

Autoras:

Idalia Acosta Castillo

Celia Luz González Fernández

Azucena del Carmen Martínez Rodríguez



Innovación digital en la actualización docente en los tiempos de pandemia.

RESUMEN

El objetivo central es analizar la relación del desarrollo de las habilidades digitales en la práctica docente, para implementar un modelo de diseño instruccional en el campo de la educación a distancia. El fundamento teórico está basado en el debate de Clark versus Kozma, relativo a la influencia de los medios en el aprendizaje, así como la conceptualización del diseño instruccional, los modelos existentes y contribución en la educación a distancia.

La metodología aplicada para esta investigación es de tipo transversal. Con el uso del paquete estadístico Statistical Package Social for the Social Science- SPSS, se utilizó la técnica de una correlación canónica, para medir la relación entre las variables de estudio, la cual consiste en realizar un análisis multivariante que considera las horas impartidas en los cursos a los docentes y la relación con los resultados de incremento de las habilidades digitales en la práctica docente; se compara la práctica docente presencial a digital, y de igual manera su regreso a presencial, a través de cuatro dimensiones, y mide el grado de asociación o dependencia entre ellas.

La presente investigación de corte transversal, compara la generación de conocimiento a través de las prácticas de enseñanza presencial a digital por parte de los docentes, basado en un modelo de uso de tecnología educativa, cuya teoría se enfatiza en la autonomía del aprendizaje. Cabe mencionar que los resultados presentados son preliminares, y forman parte de la construcción de un modelo de educación a distancia-ED.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza en una Institución de Educación Superior- IES, es por demás compleja e importante, donde convergen los profesores y alumnos, se privilegia la función docente de vocación e interés por cumplir con los objetivos señalados en el programa de la materia correspondiente.

Por otra parte, el alumno se encuentra inmerso en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde requiere recibir los elementos teóricos y metodológicos señalados en el contenido de cada materia. Es así, como el docente pudiera lograr la generación de conocimiento, incrementando las habilidades tecnológicas a través de prácticas innovadoras de integración educativa; acción que se enfatizó durante el periodo de pandemia.

Tabla 1. Cursos impartidos a los docente 2020-2022

Cursos	Objetivo
1. Inducción a los Sistemas Gestores de Contenido: Plataforma educativa IEFCA y MS TEAMS	Sensibilización e identificación del nivel habilidad digital
2. Neurociencia y Tecnología Educativa	Conocer el perfil del estudiante
3. Pedagogía y Evaluación en el aula con el uso de las TIC	Proceso de enseñar a través de TIC
4. Planeación y autorresponsabilidad de la salud en tiempo de pandemia	Planeación de clase - modalidad presencial y a distancia

Modelo educativo: cursos y dimensiones

Cursos	Modelo Educativo	Dimensiones
1. Inducción a los Sistemas Gestores de Contenido: Plataforma educativa IEFCA y MS TEAMS	Modelo Educativo	Innovación
2. Neurociencia y Tecnología Educativa		Tecnología
3. Pedagogía y Evaluación en el aula con el uso de las TIC		Plan Pedagógico
4. Planeación y autorresponsabilidad de la salud en tiempo de pandemia		Herramientas digitales

La innovación docente se considera como el paradigma educativo, campo propicio para diseñar nuevas actividades basadas en el aprendizaje, tales como rediseñar nuevas estrategias didácticas bajo un formato digital, tanto para las actividades de los estudiantes, como para los docentes.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

En el debate entre Richard Clark y Robert Kozma; el primero sostiene en 1983, en el artículo denominado *Reconsidering research on learning from media*:

... la afirmación de que los medios no ejercen influencia alguna sobre el aprendizaje bajo ninguna circunstancia; el cambio en el aprovechamiento del alumno, refiere que se debe a modificaciones en el método de instrucción.

En consecuencia, la posición de Clark, respecto a los medios es concluyente: "los medios y sus atributos influyen en el costo y/o tiempo de distribución del aprendizaje, pero sólo el uso de métodos instruccionales adecuados impactará significativamente en el proceso de aprendizaje" (Clark, 1994a, 27).

