

Curso virtual a través del modelo Praddie en la educación media superior

Autor: Félix Andrés Bermúdez Ceregatti

Virtual Course through the Praddie Model in High School Education

Resumen

El presente trabajo tiene como propósito exponer una experiencia en la creación de un curso en modalidad virtual, rompiendo con las barreras de tiempo y espacio en una universidad pública. Se llevó a cabo a través el uso del modelo pedagógico Praddie, mediante el empleo de cinco de las seis fases que lo componen (pre-análisis, análisis, diseño, desarrollo y la fase de evaluación), la cual se manifiesta en todas las demás secciones, pues es ésta una de las características de este modelo de instrucción. Así también para el diseño instruccional se consideraron las corrientes teóricas sugeridas por Leflore (2000): el constructivismo, los principios de la teoría cognitiva y los principios básicos de la Gestalt.

Palabras clave: modalidad virtual, modelo pedagógico, diseño instruccional, formación

Abstract

This paper presents an experience in creating a virtual mode course, breaking the barriers of time and space in a public university.

This project was carried out using the PRADDIE teaching model, employing five of the six stages that comprise it: pre-analysis, analysis, design, development and evaluation phase, which manifests in all other phases being one of the features of this instruction model. Also, for the instructional design theoretical currents suggested by Leflore (2000), constructivism, the principles of the cognitive theory, and the basic principles of Gestalt were considered.

Keywords: virtual mode, teaching model, instructional design, training

Existe una constante preocupación por la mejora de la educación, lo que ha llevado a las instituciones de educación a crear alternativas educativas que mejoren la calidad en la enseñanza y el aprendizaje, es por esto que las instituciones de educación pública dentro y fuera de México crean acciones que perfilan en beneficio de sus estudiantes. Una de estas acciones es la de usar la educación virtual en sus programas de estudio, implementando acciones que den cabida al empleo del Internet, con el objetivo de llevar al aprendizaje a nuevas fronteras de espacio y tiempo, donde el estudiante es su propio organizador y director del proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que conlleva un cambio en la forma de pensar y percibir la educación por parte de los docentes (Zambrano, 2012).

La educación virtual, al igual que la presencial, está sumergida en varios tipos de educación, entre los que podríamos destacar, en primera instancia, la educación formal, que lleva una intención deliberada, sistemática y con un carácter estructurado; la educación no formal, la cual se obtiene de las actividades cotidianas de la vida y no está estructurada, y la educación informal, que es un proceso de aprendizaje continuo y espontáneo que se realiza fuera del marco de la educación formal.

La educación virtual es una alternativa para un mundo que genera una nueva visión del entorno económico, social y político de las relaciones pedagógicas y de las tecnologías de la información y la comunicación (Cabrero, 2007). Es por eso, que el proyecto contempla los cuatro ejes de la responsabilidad social universitaria: impactos organizacionales, impactos educativos, impactos cognitivos e impactos sociales.

La educación que se brinda en una institución pública es formal, por ello es la razón que debe de tener un carácter estructurado, lo que obliga a crear materiales, herramientas y medios de enseñanza organizados de tal forma que busquen inducir al estudiante a la obtención de compe-

tencias educativas, por medio de proyectos que tengan un orden en donde el docente utilice una metodología pedagógica estructurada, a través del uso de modelos como el Praddie para crear cursos virtuales. En los cuáles plasme de forma correcta las teorías, competencias e información adecuadas para el diseño de actividades de enseñanza y aprendizaje que se desee desarrollar de forma virtual. Por lo anterior, es que este proyecto educativo se desarrolló bajo el principio de considerar los resultados de investigaciones realizadas en el área de las tecnologías para apoyar la práctica docente.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

La innovación educativa continúa siendo un área de oportunidad para las instituciones de enseñanza pública. De ahí que se considere como toda acción planificada para producir un cambio en las instituciones educativas que propicie una mejora en los pensamientos, en la organización y en la planificación de la política educativa, así como en las prácticas pedagógicas que posibiliten un desarrollo profesional e institucional con el compromiso y comprensión de toda la comunidad didáctica (Cebrián, 2003, p.23). Desde esta perspectiva las instituciones de educación pública son sociedades dinámicas que exigen revisar permanentemente sus productos, relaciones, intercambios del conocimiento e investigación por lo que deben replantearse en forma perenne cambios en su estructura principal y es aquí en donde surge la innovación educativa, al trasladar los procesos tradicionales de enseñanza a entornos virtuales de aprendizaje.

Cookson (2003) ofrece un porqué de los cursos virtuales, al indicar que la instrucción eficiente en entornos virtuales resulta en aprendizaje eficaz, con independencia ante el modo de instrucción, por ser un medio flexible y con facilidades de comunicación, en el cual se puedan utilizar numerosas aplicaciones didácticas y he-

herramientas de aprendizaje en línea que generen un cambio en la forma de percibir la educación por parte de las instituciones públicas.

