

Metodología para el diseño instruccional en la modalidad b-learning desde la Comunicación Educativa

Methodology for instructional design in the b-learning mode from the Educational Communication

Metodologia para o design instruccional no modo de b-learning de Comunicação para a Educação

Laura González Morales

Universidad Nacional Autónoma de México (México)

thezin3@yahoo.com.mx

Fecha de recepción: 15 de mayo de 2017

Fecha de recepción evaluador: 21 de mayo de 2017

Fecha de recepción corrección: 26 de junio de 2017

Resumen

En este texto se desarrolla una propuesta metodológica del Diseño instruccional desde la Comunicación Educativa para el proceso de planificación de materias que se imparten a nivel licenciatura en modalidad b-learning, a través de plataformas educativas como blackboard. Se destaca la función de mediación estructural y cognitiva que realiza el profesional de la educomunicación en los procesos de planificación de la interacción que se realiza en la educación en línea a partir del análisis de la relación entre instrumentos tecnológicos y generación de expresiones educomunicativas en el entorno virtual. El texto está organizado en tres partes, en la primera se ubica el proyecto @prende en el nivel M (Semi-presencial); en la segunda se explica en qué consiste el diseño instruccional en la modalidad b-learning y en la última se presenta el diseño que propone la Comunicación Educativa a partir de un ejemplo en una materia teórica de una licenciatura en Comunicación.

Palabras clave: Diseño Instruccional, b-learning, Plataforma educativa, Entorno virtual, Mediación.

Abstract

This text develops a methodological proposal of Instructional Design from Educational Communication for the planning process of subjects that are taught at bachelor level in “b-learning” mode, through educational platforms such as “blackboard”. It emphasizes the function of structural and cognitive mediation carried out by the educommunicational professional in the processes of interaction planning that is performed in online education based on the analysis of the relationship between technological instruments and the generation of educational expressions in the virtual environment. The text is organized in three parts, in the first one, it is the project @prende in level M (Semi-attendance); the second section explains the instructional design in b-learning mode and the last one presents the design proposed by Educational Communication based on an example in a theoretical subject of a degree in Communication.

Keywords: Instructional Design, b-learning, Educational platform, Virtual environment, Mediation.

Resumo

Este texto desenvolve uma proposta metodológica de Desenho Educacional da Comunicação Educacional para o processo de planejamento de disciplinas que são ministradas no nível de bacharel em modo "b-learning", através de plataformas educacionais, como "quadro-negro". Enfatiza a função de mediação estrutural e cognitiva realizada pelo profissional educacional nos processos de planejamento de interação que são realizados na educação on-line com base na análise da relação entre instrumentos tecnológicos e geração de expressões educacionais no ambiente virtual. O texto é organizado em três partes, na primeira, é o projeto @prende no nível M (Semi-comparecimento); A segunda seção explica o design instrucional no modo b-learning e o último apresenta o design proposto pela Comunicação Educacional com base em um exemplo em um assunto teórico de um grau em Comunicação.

Palavras-chave: Design instrumental, b-learning, plataforma educacional, ambiente virtual, mediação.

El hombre es hombre, y el mundo es mundo.

En la medida en que ambos se encuentran en una relación permanente, el hombre transformando al mundo sufre los efectos de su propia transformación

Paulo Freire

Introducción

Con la presencia de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), los profesionales de la Comunicación Educativa, abrieron nuevos horizontes de reflexión y de acción a partir de la serie de necesidades que comenzaron a presentar las instituciones educativas que iniciaron el tránsito de la Educación presencial a la Educación en Línea. Lo virtual entonces se convirtió en el tema de discusión pues como diría Queau (1995) “lo virtual” propone otra experiencia de lo “real”.

Comenzó entonces a problematizarse la experiencia de interacción en el espacio virtual, un *lugar* donde estar presentes y relacionarse no significaría coincidir al mismo tiempo ni en el mismo lugar con el profesor, *actor controlador*, ni con los compañeros del grupo, *actores receptores*; un *sitio* donde estarían disponibles en formato digital los materiales educomunicativos para el aprendizaje, un *ambiente* en el que las actividades, los intercambios y las relaciones generadas ocurrirían mediadas por tecnologías a partir de los procesos de planificación que el actor mediador¹ diseñaría para el logro de los objetivos educativos.

Esta redimensión de la función del actor mediador lo coloca como un profesional del Diseño Instruccional en los procesos de planificación de la interacción que se realiza en la educación en línea. En este texto se desarrolla una propuesta metodológica del proceso de planificación que desde la Comunicación Educativa² se puede llevar a cabo para materias que se imparten de manera semi-presencial a nivel licenciatura, modalidad que se conoce como b-learning y que trabaja con formación presencial y formación a distancia.

Ubicación del proyecto @prende en el nivel M (Semi-presencial)

En México, la experiencia de la Educación a Distancia, también conocida como Educación “en línea”, “virtual” o “e-learning”, ha reportado un amplio crecimiento en el ámbito de la Educación Superior a través de muy diversas formas y expresiones. Esta dinámica es de una enorme vastedad y complejidad, en tanto refiere e impacta múltiples áreas como pedagogía, comunicación, tecnología, organizacional, jurídica, económica, de recursos de aprendizaje, de sistemas de evaluación y de procesos de certificación entre otras. (Zubieta y Rama, 2015).

