

Nombre: Janine M. Díaz Cotto

Fecha: 9 de septiembre de 2013

Curso: ETEG500

Facilitadora: Dra. Digna Rodríguez

PT: E02

Sección: 501

Taller #1-Instrucciones:

1. Busque información sobre los antecedentes del diseño de la instrucción: de dónde surge, por qué, que relación guarda con el desarrollo curricular. Redacte un escrito reflexivo sobre ello, para entregar y discutir en clase.

Los antecedentes del Diseño Instruccional se remontan a fines de la década de 1930-1940 cuando en plena guerra surge la necesidad de comunicarse de alguna forma u otra y se hace el planteamiento sobre los pasos a seguir en el currículo. Luego, en 1950, surge una fascinación por los medios audiovisuales y se toman en cuenta como herramientas para el proceso de enseñanza. También surgen corrientes psicológicas como el conductismo donde la importancia radicaba en el educador y sus estímulos que luego provocaban una respuesta que se traducían en observaciones.

En la década de los sesenta surge un mayor interés por la cultura, las humanidades, surge la primera computadora y los primeros movimientos de transición entre la teoría conductista y la psicología cognoscitiva. Debido a los resultados desastrosos que deja la guerra, piensan en desarrollar nuevas formas para capacitar a los soldados con objetivos observables y medibles. En cierta forma siguen evolucionando los medios audiovisuales de la época, lo cual sigue abriendo caminos al diseño instruccional. Llegan los setenta, con un deseo arduo por el uso de la tecnología. Llegan las computadoras y las “video-cassetteras” al salón de clases, pues comienzan los adelantos a gran escala en la teoría cognitiva. En esta época comienza a dar sus pasos el Diseño Instruccional.

¿Qué relación existe entre desarrollo curricular y diseño instruccional? Además de su transformación continua en base a las teorías de aprendizaje, podemos relacionar los mismos de la siguiente forma: es que el diseño curricular está presente en cualquier tipo de enseñanza (ya sea a distancia o presencial). Para todo tipo de proceso educativo es necesario tener un diseño curricular porque el término currículo significa “guía” en el latín y esta guía siempre es necesaria. En el caso de la enseñanza presencial, el diseño curricular es importante para el desarrollo del contenido y a su vez, para la planificación docente y en la enseñanza presencial para el diseño instruccional y el desarrollo de contenidos.

Lo más importante es que sea enseñanza presencial o a distancia, siempre tomes en cuenta los acomodos razonables necesarios para atender la población excepcional.

### 3. Defina (para entregar)

#### a. ¿Qué es Diseño?

La definición que puedo traer basada en el Taller 1: Es un modelo que debe seguirse paso a paso que incluye unas actividades especialmente creadas para llevarse a cabo usando unos materiales o recursos que serán de utilidad para explicar y describir.

Según el Diccionario en línea Oxford (2013), es “el propósito o el plan que existe detrás de una acción”.

Según ICSID (International Council of Societies of Industrial Design), “diseño es una actividad creativa donde el propósito es establecer las múltiples facetas de cualidades de objetos, procesos, servicios y sistemas en los ciclos de toda la vida.”

#### **Referencias:**

International Council of Societies of Industrial Design [Concilio Internacional de Sociedades de Diseño Industrial], Recuperado el 7 de septiembre de 2013, de:

<http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm>

Oxford Dictionary Online [Diccionario Oxford en línea], Recuperado el 8 de septiembre de 2013 de: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/design>

#### b. ¿Qué es Instrucción?

Es una forma de enseñanza donde se imparte y adquiere conocimientos basados en unas instrucciones o reglas para llevar a cabo una actividad. Tiene su énfasis en el educador y las destrezas, orientada hacia un producto.

Merrill (2007, p.6), describe los principios de la instrucción como: “un ciclo de fases instruccionales que consisten en la activación, demostración, aplicación e integración, todos en el contexto de problemas o tareas del mundo real.”

#### **Referencia:**

Merrill, M.D.(Fall,2007). A Task-Centered Instructional Strategy. Journal of Research on

Technology in Education, 40(1),5-22.Recuperado el 8 de septiembre de 2013, en:

<http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ826059.pdf>

### c. ¿Qué es Diseño Instruccional?

Es un proceso sistemático que traduce las teorías de aprendizaje cuyo propósito es que se pueda crear un plan, desarrollar materiales instruccionales y que sirva para facilitar y fortalecer el aprendizaje del individuo. Porque la idea del mismo es que se asegure la calidad de la instrucción.

