

ESCUELA DE ESTUDIOS PROFESIONALES

PROGRAMA AHORA

UNIVERSIDAD DEL TURABO

Taller 1

El Diseño Instruccional

Yoliberth Camacho Sánchez

7 de abril de 2014

S01044657

Definición de conceptos

1. Diseño

Actividad creativa y artística dirigida a la producción de un objeto que se caracterice por su utilidad y su estética, y que pueda ser fabricado en serie.

Descripción o explicación breve de algo.

Proyecto o plan.

2. Instrucción

Enseñanza de los conocimientos necesarios para una actividad.

Conjunto de los conocimientos adquiridos.

3. Diseño Instruccional

Es el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas .

Ensayo

El diseño instruccional se ha transformado y evolucionado debido al impulso que ha tenido la tecnología y a los cambios de enfoque que han surgido a través de los tiempos. De acuerdo a Bruner (1969) el diseño instruccional es: “ la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje”. De acuerdo a Broderick (2001) el diseño instruccional es: “ el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas”. El conductismo, el cognositivismo, el constructivismo y actualmente el conectivismo son los enfoques que propiciaron la evolución del Diseño Instruccional. Esta transformación o evolución del Diseño Instruccional se remonta a la década de los años sesenta y se distinguen hasta el momento cinco generaciones del Diseño Instruccional.

El enfoque conductista de la Primera Generación se caracteriza por ser sistemático, lineal y estudia el aprendizaje de forma observable y secuencial. El estímulo y la respuesta son características del condicionamiento en este tipo de diseño. La Segunda Generación continúa con el mismo enfoque, pero con mayor interactividad, es más abierto para que el estudiante pueda integrar nuevos conocimientos y aprendizajes. Gagné fue uno de los grandes contribuyentes en esta parte de la evolución. El tercer periodo o Tercera Generación de la evolución se dirige hacia un enfoque cognitivo (procesamiento de la información). Las estrategias han de ser heurísticas (inventar o descubrir), los procedimientos llevan al estudiante a la resolución de problemas. La interactividad va dirigida al uso y aplicación de simulaciones, se

enfatisa el uso de los niveles mentales, el uso de la tecnología maximiza el aprendizaje, los objetivos instruccionales son más integrales. Al este modelo ser cíclico y no lineal como los anteriores, se rompe con la tradición lineal que dominaba dentro del diseño de la instrucción. David Cerril fue un gran contribuyente en este periodo de evolución.

El diseño de la Cuarta Generación se sustenta en las teorías constructivistas del caos y los sistemas del cual se obtiene un modelo heurístico, de solución de problemas. En esta el estudiante manipula situaciones, combina contenido, surgen actividades y el descubrimiento tiene un lugar importante. La tecnología juega un rol principal para poder lograr los objetivos en esta etapa evolutiva. Esta quinta generación supone el desarrollo de cursos en entornos virtuales donde en cierta medida supera la enseñanza presencial pues las actividades relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrollan utilizando la tecnología al no estar el profesor durante el proceso. En este caso el experto en pedagogía funge un rol fundamental como especialista en educación y con el conocimiento en las diferentes estrategias didácticas y metodológicas. El estudiante requiere de compromiso para permanecer activo durante el proceso. Esta experiencia de aprendizaje es compartida, el maestro suministra las herramientas y el alumno las utiliza.

La constante evolución que ha tenido el Diseño Instruccional va en ascenso. Las innovaciones tecnológicas, el acceso a Internet y las necesidades actuales han permitido que el Diseño Instruccional se ajuste a los tiempos y rompa con los estereotipos. La instrucción es un reto y un cambio constante, la evidencia que nos presenta la historia lo deja demostrado. El planear, diseñar e implementar son componentes que nos permitirán ajustarnos a los nuevos retos que se avecinan.

Reflexión

Los antecedentes del Diseño Instruccional nacen en los principios del diseño pedagógico. En este sentido podemos mencionar a filósofos del método socrático como Aristóteles, Platón y Jenofonte. Del método escolástico a Johann Amos Comenius (precursor de la tecnología educativa por sus principios del método instruccional), Federico Foebel, Pestalozzi y Edgard L. Thorndike.

A inicios del siglo XX vemos la presencia de John Dewey, este creía y defendía la idea de una ciencia que permitiera una unión entre las teorías de aprendizaje de los grandes filósofos y las practicas educativas para mejorar la enseñanza. El Diseño Instruccional surge debido a la necesidad real de la educación para el progreso de la sociedad. La educación necesitaba transformarse puesto que la sociedad y los ambientes así lo exigían. El D.I. es reconocido como disciplina en la década de los sesenta cuando Skinner, Bruner y Ausubel (investigadores) incorporan un enfoque científico y métodos sistemáticos de planificación y desarrollo de la enseñanza. Skinner logró establecer una contraste entre la instrucción y el aprendizaje integrando a su vez estrategias y principios a sus modelos de instrucción. Por otro lado Jerome Bruner basó su modelo de instrucción en la teoría del descubrimiento y el desarrollo intelectual. David Ausubel desarrolló su modelo pedagógico en el rol de las estructuras cognitivas en el aprendizaje. Los aportes de estos hombres dan inicio a lo que hoy conocemos como Diseño Instruccional.

Si consideramos que para poder hacer un diseño necesitamos de una estructura que me revele que voy hacer, entonces entramos al concepto de lo que es currículo. De acuerdo al

Diccionario Didáctico Avanzado del Español, el concepto currículo se define como: “ el conjunto de estudios y prácticas destinadas a que el alumno desarrolle plenamente sus posibilidades”. De este modo podemos relacionar ambos términos al afirmar que al educador conocer ese plan, objetivos y los criterios que un alumno debe adquirir, puede integrar el diseño para planificar como lo va enseñar.

Ciertamente los aportes de los grandes filósofos desde inicios del siglo XX han contribuido al desarrollo de la educación. Sin importar la modalidad de un curso todo educador debe tener como norte diseñar el camino que atienda las necesidades que su población de estudiantes le exige. El diseño depende del objetivo de lo que se va a comunicar y ese objetivo debe facilitar la enseñanza del aprendizaje.

Bibliografía

Diccionario Didáctico Avanzado del Español. Revisión lingüística Dra. Amparo Morales. 1ª.ed.

Puerto Rico: Ediciones SM, S.A. 2008. ISBN: 1-934801-35-6

Belloch, Consuelo (2014). Diseño Instruccional. Recuperado el 7 de abril de 2014, de

<http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>

Martínez Rodríguez, Azucena Del Carmen. El diseño instruccional a distancia. *Apertura*,

vol.9, núm.10, abril, 2009, pp.104-119.

Soto Beltrán, Bernabé. El diseño instruccional: evolución y retos en la era digital. Recuperado

el 30 de marzo de 2014, de [http://www.americlearningmedia.com/edicion-003/43-](http://www.americlearningmedia.com/edicion-003/43-investigacion/158-el-diseno-instruccional-evolucion-y-retos-en-la-era-digital)

[investigacion/158-el-diseno-instruccional-evolucion-y-retos-en-la-era-digital](http://www.americlearningmedia.com/edicion-003/43-investigacion/158-el-diseno-instruccional-evolucion-y-retos-en-la-era-digital)

Zambrano, Jean Carlos (2009). Evolución del Diseño Instruccional. Recuperado el 30 de marzo

de 2014, de <http://evoluciondi.blogspot.com>