

Author: JANINE DIAZ COTTO Posted Date: Friday, September 13, 2013 9:41:19 PM GMT-04:00 Edited Date: Sunday, September 15, 2013 1:25:58 PM GMT-04:00 Total views:60 (Your views: 40).

Teorías de aprendizaje y su aplicación al DI

Teoría Descripción Aplicación de la teoría al Diseño Instruccional

Conductismo

-Identifica cambios observables en la conducta del sujeto, enfocándose en los patrones de conducta. Tiene que haber unos patrones de observación y de conducta para que haya una respuesta inmediata. Todo esto sucede hasta que los patrones se realizan de forma inmediata.

Esta teoría aplica muy bien a uno de los eventos que se da en la instrucción que es el "refuerzo y motivación". Es muy importante porque en mi caso, yo trabajo con niños y una de las teorías que me ha funcionado en el manejo de las conductas en el ambiente educativo es precisamente el refuerzo positivo donde se le da retrocomunicación al estudiante de cómo es su progreso en el proceso de autocontrol. Ellos reciben cambio de color a medida que su conducta no corresponde a un "Discipline Policy". Cuando el estudiante recibe tres advertencias cambia a un color y esto significa que no podrá recibir un premio de un cofre de tesoros que se abre semanalmente.

-Otro ejemplo es cuando un estudiante muestra sus trabajos luego de haber participado en los centros de aprendizaje. En este momento, la maestra le brinda retrocomunicación relacionada a su desempeño durante la tarea. De acuerdo a la motivación que se brinde, así el estudiante responde.

-Otros ejemplos son las lecturas como proceso para obtener información y contestar preguntas.

Cognitivism

-Básicamente se resume en mente, razón y memoria.

-Los cambios de las conductas son observables.

-Se utiliza como indicador para entender lo que pasa por la mente del estudiante.

-Una herramienta que puede representar esta teoría es el Diagrama de Venn, donde el estudiante compara y contrasta diversos conceptos aprendidos en clase.

-Cuando se utiliza el REI, donde hay una respuesta inmediata del estudiante podemos saber qué es lo que pasa por su mente al hablarle sobre unos conceptos específicos.

-Al enseñar un segundo idioma, como es el inglés, los estudiantes pueden desarrollar mejores destrezas de comunicación oral mediante la interacción social con sus pares.

Constructivismo Se basa en promover la participación activa del estudiante. El mismo construye su propia perspectiva sobre diversos conceptos a través de sus esquemas mentales y su conocimiento previo sobre los conceptos estudiados. Esta teoría promueve que el maestro sea un guía o facilitador del proceso para que el alumno, de forma independiente busque las soluciones a sus problemas y llegue a sus propias conclusiones, basado en sus experiencias.

-En el salón de clases, cuando un estudiante toma la iniciativa en las tareas a realizar primero, está siendo parte de un ambiente constructivista.

-Cuando el alumno se involucra en una experiencia de investigación de cualquier tipo, donde el educador sirve de facilitador, es una experiencia constructivista.

-Cuando el facilitador toma en cuenta las experiencias previas del alumno para efectuar su planificación, está siendo constructivista.

-De igual forma, cuando el educador provee diversidad de materiales en su DI donde el alumno tenga la oportunidad de explorar, resolver problemas y tomar decisiones y llegar a sus propias conclusiones, esto es constructivista.

Conectivismo

-Basado en las necesidades de la Era digital.

-De acuerdo al conectivismo, el conocimiento se transmite a través de la red y se puede archivar de diversos modos digitales.

-La validez de la información siempre es tentativa hasta que haya una nueva información más actualizada que así lo disponga.

-Las comunidades están organizadas de acuerdo a intereses particulares, entre otras cosas.

-La red se ha convertido en un facilitador de conocimientos que hasta de forma independiente puedes acceder información valiosa para certificaciones profesionales.

-Las plataformas electrónicas como Blackboard reciben estudiantes con los mismos intereses: aprender sobre un curso específico, con trasfondos relativamente similares.

-La información que hoy es válida, probablemente mañana ya no lo sea por el rápido acceso que existe en la red a las actualizaciones (las cuales se basan en la investigación a nivel mundial).

Las teorías que sustentan el modelo instruccional ASSURE, incluyen: cognitivismo, constructivismo y conectivismo. Siendo las últimas dos las más abarcadoras para el aprendizaje en línea. A continuación, discutiremos las razones que nos llevan a esta conclusión.

En el año 2006, como se cita en Faryadi (2007), "el modelo ASSURE fue desarrollado por Heinrich y Molenda en el 1999. Es conocido como una guía de diseño instruccional que usa una perspectiva constructivista donde se integran multimedia y la tecnología para realzar el ambiente de aprendizaje." El constructivismo toma en cuenta las experiencias y conocimientos del alumno para asociarlas con "nuevas experiencias a conocimientos previos para construir conocimientos más complejos" según (Sherman, 2005), citado en Benítez (2010).