Con el paso del tiempo se han incrementado las instituciones educativas que incluyen entre su oferta alguna modalidad en línea, cursos, seminarios, licenciaturas, maestrías o doctorados, tal es el caso de la Universidad Anáhuac que a través del Consorcio Educativo Anáhuac en el 2003, desarrolló el proyecto @prende para incorporar tecnologías de información al proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de crear modelos educativos vanguardistas que respondieran a los retos socioculturales.

Se trató de un primer paso hacia la incorporación de Internet al aula. Esta experiencia consistía en sesiones de clase regulares apoyadas con información de consulta (temario, glosario, preguntas frecuentes, entre otros aspectos) y herramientas de comunicación en línea (correo, foros de discusión y calendario, entre otras). El proyecto se creó en la plataforma tecnológica de WebCT (Web Course Tools), programa informático de la Universidad de British Columbia en Canadá, el cual es una herramienta muy útil para el manejo, administración y distribución de contenidos así como para la comunicación y organización de actividades en línea.

De acuerdo a la Coordinación de Tecnologías para la Educación de la Universidad Anáhuac México Norte se trata de una unidad de conocimiento tratada pedagógicamente y enriquecida con objetos multimedia y otras aplicaciones computacionales. Una característica importante de @prende es que su aplicación para impartir los cursos regulares puede darse en cuatro niveles, de acuerdo con las habilidades del profesorado y de los alumnos: E, I, M y T (Elemental, Intermedio, Semi-presencial y Totalmente en línea, respectivamente).

El primer nivel implementado en la universidad es el I (Intermedio), lo que permitía el uso del calendario, correo electrónico, foros, chat, ligas de interés, archivos de trabajos, tareas, presentaciones, ejercicios, objetos de aprendizaje, etcétera. Las clases se impartían de forma presencial pero con el apoyo de los recursos y materiales en la Web. Asimismo, los profesores podían intercambiar información e interactuar con los alumnos mediante distintos medios como el correo electrónico o el foro de discusión, además de que @prende permitía la distribución selectiva de contenidos basados en las metas pedagógicas del curso y la evaluación en línea. (Farjat y Barroso, 2006).

En el año 2012 la Facultad de Comunicación de la Universidad Anáhuac Norte implementó el nivel M (Semi-presencial) en algunas materias del plan de estudios de la carrera de Comunicación, entre ellas la materia teórica, Corrientes y tradiciones de la comunicación en Europa para lo cual fue necesario reunir a un equipo de profesionales con diferentes perfiles: educadores, pedagogos, ingenieros en sistemas, administradores y expertos en contenidos temáticos, entre otros para realizar un trabajo de coordinación de acciones orientado al diseño del curso a través de la plataforma educativa Blackboard.

Esta plataforma integra un ambiente sólido de enseñanza y aprendizaje en línea. Se caracteriza por administrar un conjunto de recursos que permiten desarrollar cursos virtuales, específicamente: impartir y distribuir contenidos que se encuentran presentados en diversos formatos (texto, sonido, video y animación), realizar evaluaciones en línea, llevar a cabo el seguimiento académico de los alumnos participantes, asignar tareas y desarrollar actividades en ambientes colaborativos. <http://www.blackboard.com/>

Blackboard es una compañía de software con sede en Washington DC, EEUU que se funda en 1997 y desde entonces ha realizado una serie de contratos y fusiones empresariales, ha pasado de ser una organización sin fines de lucro a ser una compañía con acciones al público. “Hasta 2005 Blackboard desarrolló y licenció aplicaciones de programas empresariales y servicios relacionados a más de 2200 instituciones educativas en más de 60 países. Estas instituciones usan el programa de Blackboard para administrar aprendizaje en línea (e-learning), procesamiento de transacciones, comercio electrónico (e-commerce) y manejo de comunidades en línea (online)”

La plataforma Blackboard es usada en instituciones educativas de diferentes países de América Latina como Colombia en el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, la Universidad de los Andes y la Universidad Pontificiana Javeriana; Perú en la Universidad de Pacífico y en México en instituciones como el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), la Universidad Iberoamericana (UIA) y la Universidad Anáhuac (UA) por mencionar sólo algunos casos.

El diseño instruccional en la modalidad b-learning desde la perspectiva de la Comunicación Educativa.

El análisis de la relación entre instrumentos tecnológicos y generación de expresiones educomunicativas es una condición de la Comunicación Educativa, que en el entorno virtual ha llevado a generar nuevas rutas de trabajo, una de ellas es la que corresponde al Diseño Instruccional (DI) orientado a la creación de ambientes que faciliten, de forma mediada, los procesos educativos. Por ello, es necesario reunir diferentes saberes que provienen de la comunicación, la pedagogía, la psicología educativa, la ingeniería en sistemas, entre otros.