“La instrucción es un plan de enseñanza y actividades donde el aprendizaje está bien organizado. Su intención primordial es motivar a los estudiantes a aprender. La intención de la instrucción es lograr que el proceso de aprendizaje se lleve a cabo.” (Isman, 2011, p.136)

Referencia:

Isman, A. (January, 2011). *Instructional Design in Education: New Model*[Diseño Instruccional: Un Nuevo Modelo]. Turkish Online Journal of Educational Technology, 10(1), 136-142.  
Recuperada el 7 de septiembre de 2013, en: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ926562.pdf>

2. Busque y redacte un ensayo sobre la Evolución del DI. Las 5 generaciones y el impacto de los retos y evolución de la WEB al DI.

#### La Evolución del Diseño Instruccional, retos y la WEB

El Diseño Instruccional remonta su evolución histórica a la década de los sesenta. Para este momento comienza con un enfoque conductista. El mismo establecía paso a paso el camino a seguir para lograr alcanzar los objetivos trazados, siguiendo los métodos establecidos. Se analizaban las tareas y las evaluaciones realizadas para evidenciar este proceso. Sin embargo, en la década de los setenta, hay un renacer tecnológico y teórico donde se añade al panorama el enfoque cognitivista, apoyándose de la teoría de sistema y haciendo de esta etapa una más abierta y flexible. Se ven cambios en la participación de los estudiantes donde son partes de procesos cognitivos y aportan de forma interactiva ciertos contenidos. Ya en esta etapa, el diseño: tomaba en consideración las necesidades de la instrucción, planificaba actividades y producía a su vez los materiales (validando los mismos previos a su utilización) y luego se implantaba y evaluaba el proceso de acuerdo a lo previamente establecido. De esta manera se mantenía validación de todo el sistema para evidenciar que el aprendizaje se estaba llevando a cabo.

Durante la Tercera generación (DI3), del 1980, todo el proceso gira en torno a las teorías cognitivistas, donde el eje de la etapa es la comprensión de los estilos de aprendizaje. Por esta razón, se utilizan estrategias donde se trabaja: la resolución de casos y la práctica. Esta generación hay tantos adelantos en la tecnología, el estudio de cómo se da el aprendizaje y tantas

nuevas teorías, que surge una nueva corriente de pensamiento: constructivismo. No cabe la menor duda, de que esta corriente es la más flexible en comparación con las anteriores. Trae nuevas teorías donde las etapas no son secuenciales, se convierten en simultáneas, dando paso a cinco fases esenciales: el análisis, el diseño, la producción, la implementación y la revisión. Todo esto ocurre debido a que ya el aprendiz tiene la libertad de construir su propio conocimiento.

Finalmente, culmina con el enfoque epistemológico. La epistemología es la filosofía que estudia el uso de la razón y cómo se evalúa el conocimiento, según aprendimos en clase. Su primera fase, se conoce como el positivismo. Este debe estar fundamentado en la ley de causa y efecto. El interpretativo, este dice que siempre debe hacer una acción y el crítico porque hay que analizar la acción que fue llevada a cabo.

Una Era tecnológica como la que estamos viviendo, representa muchos retos para el Diseño Instruccional. A continuación, veremos como la web puede ayudarnos a cumplir con las exigencias de nuestra generación. Comencemos con el Internet: según Zimmermann (2012): “al Programa de ARPANET, del Departamento de Defensa de Estados Unidos, se le atribuye haber impulsado muchos de los protocolos de Internet que se usan hoy día. Pero no fue hasta 1991, que el CERN (la Organización Europea para la Investigación Nuclear) introduce el tan conocido World Wide Web al público. A partir de ese momento comienzan a crearse miles de páginas cibernéticas del gobierno y en 1998 nace el Google Search Engine, un motor de búsqueda”. De esta manera, todas las necesidades o retos quedan cubiertos al acceder el entorno virtual. De igual forma, se logra el acceso a correos electrónicos y más adelante a entornos asincrónicos y sincrónicos. Luego, se logran las videoconferencias y teleconferencias que hacen del entorno virtual un lugar donde podemos obtener información y comunicarnos (al mismo tiempo o en diversos tiempos) las veinticuatro horas.

Definitivamente, la red virtual se ha convertido en una herramienta tecnológica para el campo de la educación y muchos avances más nos esperan para seguir mejorando la calidad del proceso.

### **Referencias Bibliográficas:**

Zimmermann, K.A., (2012), *Internet History Timeline: ARPANET to the World Wide Web*. Live Science. Recuperado el 8 de septiembre de 2013 en: <http://www.livescience.com/20727-internet-history.html>