Igualmente, el diseño instruccional es un proceso ordenado que sigue lineamientos para producir materiales pedagógicos de forma sistemática, planificada y estructurada, de acuerdo con requisitos de aprendizaje. Es muy utilizado para crear material instruccional por medio de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), debido a esto es guiado por un modelo que se define como una representación simplificada o extracto de un proceso, dispositivo o concepto. Con el propósito de entender y dominar el proceso, lo cual proporciona una base para un entendimiento común para proporcionar etiquetas a los factores claves implicados y pistas para localizar las causas de un problema (Rothwell y Kazanas, 2008). El diseño instruccional considera la realidad educativa como un proceso dinámico, flexible y cambiante. En vista de ello es necesario el empleo de un modelo que facilite la elaboración y desarrollo pedagógico de la instrucción. En consecuencia, un modelo que cumple con los requerimientos para el presente trabajo es el Praddie.

Puesto que el diseño instruccional sigue la creación de materiales pedagógicos se sugieren las tres teorías propuestas por Leflore (2000): la teoría de Gestalt que tiene los principios de la teoría cognitiva, y en un medio educativo basado en las siete leyes de la Gestalt, fundamentada en la influencia que tiene la percepción sensorial en el aprendizaje. Enfocada a la persecución de la persona en relación a lo que observa de esta forma mejoran la comprensión del tema, tales como el contraste, la simetría, la intensidad del estímulo, la proximidad y la sencillez. También se considera la teoría cognitiva, basada en que gran parte del aprendizaje se facilita gracias a la construcción de redes semánticas previamente elaboradas. Lo anterior obliga al docente virtual a utilizar medios que aumenten la capacidad

de integrar nuevo conocimiento a esquemas previamente definidos por el estudiante. Y la tercera teoría es el constructivismo, la cual fundamenta que el aprendizaje se facilita por la influencia de la sociedad y de los pares. Es decir, entre más interacción tenga en el estudiante con sus tutores y compañeros bajo el esquema de la educación virtual, se espera que su aprendizaje sea mayor y, por último, significativo.

De ahí la importancia de que todo docente conozca la zona de desarrollo próximo de cada uno de sus estudiantes, es decir, conocer cuáles son los aprendizajes que ya poseen y que demuestran al realizarlos por sí solos y la distancia que hay entre el nivel de desarrollo potencial, siendo éste último el que puede realizar con el acompañamiento de un tutor o un par con mayor experiencia, de tal suerte que pueda establecer las estrategias pertinentes para que interactúen y adquieran el siguiente nivel de conocimientos establecido en su plan educativo.

METODOLOGÍA

El presente proyecto se plantea como una propuesta en una universidad pública. Por ser de carácter de innovación educativa se ubica en la temática de estrategias de enseñanza y aprendizaje que contribuyen a la responsabilidad social en modalidad a distancia.

Por consiguiente, emplea una metodología de tipo descriptivo, dado que se da una representación o imagen del proceso que se siguió al utilizar como herramienta el modelo Praddie, que, como ha dicho Cookson (2003), es un esquema para promover la enseñanza a través de la Internet mediante un proceso uniforme de diseño instruccional que consiste en seis etapas: pre-análisis, análisis, diseño, desarrollo, realización y evaluación. Este sistema surge del ya establecido modelo Addie.

Para este trabajo se desarrollaron las primeras cuatro etapas del modelo Praddie, con-

sistentes en el pre-análisis, análisis, diseño y desarrollo, que llevaron obtener los componen necesarios de un curso virtual, como son las herramientas y materiales pedagógicos con los cuales se facilita el aprendizaje en esta modalidad virtual.

RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados obtenidos de las etapas pre-análisis, análisis, diseño y desarrollo.

Etapas de pre-análisis

En la etapa de pre-análisis se obtuvo una contextualización a nivel macro del ambiente en donde se encuadra una propuesta formativa. Para completar esta etapa se describieron los aspectos financieros del curso. Fueron definidos los costos de inversión al inicio, durante y después de su implantación con el objetivo de obtener la factibilidad del proyecto, al igual que determinar los insumos con que se cuentan para su puesta en marcha.