Existen varias definiciones en torno al Diseño Instruccional, Consuelo Belloch, investigadora de la Unidad de Tecnología Educativa, de la Universidad de Valencia, desarrolla un trabajo de sistematización sobre definiciones que se han elaborado e identifica que desde la década de los sesenta, autores como Jerónimo Bruner aporta su visión bajo la perspectiva de la psicología cognitiva en la que destaca la importancia de la planeación para el logro de aprendizajes. En el siguiente cuadro aparecen algunas de estas definiciones:

| Autor | Año | Definición |
|----------------------------|------|--|
| Jeronime Bruner | 1969 | El DI se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje. |
| Charles M. Reigelut, | 1983 | El DI es una disciplina interesada en prescribir métodos óptimos de instrucción, al crear cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante. |
| Carl Berger y Rosalind Kam | 1996 | El DI es la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad. |
| C. L. Broderick | 2001 | El DI 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. |
| Richey, Fields y Foson | 2001 | El DI supone una planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas. |

Diseño Instruccional: Definiciones. Consuelo Belloch

Con el paso del tiempo se han realizado nuevas aportaciones, por ejemplo, Cesar Coll (2008) de la Universidad de Barcelona y desde el enfoque de la psicología evolutiva propone el concepto de "diseño tecnoinstruccional o tecnopedagógico", para hacer referencia a que en el proceso de diseño instruccional en la formación virtual se vinculan de forma indisociable dos dimensiones:

- Dimensión tecnológica. Supone la selección de las herramientas tecnológicas adecuadas al proceso formativo que se desea realizar, analizando sus posibilidades y limitaciones, tales como la plataforma virtual, las aplicaciones de software, los recursos multimedia, etc.
- Dimensión pedagógica. Precisa del conocimiento de las características de los destinatarios, análisis de los objetivos y/o competencias de la formación virtual, desarrollo e implementación de los contenidos, planificación de las actividades, con orientaciones y sugerencias sobre el

uso de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades, y la preparación de un plan de evaluación de los procesos y de los resultados.

La Comunicación Educativa, parte del reconocimiento de la complejidad del proceso educativo en línea, es por ello que trabaja en cuatro niveles: epistemológico, teórico, metodológico y técnico. En este texto se aborda el nivel metodológico del Diseño instruccional, el cual se plantea como un proceso sistémico de mediación orientado a la planeación de recursos tecnológicos, creación de ambientes de aprendizaje y métodos de instrucción para el logro de los aprendizajes esperados en educación en línea o mixta como lo es la modalidad b-learning.

De acuerdo a Dolores Alemany, investigadora del departamento de Comunicación y Psicología Social de la Universidad de Alicante, Blended Learning (b-learning) posee distintos significados, pero el más ampliamente aceptado es entenderlo como aquel diseño en el que las tecnologías de uso presencial (físico) y no presencial (virtual) se combinan con el objeto de optimizar el proceso de aprendizaje. El concepto recibe otras denominaciones, más centradas en la acción del diseñador o docente, como “educación flexible, (Salinas, 2002), “semipresencial (Bartolomé, 2001) o “modelo híbrido” (Marsch, 2003).

A continuación aparece un cuadro comparativo de las características de la educación presencial y la educación virtual – presencial.

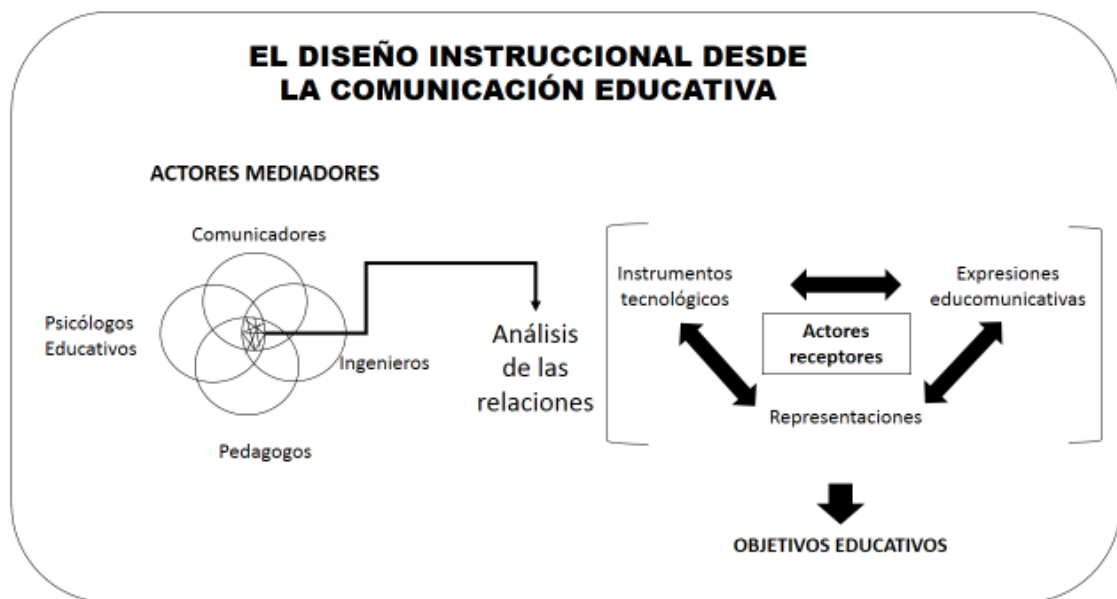
| MODELO PRESENCIAL | MODELO VIRTUAL-PRESENCIAL |
|---|---|
| Presencialidad | + Virtualidad |
| Relación profesor – alumno | + Relación alumnos propio aprendizaje |
| Transmisión de conocimientos | + Desarrollo de capacidades |
| Cultura escrita – oral | + Cultura audiovisual |
| Uso tradicional de tecnologías (pizarrón, libro, ...) | + Tecnologías de información y comunicación |