Tabla 2 .- Bases conceptuales.

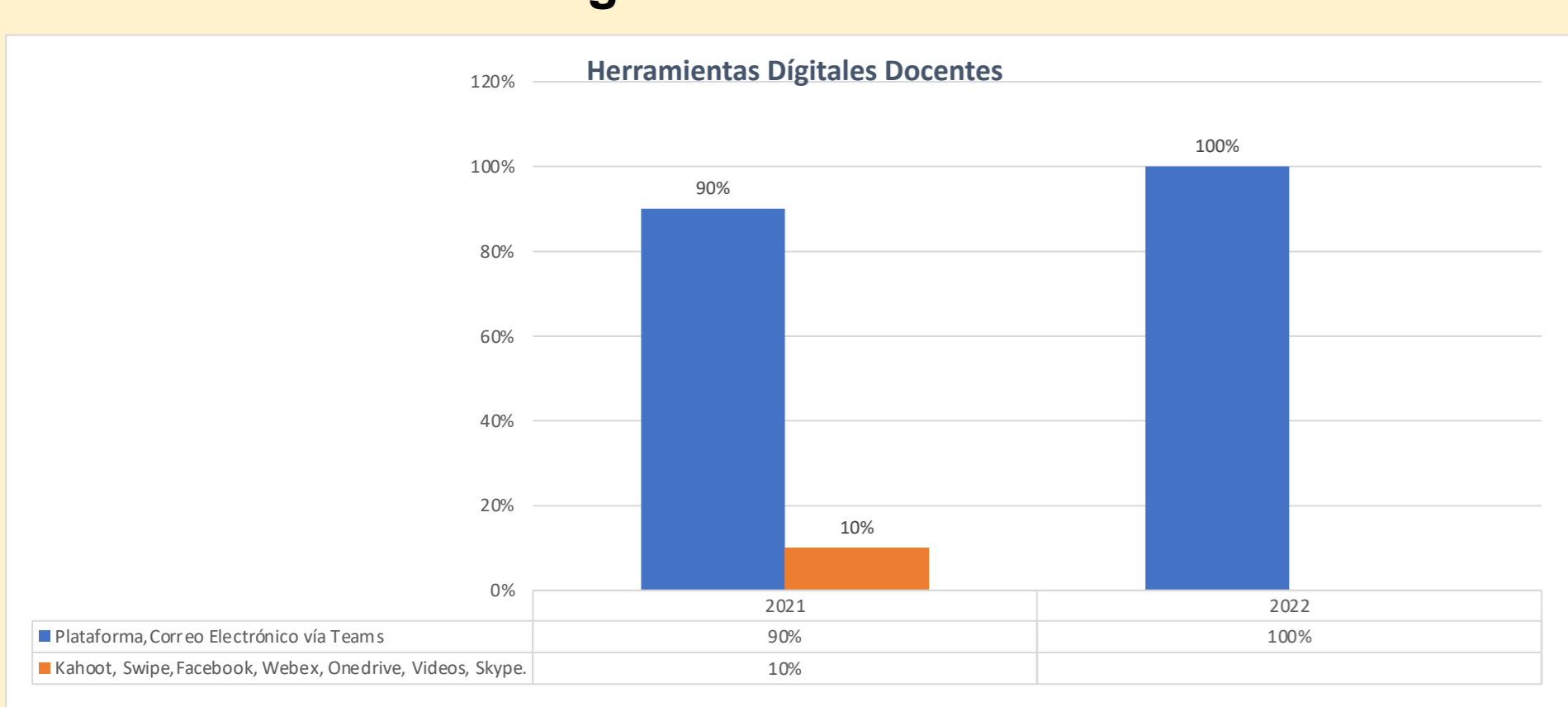
Autor – Año	Bases conceptuales
Reigeluth (1983)	Es una disciplina en donde la instrucción es una relación entre el entendimiento y el desarrollo de un proceso, que consiste primordialmente en la prescripción de métodos óptimos de enseñanza, con la intención de promover cambios en las habilidades y conocimientos de los estudiantes.
Merril, Li y Jones (1990)	El diseño es un proceso en el que se especifica y se producen situaciones ambientales particulares, que promueven al estudiante a interactuar con el sistema de enseñanza de tal manera que se cause un cambio específico en su comportamiento.
Dick y Carey (1996)	El diseño instruccional es concebido como un proceso para planificar la enseñanza, en donde se aplica la teoría instruccional y los procesos empíricos a la práctica educativa.