Luego de un análisis de los aprendices, el siguiente paso consiste en establecer los objetivos tan específico como sea posible (Henrich, Molenda & Russel, 1993). Esta etapa del proceso muestra tendencias de cognitivismo, ya que busca que el alumno pueda desarrollar sus capacidades de pensamiento. Según la corriente evolucionista o desarrollista del constructivismo, "la educación es concebida como un proceso destinado a estimular el desarrollo de la capacidad de pensar, deducir, sacar conclusiones, en fin, reflexionar, para lo cual los contenidos de la educación son sólo un medio. Esta postura está directamente relacionada con los planteamientos de Piaget." (Araya, Alfaro & Andonegui, 2007). De igual forma es basado en teorías constructivistas porque toma en consideración el trasfondo del estudiante, sus intereses, conocimiento previo y metas. Los mismos son esenciales en el constructivismo porque en esta teoría de aprendizaje el estudiante es el eje central y el motivo del proceso educativo.

Siempre que se haya hecho un análisis correcto de los aprendices se puede realizar una buena redacción de objetivos. Los objetivos pueden ser observables y promover altos niveles de pensamiento, arraigando esta etapa al cognitivismo. Al tener claros los objetivos, el educador debe seleccionar los materiales y los medios de comunicación necesarios para su proceso educativo. Según Faryadi (2007) hace alusión a esta etapa y dice: Medios de comunicación relevantes y material de contenido, como el sonido, gráficas, animaciones de texto y videos deben ser seleccionados para unos resultados de aprendizaje efectivos. Todos estos medios seleccionados reflejan una tendencia conectivista. De acuerdo al conectivismo, el conocimiento es distribuido al otro lado de la red de información y puede ser archivado en variedad de formatos digitales (Kop & Hill, 2008). También es importante considerar tres opciones en esta etapa: seleccionar los materiales disponibles, modificar los materiales existentes o diseñar nuevos materiales (Heinrich, Molenda & Russel, 1993).

El siguiente paso, es utilizar los medios y los materiales seleccionados. Estos constituyen el núcleo de cualquier curso o lección. Todas las piezas deben encajar juntas para posibilitar los objetivos que crearán los resultados deseados (Williams, Schrum, Sangrá & Guárdia, s.f.). Primero, toma en cuenta los materiales y practica tu presentación. Después, prepara la clase y el equipo y facilidades necesarias. Luego, presenta el material usando las mejores técnicas como cuando un actor o actriz cautiva la atención de su audiencia (Heinrich, Molenda & Russel, 1993).

El quinto paso, sugiere un modelo constructivista porque el alumno se convierte en un ente activo en el proceso mediante su participación e interacción. Como dicen (Williams, Schrum, Sangrá & Guárdia, s.f.):

Por lo tanto, es importante seleccionar las actividades, tareas e interacciones que hagan que se establezca el diálogo entre los alumnos y que ellos busquen activamente el material con el que responder las preguntas, apoyar sus puntos de vista y rebatir las ideas de los demás. Esta interacción crea una sinergia que hace que el contenido pueda nacer de los alumnos, y evidentemente, esto acerca al alumno a un movimiento constructivista.

Los educadores se han percatado de que la activa participación en el proceso de enseñanza mejora el aprendizaje.

Podemos percatarnos que diversas teorías sustentan que el estudiante se involucre activamente en el proceso. Hasta teorías conductistas sugieren que el estudiante sea parte central del aprendizaje para que se le den los refuerzos necesarios, haciendo la instrucción más efectiva. (Heinrich, Molenda & Russel, 1993)

En el momento que el alumno comienza a interactuar con sus compañeros en los diversos entornos virtuales, trabajando de forma colaborativa e individual, vemos una activa participación y se da la próxima etapa: evaluar y revisar. "En realidad, se deben evaluar las tres áreas: el aprendizaje de los estudiantes, el curso en conjunto y sus componentes, y el formador" (Williams, Schrum, Sangrá & Guárdia, s.f.).

En conclusión, el diseño instruccional basado en el modelo ASSURE, tiene influencias de las teorías cognitivista, constructivista y conectivista, siendo las últimas dos las más observadas de acuerdo a la información obtenida. De hecho, el modelo ASSURE es considerado, según (Williams, Schrum, Sangrá & Guárdia, s.f.) como: el más adecuado para conceptualizar la creación de un curso en línea.

Referencias:

- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). Constructivismo: Orígenes y perspectivas. *Revista de Educación Laurus*, 13. Recuperado el 8 de septiembre de 2013, de: <http://cemilenio.com/aula/recursos/constructivismo.pdf>
- Benítez, M. (2010). El modelo de diseño instruccional ASSURE aplicado a la educación a distancia. *Revista Académica de Investigación*, 1. Recuperado el 11 de septiembre de 2013, de: <http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/mgbl.htm>
- Faryadi, Q. (2007). *Instructional Design Models: What a Revolution!* Univesidad UITM Malaysia. Recuperado el 12 de septiembre de 2013 de: <http://www.eric.ed.gov/contentdelivery/servlet/ERICServlet?accno=ED495711>
- Heinrich, R., Molenda, M., & Russel, J., (1993). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York:Macmillan.
- Kop, R. & Hill, A. (2008). *Connectivism: Learning theory of the future or vestige of the past?* *International Review in Open and Distance Learning*, 9. Recuperado el 7 de septiembre de 2013 de: <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/523/1137>