Cuadro comparativo entre modelo presencial y el modelo virtual-presencial de aprendizaje. Dolores Alemany

Frente a esta nueva dinámica educativa, el concepto de lo *virtual* ha generado un trabajo muy intenso, orientado a la comprensión de la naturaleza de las plataformas educativas o entornos virtuales que representan el soporte del proceso educativo. Desde la perspectiva de la Comunicación Educativa interesa destacar el trabajo de mediación

que realiza el diseñador instruccional, *actor mediador*, sobre el análisis de la relación entre instrumentos tecnológicos y construcción de expresiones educomunicativas para la generación de representaciones con relación a los objetivos educativos en el entorno virtual y para ello es necesaria la participación de un equipo interdisciplinario.

En el siguiente esquema aparece la visión de la Comunicación Educativa con respecto al diseño instruccional.



El Diseño Instruccional desde la Comunicación Educativa. González Morales

De acuerdo al anterior esquema resulta de suma importancia para los profesionales del diseño instruccional trabajar sistémicamente³ la interrelación entre instrumentos tecnológicos, expresiones educomunicativas y representaciones a partir del perfil de los actores receptores que en la educación en línea se encuentran a través de plataformas educativas o entornos virtuales que son aplicaciones en la web integradas por un conjunto de herramientas, que permiten la creación y gestión de espacios para la enseñanza-aprendizaje. Se trata de instrumentos de comunicación que requieren de un análisis permanente.

Desde la gestación del planteamiento de la Comunicación Educativa se definía a los instrumentos como amplificadores que pueden salvar la distancia física o temporal entre actores. Algunos instrumentos de comunicación, además de amplificar las señales son capaces de traducirlas de un sistema energético a otro. Esta traducción permite utilizar canales de comunicación más rápidos o con mayor alcance espacio-temporal⁴ cuyas

características se toman en cuenta para la realización de las funciones que llevan a cabo los *actores mediadores*. Torres Lima (2012) especifica que los actores mediadores se clasifican de acuerdo a su función en planificadores, guionistas y realizadores:

| Actores Mediadores | Función | Descripción |
|-----------------------------|---------------------|---|
| Planificadores y guionistas | Deciden | La organización y método particular que deben llevar los contenidos en la expresión educacional. |
| | Eligen | La lógica y el tipo de argumentación. |
| | Elaboran | El formato de programas. |
| | Crean | Personajes totalmente ficticios o con características reales. |
| | Manejan | El vocabulario de acuerdo a su recepción virtual. |
| | Discurren | Las acciones de los personajes |
| | Plantean o sugieren | Las condiciones de recepción. |
| | Diseñan | Los guiones elaboran el relato en cuanto a las acciones de los personajes y la forma misma del relato, adecuada al tipo de instrumento tecnológico que se emplee. |

Funciones de los actores mediadores Planificadores y guionistas. Torres Lima

Estos mediadores son especialistas en el tema. También hay psicólogos educativos y pedagogos que diseñan y eligen los fines y medios con los cuales deben coincidir los programas, definen la organización (deductiva, inductiva, de lo simple a lo complejo o viceversa, de lo concreto a lo abstracto o viceversa) de los contenidos, y las actividades anterior o posteriores que los alumnos, *actores receptores* y los profesores *actores controladores* deben realizar.

Los realizadores. Son los técnicos especializados en la producción material de los programas. Esta actividad técnica concreta las acciones de los planificadores y guionistas, se encargan de la escenografía, de las luces, de las tomas, de la grabación, de la edición y reproducción del material. En ellos recae la calidad técnica de los materiales.

Los *actores mediadores* se han ido profesionalizando en temas sobre sistemas software de gestión del aprendizaje LMS (Learning Manager Systems) como Blackboard-WebCT para crear y gestionar espacios virtuales de aprendizaje privados para cada grupo de estudiantes y profesores. El conjunto de herramientas de un LMS permite realizar cinco funciones principales: la administración del EA (Espacio de Enseñanza-Aprendizaje); la comunicación de los participantes; la gestión de contenidos; la gestión del trabajo en grupos y la evaluación⁵ que deben tomarse en cuenta como sistema para el logro de determinados objetivos educacionales.

Una experiencia metodológica del diseño instruccional en la modalidad b-learning desde la perspectiva de la Comunicación Educativa para una materia teórica a nivel licenciatura en la carrera de Comunicación.

El Diseño de Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje es una de las áreas de investigación que ha tenido un importante desarrollo dentro de la Comunicación Educativa en el Aula, con la llegada de internet se amplió el espectro de investigación, análisis y área de desarrollo profesional como el diseñado instruccional, orientado a la creación de ambientes virtuales que faciliten, de forma mediada, los procesos educativos.

A nivel metodológico trabaja con los siguientes elementos, caracterización sistémica de la Institución Educativa⁶; identificación de las características de la Plataforma Educativa; diseño y conformación de la Estrategia de Enseñanza-Aprendizaje y diseño de los Materiales Educomunicativos. Los cuales pasan por un proceso de acoplamiento de acuerdo a la dinámica que las propias instituciones educativas tienen, tanto a nivel económico como organizacional. A continuación se describe el proceso que se llevó a cabo para planear el diseño instruccional para la materia Corrientes y tradiciones de la comunicación que se imparte en la carrera de Comunicación en la Facultad de Comunicación de la Universidad Anáhuac del Norte.