Tabla.3. Diferencias en algunos modelos de diseño instruccional

Modelo	Teoría de aprendizaje	Características básicas	Número de elementos
Assure	Cognitivism (Gagné)	Diseño de Instrucción que incorpora el uso de los medios y tecnología.	6 secuenciales
Jerrold Kemp	Constructivista	La forma oval del modelo, brinda el sentido al diseño y al proceso de desarrollo es un ciclo continuo que requiere planeación, y de una evaluación constante asegura una	9 flexibles, no lineales
Dick y Carey	Conductista	Este modelo describe todas las fases de un proceso interactivo que comienza identificando las metas instruccionales y termina con una evaluación sumativa.	10 secuenciales

Al inicio de la pandemia, los docentes solo utilizaban un 55% la plataforma educativa de la IES, y se comunicaban de manera asincrónica, o correo electrónico. Solo el 17 % de la planta docente iniciaron utilizando MS-Teams- sincrónica, de igual porcentaje zoom. El 11% se integra del la suma de solo el 1% kahoot, swipe, Facebook, Onedrive, Videollamada telefónica, sype, videos, bluejean, wikis, blog.

Gráfica 1. Herramientas digitales de los docentes 2021-2022



La gráfica 1, muestra el alcance de los cursos intersemestrales para capacitar a los docentes en lo referente a herramientas digitales, señaladas en el modelo educativo, migrando de modalidad presencial a distancia.

En los resultados de la tabla 4, se aprecia la correlación canónica, técnica estadística que valora mediante un análisis multivariante, el grado de asociación o dependencia de las dimensiones de estudio contenidas en los cursos impartidos y la aplicación de las herramientas digitales en la práctica docente.

Tabla 4 Resultados de una correlación canónica.

Dimensiones	Agosto 2020	Enero 2021	Agosto 2021	Enero 2021
Innovación	0.30	0.58	0.72	0.91
Tecnología	0.22	0.70	0.89	0.82
Pedagogía	0.42	0.76	0.89	0.94
Planeación	0.45	0.68	0.81	0.88
PROMEDIO	0.35	0.68	0.83	0.89

Conclusiones:

El comprobar que existe un fuerte impacto de los cursos para docentes en el desarrollo de las habilidades digitales en la práctica docente, de esta forma se cimienta las bases para implementar un modelo de diseño instruccional en el campo de la educación a distancia en una IES.

El perfil del docente es autogestivo en ambientes mediados por tecnología, desarrolló las capacidades para aprender, adquirió destrezas (críticas, lógicas y numéricas) de razonamiento para la solución de los problemas, por la implementación de un nuevo modelo didáctico que cambio de modalidad presencial a uno tecnológico a distancia.

Bibliografía: Araiza Vázquez, María de Jesús & Claudia Dörfer. (2012). *Análisis Crítico sobre el efecto de los medios en el aprendizaje*. México: Daena: International Journal of Good Conscience. 7(2) 42-48. Julio 2012. ISSN 1870-557X 42. WEB: http://eprints.uanl.mx/3082/1/d6_3.pdf /Martínez Rodríguez, Azucena del Carmen. (2009). El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los modelos. Universidad de Guadalajara: Núm. 10 (abril 2009): *Gestión de sistemas educativos virtuales*, <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura4/article/view/12/> Salas Campos, I. (2013). *Análisis del debate del efecto de los medios tecnológicos en los procesos de aprendizaje*. Revista Actualidades Investigativas en Educación, del Instituto de Investigación en Educación (INIE) de la Universidad de Costa Rica.