participante 7**

Generalmente, por reto utilizo más de una, por ejemplo el Modelo Addie, Modelo Assure, teoría cognitiva y creo que el constructivismo.

### **Participante 8**

IMPAct Learning Model

### **Participante 9**

Flipped Classroom, constructivismo, conectivismo y PBL en su mayoría.

¿Qué otros elementos consideras en la elaboración de tus recursos/actividades?

### **Participante 1**

Dentro de los materiales didácticos considera: implementar las estrategias óptimas para la formación, Revisión de la adaptabilidad de contenidos al entorno, Revisión de los tiempos correctos de las actividades a realizar, Capacidad de uso y manejo de software.

### **Participante 2**

El entretenimiento, diversión y capacidad de atención de los alumnos a los que me dirijo. Las habilidades motrices. El Background cultural. Tendencias atractivas actuales en el mundo de los estudiantes.

### **Participante 3**

Tiempo de duración de la sesión, habilidades motrices de los alumnos de acuerdo a su edad (con base en los estadios de Piaget), y si la actividad es o no llamativa para los alumnos.

### **Participante 4**

La posible diferencia de niveles o fluidez al usar herramientas o aplicaciones: Aunque a veces una actividad puede ser la misma para todo un salón, no todos tienen siempre la misma facilidad (o nivel), como en apps de programación, etc. Asimismo, algunos alumnos pueden ser más hábiles para analizar, otros para comunicar, otros para bosquejar. Todos estos elementos, tomados en cuenta y con cuidado del coach, pueden resultar muy fructíferos para todas las partes involucradas en las actividades.

### **Participante 5**

Edad. Nivel y Grado. Contenidos académicos por parte de la SEP

### **Participante 6**

El dinamismo de las lecciones, el trabajo por proyectos, la tecnología que involucra y las instrucciones diferenciadas, es decir que una vez que los alumnos aprenden, puedan replicar y después plantear su propio aprendizaje, también algunos métodos como aula invertida y constructivismo.

### **Participante 7**

La experiencia como docente, el tiempo que tengo para desarrollar la actividad, el tiempo que tienen en el aula para desarrollar la actividad, el contexto en el cual supongo que se va a desarrollar, la posibilidad de que la actividad tenga una parte teórica y una práctica, el material que pueden utilizar, etc.

### **Participante 8**

El contexto escolar, la preparación del docente y los directivos.

### **Participante 9**

Las necesidades actuales de mi grupo y el canal adecuado para poder llegar a ellos. Que exista una variación de los estímulos para buscar un equilibrio de uso de herramientas.

¿Qué mejoras en términos de diseño instruccional podrías sugerir? ¿Podrías proporcionarme un ejemplo?

### **Participante 1**

Adaptabilidad de tiempos en actividades, donde las actividades requieren mayor inversión de tiempo en su realización o viceversa.

### **Participante 2**

En cuanto a donde trabajo, cuando se requiere algún entregable por parte del alumno que sea algún producto audiovisual, mejoraría que las indicaciones sean más concretas en cuanto a lo que se solicita tanto en contenido como en forma (uso de herramientas de creación audiovisual). Trataría de no dejar nada abierto a interpretación del coach, sino ser más concreto aunque a veces pueda ser repetitivo.

### **Participante 3**

Sugiero una unificación de estilos, ya que de acuerdo a cada autor, este podrá variar. Por lo tanto, podremos encontrar dentro de un mismo grado instrucciones con gran variedad de estilos y de mayor o menor complejidad. Esto puede influenciar la forma en la que el alumno se relaciona con cada materia.

### **Participante 4**

Una mejor recolección de datos y follow-up por retos para averiguar qué tanto se logró y cómo (action research).

### **Participante 5**

Mejorar conforme a lo que comenten los profesores y alumnos.

### **Participante 6**



Tener en cuenta la interdisciplinariedad es muy complejo, aún con el diseño instruccional, así como crear un método para medirla. Quizás también en general el cómo medir si realmente se logró el aprendizaje gracias a los métodos del diseño instruccional.

### **Participante 7**

Considero que son dos los más importantes donde podría mejorar:

1. Ser más específicos cuando se solicita que hagan una lectura, y no solo escribir lee el artículo. Podría ser como una pequeña introducción, después pedir que lean el artículo, que identifiquen las ideas principales o palabras claves, o algo que especifique que la lectura tiene una finalidad.
2. Conocer y relacionarnos más con las aplicaciones para poder escribir de una forma más clara las instrucciones para pedir que realicen los productos.

### **Participante 8**

Lo único que puede decir es no dar por hecho que todos piensan como uno, que se sea claro en lo que se quiere lograr.

### **Participante 9**

La adecuación con base a la experiencia del grupo. Me parece que al conocer cómo cambian las dinámicas con relación desde el número de alumnos, como también que hay actividades que pueden ser funcionales para perfiles específicos o que pueden representar un reto al momento de ponerlo en praxis.