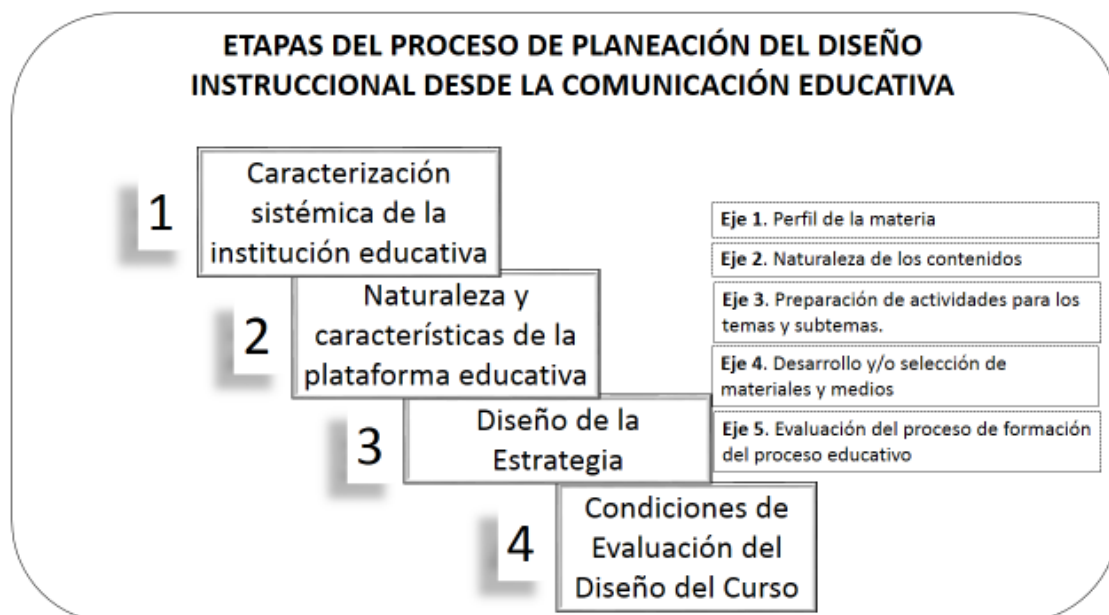
La Facultad de Comunicación de la Universidad Anáhuac se funda en 1970 y actualmente está acreditada⁷ como escuela de clase mundial, tiene como misión formar hombres y mujeres profesionistas, emprendedores, humanistas y generadores de profundas transformaciones culturales, que gracias a su integridad, capacidad de liderazgo, habilidades directivas, creatividad, dominio teórico y destrezas en el manejo de las más modernas tecnologías, sean capaces de producir contenidos, productos y servicios innovadores para las industrias radiofónica, televisiva, periodística, cinematográfica, publicitaria mercadológica e hipermediática, así como para el mundo del entretenimiento⁸.

En la facultad se imparten dos licenciaturas, Comunicación y Dirección de Empresas de Entretenimiento, cada una tiene un plan de estudios particular aunque

comparten algunas materias, como las teóricas que forman parte del bloque profesional. En este caso se hará referencia a la materia Corrientes y tradiciones de la Comunicación en Europa, la cual se ubica en el 3er semestre y se imparte en la modalidad b-learning, es decir, es semi-presencial, 50% del curso se da de manera presencial y 50% en línea.

El proceso de planeación del diseño instruccional de esta materia se realizó bajo la coordinación de la Coordinación de Tecnologías para la Educación de la Universidad Anáhuac (CTE), área de servicio que tiene como objetivo ayudar a los docentes de la comunidad a incorporar la tecnología al campo educativo, con el fin de promover procesos educativos acordes a las dinámicas del mundo globalizado y con ello orientar la formación de una cultura digital que pueda enfrentar la resistencia al cambio.

El proceso de coordinación de acciones se realiza a partir de cuatro etapas en las cuales participan los diferentes profesionales, pedagogos, comunicólogos, psicólogos educativos, ingenieros en un diálogo permanente para atender las diversas necesidades en el proceso de planeación hasta lograr el diseño final del curso. Las etapas son las siguientes:



Etapas del proceso de planeación del diseño instruccional desde la Comunicación Educativa. González Morales

Etapa 1. Caracterización sistémica de la Institución Educativa. Permite hacer congruente el conjunto de acciones que habrán de desarrollarse en el proceso de planeación para una propuesta de diseño instruccional viable y factible para la institución

educativa. Es por ello que es importante hacer una ubicación histórica, cultural, social y comunicativa de la misma.

Etapa 2. Naturaleza y características de la plataforma educativa. Respecto a la funcionalidad de las plataformas educativas existe una distinción entre las que son de carácter general y las específicas. Las de carácter general permiten diseñar y utilizar diversas metodologías didácticas y no están orientadas hacia el aprendizaje de una materia concreta o hacia la adquisición de una competencia particular o la realización de una actividad específica. Los sistemas software más utilizados son los sistemas de gestión del aprendizaje (Learning Management System) LMS como Moodle de código abierto o en el sistema comerciales, Blackboard –WebCT. Como se mencionó en el primer apartado de esta experiencia educativa se trabajó con Blackboard-WebCT.