Etapas de análisis

Se empleó una reflexión pedagógica que soporta y sostiene todo el material y actividades a trabajar, de tal forma que se adoptaron las sugerencias de Le flore (2000) para dar como resultado este modelo pedagógico a seguir, mediante el uso de tres teorías:

- De la teoría de la Gestalt se toma como marco, pues en un curso virtual interviene la observación y comprensión, lo que ocasiona en el estudiante un efecto cognitivo sobre el aprendizaje. Desde esta teoría el curso virtual contiene fondos claros para tener nitidez del texto y de las imágenes, se agrupó la información que posee relación entre sí, la

mezcla de colores es de intensidad suave y se utilizaron los colores necesarios, las animaciones y los efectos visuales de los textos son los adecuados y necesarios. La información es precisa y la necesaria para completar los textos, pues se utilizó un vocabulario sencillo en los temas nuevos.

- La segunda teoría utilizada es la cognitiva, del queso incorporó el uso de ejemplos que ilustran conceptos y los ejercicios de simulación de la realidad; además, se aseguró que posean un efecto motivador sobre la capacidad de aprendizaje del estudiante.
- Por último, se incorporó la teoría del constructivismo, a través de la formulación de actividades de aprendizaje en grupo que exigen del estudiante desarrollar capacidad de análisis y de crítica.

DISEÑO Y DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Las actividades fueron contextos reales integrados como herramientas de verdadera importancia y han sido puntos de partida y referencias para el participante. Las actividades fueron guiadas por el docente, quien resolvió las dudas del participante.

Enseguida se describen algunos de los materiales didácticos que se emplearon en el módulo en línea para el desarrollo de las actividades:

- Foros: son de temas acotados y el curso dispone de al menos un foro en cada unidad, lo que permitió el intercambio de ideas y el debate entre pares. Se encontraron con consignas que incitan a la participación, de tal forma que se facilitó y fomentó la investigación, así como el intercambio de las experiencias personales.
- Google Doc: se empleó como herramienta de apoyo, con la finalidad que los participantes puedan interactuar en tiempo real, con la intervención de otras herramientas de respaldo, aparte de las que ofrece la plataforma.

Actividad 1 – Inicio			
Tema: Inicio de Módulo		Tipo: Individual	
Objetivo: Promover un ambiente de confianza, así como el conocer un poco de tu persona y los conocimientos previos que tienes del curso			
Descripción		Medio	Tiempo
Realizar una presentación personal, indicando además qué conoce acerca de la tutoría		Foro “presentación”	6 días, en paralelo con las demás actividades
Materiales didácticos	No tiene		
Servicios adicionales	No tiene		

Actividad 2 – Unidad 1			
Tema: Introducción a la tutoría		Tipo: Individual	
Objetivo: reflexionar sobre la importancia de ser un profesor tutor y tener una buena relación profesor-alumno			
Descripción		Medio	Tiempo
El participante realizará una reflexión sobre lo importante que es el servicio de tutoría para elevar localización en el aprovechamiento y desempeño académico de los estudiantes, así como en la relación profesor-alumno que tiene lugar en el proceso enseñanza-aprendizaje		Foro “Yo opino...”	Tres días a partir del segundo día de inicio del curso
Materiales didácticos	No tiene		
Servicios adicionales	Lista de correo, Foro		

- **Imágenes:** la plataforma y los documentos digitales disponen de imágenes, video y audio, por medio del cual se transmitió al participante la sensación de estar interactuando. En este caso las imágenes están relacionadas totalmente con el tema de estudio y su marco semántico.
- **Correo:** el correo electrónico es el medio que tuvo el estudiante para ponerse en contacto con el profesor y sus otros compañeros de curso.
- **Archivos de actividades:** es un área para que el participante “suba” “las actividades solici-

tadas, siempre y cuando se tome en cuenta la capacidad de almacenamiento descrito en el trabajo.

Las actividades fueron planeadas y adecuadas para llevarse a cabo según lo comentado en la etapa de análisis, así como el núcleo semántico de las imágenes, las consignas y el trabajo entre pares o individualmente cuidan el hilo argumentativo del tema a tratar y los objetivos que se buscan vayan adquiriendo la atención del participante en cada una de las semanas.

Es importante destacar que el curso quedó fragmentado en seis partes. Las primeras cinco son


Figuras 1 y 2. Ejemplos del curso en Moodle (semana 1 y semana 3 del curso, respectivamente).

Tema 1

Unidad 1.1 "Inducción al curso"

CONOCE A TUS OTROS COMPAÑEROS DEL CURSO, Y CONSULTA CUALES SON SUS EXPECTATIVAS DE ESTE CURSO.

**** TE ESTAMOS ESPERANDO ****



Material de la Unidad 1.1

En esta área encontrarás los archivos necesarios para llevar a cabo, las tareas y actividades, para iniciar te dejo los documentos necesarios para empezar este proceso de enseñanza y aprendizaje virtual.

- Introducción
- Contenido y objetivos
- Actividades


Actividades

En esta área, encontrarás las tareas y actividades para la formación

- Foro de Presentación

Tema 3

Unidad 1.3 "El conocimiento contemporáneo"



En este punto analizaremos bajo qué paradigmas o enfoques un docente establece su formación pedagógica, con lo cual puedas establecer en que o cuales paradigmas te encuentras.