Los LMS permiten crear y gestionar múltiples espacios virtuales de aprendizaje, privados para cada grupo de estudiantes y profesores. Estos espacios de enseñanza-aprendizaje se crean normalmente, incorporando a una plantilla que puede personalizarse un conjunto de herramientas que se toman en cuenta en el proceso de planeación del diseñador instruccional para llevar a cabo los procesos educativos. A continuación se muestra la plantilla con la que se trabajó el diseño del curso.



Etapa 3. Diseño de la estrategia. Está conformada por 5 ejes que se desarrollan de acuerdo al análisis riguroso de los datos que arroja el análisis sistémico de la institución

educativa y a la(s) teoría(s) pedagógica(s) y/o de aprendizaje en que se sustenta el proceso de planeación.

Eje 1. Perfil de la materia. Nombre de la asignatura. Departamento. Ubicación dentro del plan de estudios. Duración. Créditos. Distribución de horas. Requisitos para cursarla. Idioma en que se imparte. Naturaleza teórica o práctica de la materia. Modalidad didáctica. Análisis de los objetivos de la materia. A continuación aparece un fragmento del instrumento que se diseñó para el registro de los datos.



| GUÍA PARA EL DISEÑO DEL CURSO SEMI-PRESENCIAL: Corrientes y tradiciones de la comunicación en Europa | | |
|---|--------|----------|
| Área: | Clave: | Periodo: |

Eje 2. Naturaleza de los contenidos. Temas y subtemas. Definición de los objetivos de desempeño. Objetivos de habilidades y/o de competencias que el alumno debe desarrollar.

Eje 3. Preparación de actividades para los temas y subtemas. Se trabaja con los datos de los ejes 1 y 2 para planificar la estrategia y así producir la instrucción⁹. Se hace un bosquejo de cómo alcanzar las metas instruccionales de acuerdo al perfil de los alumnos se describen los objetivos, se diseña la secuencia de la instrucción y se redactar el plan de acuerdo al análisis de situación.

En este eje es muy importante tomar en cuenta las funciones de comunicación (herramientas que permiten la interacción entre el profesor y los miembros del grupo, correo electrónico, foros, calendario, avisos, charlas);

gestión de contenidos (herramientas de sistema de almacenamiento y gestión de archivos que permiten realizar operaciones básicas, visualizarlos, organizarlos en carpetas, copiar, pegar, descargar); y gestión de grupos (herramientas que permiten el trabajo cooperativo de los miembros del grupo, foros o chats privados) con los que cuenta el LMS.

Eje 4. Desarrollo y/o selección de materiales educomunicativos y medios. A partir del plan se diseña los materiales que se utilizarán en la instrucción que pueden ser elaborados específicamente para el tema y/o cualquier otro material que ya exista, como lecturas, materiales, de audio, links de páginas web que se disponga en el formato adecuado a las herramientas de comunicación, gestión de contenidos y de gestión de grupos con las que cuentan los LMS.

A continuación aparece un fragmento del instrumento que se diseñó para el registro de los datos.

| P/L | Semana | Sesión | Subtemas | Contenidos y materiales | Actividad alumno | Actividad profesor |
|-----|--------|--------|----------|-------------------------|------------------|--------------------|
| | | | | | | |

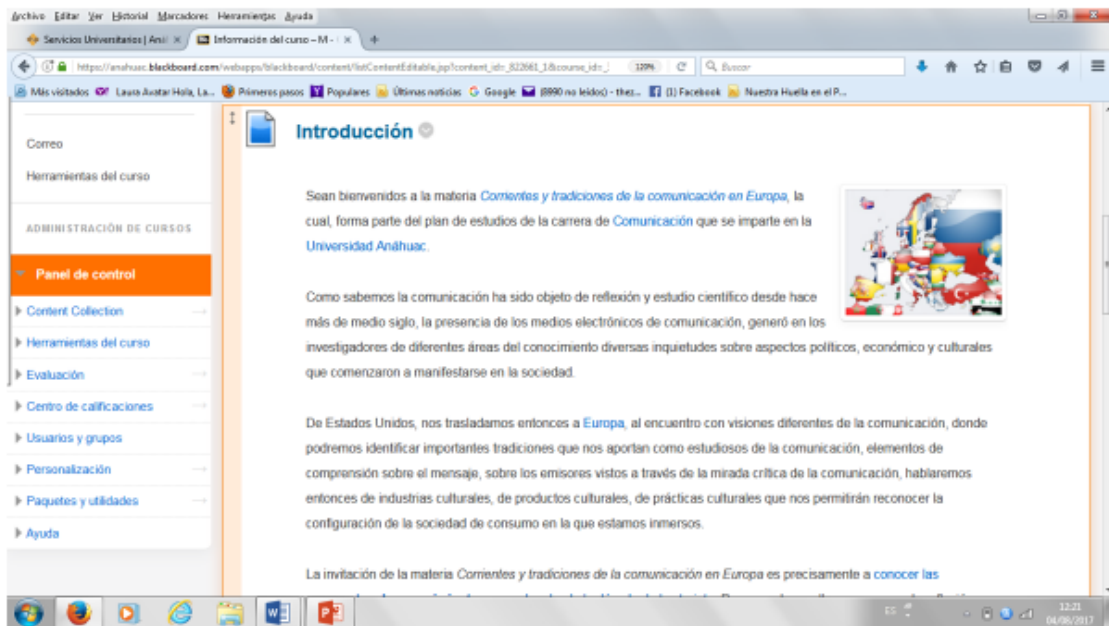
Eje 5. Evaluación del proceso de formación del proceso educativo. El establecimiento de los criterios para evaluar los avances de los miembros del grupo debe especificarse con claridad, de tal forma que puedan implementarse a través de la plataforma blackboard, la cual ofrece herramientas para diseñar test, retroalimentar publicaciones, visualizar información estadística sobre publicaciones, niveles de participación para evaluar el progreso de cada participante de acuerdo al diseño instruccional.

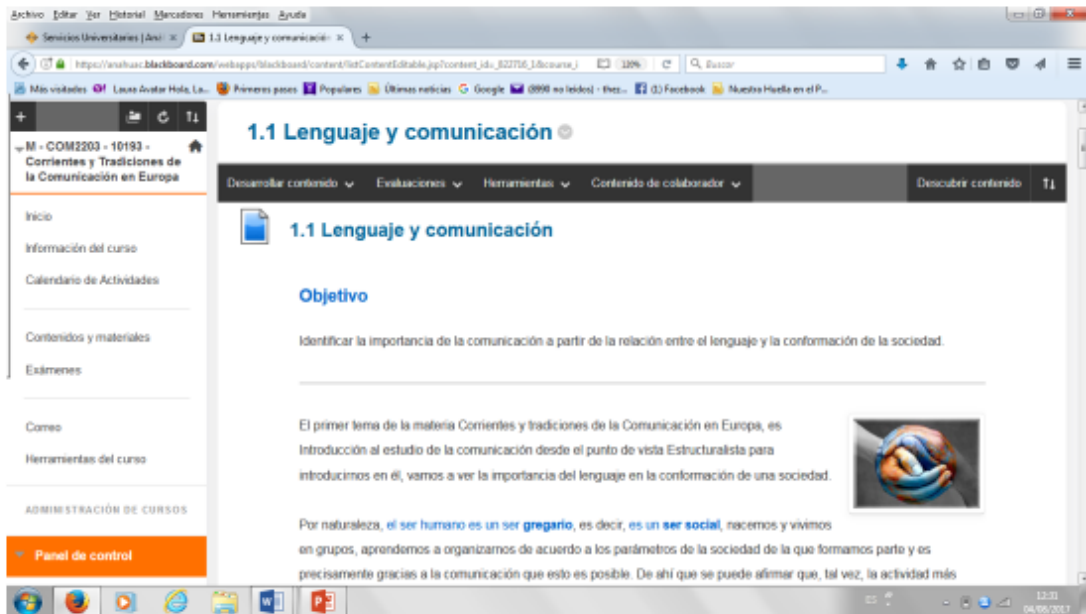
Los cinco ejes se trabajan de manera sincrónica, es decir, en correspondencia temporal, de tal forma que el equipo de profesionales, aseguren que el proceso de decisiones es pertinente para el logro de los objetivos educativos de la material.

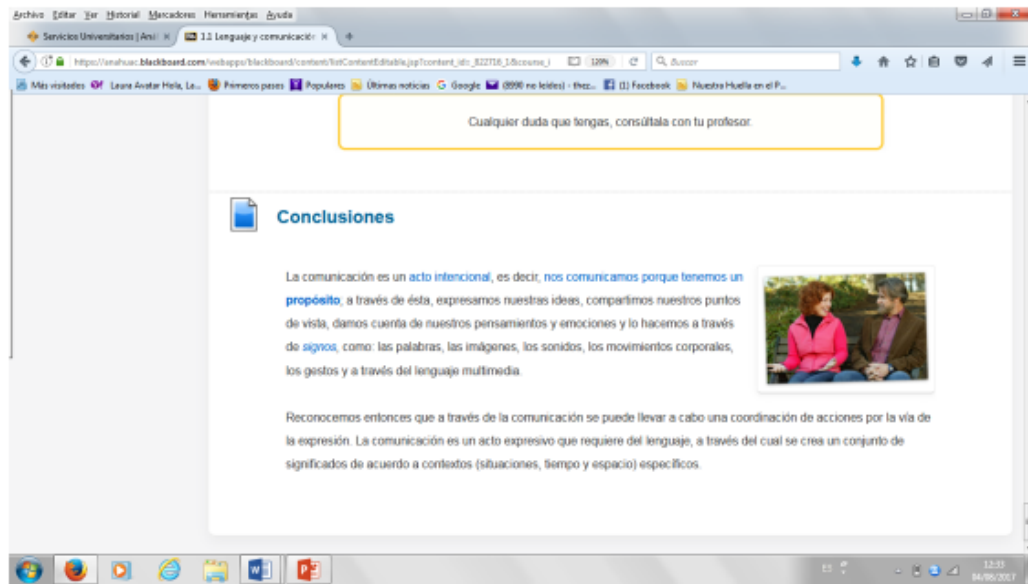
Etapa 4. Evaluación de la implementación del curso en la plataforma. Se trata de la puesta en funcionamiento del diseño instruccional, y se toman en cuenta los siguientes aspectos, procesos de formación permanente de los profesores, pruebas de campo sobre el adecuado funcionamiento de la plataforma, resultados de desempeño de los

participantes, se verifica la efectividad total de la instrucción y los hallazgos se utilizan para tomar decisiones tales como comprar materiales instruccionales, continuar, modificar o cambiar la propuesta del diseño instruccional.