Material de la Unidad 1.3.

En esta área encontrarás los archivos necesarios para llevar a cabo, las tareas y actividades. Recuerda que el material es acumulativo por tal motivo puede que necesite de materiales antes suministrados.

- Paradigmas de la educación
- Teorías del aprendizaje pps

para el contenido principal y la sexta parte para la evaluación del curso. Cada una de aquellas corresponde a una semana de trabajo de seis días, por lo que resta el domingo como día de descanso para el participante y enlace entre un tema y el otro. Cabe mencionar que las horas de estudio recomendadas que deberá de cubrir el participante por día como mínimo para terminar en tiempo y forma son dos horas. Asimismo, esta división llevó a crear planes de clases independientes en los cuales se trabajó un tema por semana.

CONCLUSIONES

Este proyecto permite ver que se requiere de una planeación sistemática para desarrollar adecuadamente las experiencias de aprendizaje a través de la modalidad virtual, con objeto de conocer a profundidad los diferentes agentes que intervienen en un desarrollo de educación en línea, apoyándose totalmente de la tecnología.

Se trabajó en este proyecto el modelo Prad- die, que necesita el apoyo de los enfoques pedagógicos y de las teorías del aprendizaje para desarrollar las actividades y adecuar los recursos y

materiales. No obstante, una de las secciones de este modelo, que fueron complejas de trabajar, fue la fase del pre-análisis y la del análisis, esto por cuanto el hilo que los divide es muy delgado y se puede prestar a confusiones dentro de los preparativos en la recopilación de la información. Empero, se analizó detalladamente el modelo, teorías y enfoques que pueden ser utilizados en el proyecto, con el propósito de mantener las dimensiones. Es por esto que se analizó a profundidad cuál sería el tipo de participantes al que iría dirigido el curso, ¿cuáles son sus recursos financieros y tecnológicos?, ¿qué utilidad tendrá en la institución?, ¿qué afinidad educativa se espera?, entre otros más, y a partir de ahí tomar la mejor decisión en bienestar de proceso de enseñanza y aprendizaje. Es por eso que se indicó en el párrafo anterior que las etapas de pre-análisis y análisis del modelo son de mucho cuidado.

Por otro lado, es importante señalar que el uso del recurso de la *Web* es necesario para facilitar el tiempo y espacio en la educación, con lo que se le permita al participante hacer uso y manejo del tiempo en favor de su aprendizaje. Entre más procesos de aprendizaje entren en una modalidad semivirtual o virtual, más fácilmente

será para los aprendices organizar su tiempo y espacio de trabajo, de esta manera se evita limitar el proceso de enseñanza a un salón de clases.

Respecto la innovación que está presente en el trabajo, se hace referencia a lo indicado en el marco teórico por Cebrián (2003) y se considera un proyecto innovador, debido a que es un proceso o estrategia para introducir un cambio en las prácticas educativas con una acción planificada y estructurada.

Los docentes necesitan poseer conocimientos sobre la realidad en la que viven, urge que sean formados en el dominio de destrezas didácticas que les capaciten para el desarrollo de proyectos curriculares en los que se integre (Padilla, 2013). En suma, hay que destacar la importancia de que todo educador se le habilite para la elaboración de materiales y herramientas didácticas con el propósito que éste determine y analice los factores que intervienen en esta labor, con la meta de brindar productos de calidad pedagógica y no se conviertan en uno más de los que ya existen.

REFERENCIAS

- Cabrero, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. España: McGraw-Hill.
- Cebrián, M. (2003). *Enseñanza virtual para la inno-*

vación universitaria. España: Norcea.

- Cookson, P. (2003). "Elementos de diseño instruccional para Aprendizaje Significativo en la Educación a distancia", taller presentando a la IV Reunión Nacional de Educación Superior, Abierta y a distancia. México: Universidad de Sonora.
- Leflore, D. (2000). "Theory supporting design guide lines for web-based instruction". En: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Padilla Muñoz Ruth (2013). *Formación docente en educación media superior. Diseño y evaluación de un modelo*. México: Editorial Universitaria, SEMS, Universidad de Guadalajara.
- Rothwell W. & Kazanas H. (2008). *Mastering the Instructional Design Process A Systematic Approach*. EEUU: Pfeiffer.
- Zambrano Ayala; William, Ricardo (2012). *Modelo de aprendizaje virtual*. Bogotá: Ecoe Ediciones.

AUTOR

Félix Andrés Bermúdez Ceregatti

Coordinación General
del Sistema de Educación Media Superior,
Universidad Autónoma de Yucatán
felixceregatti@gmail.com