A continuación se muestran algunas plantillas con la versión final del diseño instruccional.







Para concluir, es importante señalar que el proceso de planeación del diseño instruccional desde la comunicación educativa implica un trabajo especializado que requiere de creatividad y profesionalismo para construir procesos orientados a la creación de ambientes virtuales propicios para que se lleve a cabo una experiencia educativa integral que tome en cuenta las tres áreas de la naturaleza humana, intelectual, afectiva y psicomotriz.

Referencias

- Alemaný Martínez, Dolores. (s/f). Blended Learning: Modelo virtual-presencial de aprendizaje y su aplicación en entornos educativos. Disponible en http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/31972.pdf
- Belloch, Consuelo. (s/f). Diseño instruccional. Disponible en <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Blackboard. Página oficial. <http://www.blackboard.com/>
- Coll, Cesar. (s/f). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. Disponible en http://www.ub.edu/ntae/dcaamtd/Coll_en_Carneiro_Toscano_Diaz_LASTIC2.pdf
- Coordinación de Tecnologías para la Educación de la Universidad
- Anáhuac México Norte (2003). T-Curso de Entrenamiento E-CTE005. Disponible en http://cte.anahuac.mx:8900/SCRIPT/entrenam_e/scripts/serve_home

- Farjat-Aguilar, Argel Antonio y Barroso-Tanoria, Gerardo. (2009). Percepción y actitud de los profesores sobre el uso de tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Un estudio de caso. Universidad Anáhuac Mayab. México. Disponible en <http://www.usb.edu.mx/descargables/revistas/InvUnivMult2009.pdf>
- Fernández-Pampillón Cesteros, Ana. Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. Disponible en http://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf
- González Morales, Laura y López López, Guilebaldo (2012) La comunicación educativa en el Aula: Una alternativa para la enseñanza de las teorías de la Comunicación. Diálogos de la Comunicación. Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social.
- Martín Serrano, Manuel. *et. al.* (1982). Teoría de la Comunicación. I. Epistemología y análisis de la referencia. UNAM –ENEP Acatlán. México.
- Montesinos, Alan. (2012) La didáctica de los cursos en línea: una propuesta metodológica. Tesis de licenciatura. UNAM FES Acatlán, México.
- Quéau, Philippe. (1995). Lo virtual. Virtudes y vértigos. Paidós. España.
- Torres Lima, Héctor Jesús. (1994). La Comunicación Educativa. Objeto de estudio y áreas de trabajo. Tesis de Maestría. UNAM – Facultad de Filosofía y Letras. México.
- Torres Lima, Héctor Jesús. (2012). La Comunicación Educativa. Caracterización del objeto de estudio. Editorial Académica Española. Alemania.
- Reigelut, Charles M. Teoría instruccional y tecnología para el nuevo paradigma de la educación. Universidad de Indiana. Disponible en http://www.um.es/ead/red/32/reigeluth_es.pdf
- Zubieta García, Judit y Rama Vitale, Claudio. Coords. (2015). La educación a distancia en México. Una nueva realidad universitaria. UNAM Virtual Educa. México.

Notas

¹ Uno de los elementos definitorios de la Comunicación Educativa son los actores, los cuales desempeñan diversas funciones: actores mediadores, actores emisores-fuente, actores receptores y actores controladores. Ver Torres Lima, Héctor Jesús. (2012). La Comunicación Educativa. Caracterización del objeto de estudio. Editorial Académica Española. Alemania.

² La propuesta metodológica es resultado de la experiencia desarrollada en la Universidad Anáhuac en la Facultad de Comunicación en el diseño de planificación de la materia semi-presencial Corrientes y tradiciones de la Comunicación en Europa y de los procesos de revisión de la materia semi-presencial Soluciones mediáticas a las necesidades sociales.

³ La pertinencia de la caracterización sistémica de la Comunicación Educativa en los sistemas histórico, referencial, social, comunicativo y cognitivo radica en la presentación de las características que va adoptando, para diferenciarla de otras formas de hacer educación, ya que resulta necesario conocer las variables intervinientes, y con ello actuar de mejor manera en el plano de las situaciones concretas. Ver Héctor Torres Lima. (2012). La Comunicación Educativa. Caracterización de objeto de estudio. Editorial Académica Española. Alemania.

⁴ Una de las teorías en que se fundamenta la Comunicación Educativa es la Teoría Social de la Comunicación de Manuel Martín Serrano, y es de la que retoma la definición de instrumentos de comunicación. Ver Martín Serrano, Manuel (1982). Teoría de la Comunicación. I. Epistemología y análisis de la referencia. UNAM-ENEP Acatlán. México

⁵ De acuerdo a Ana Fernández-Pampillón Cesteros, investigadora de la Universidad Complutense de Madrid, el tema de las plataformas educativas es muy complejo por dos factores principalmente, la polisemia y ambigüedad de los términos y la evaluación negativa de los resultados obtenidos en los primeros cinco años de su puesta en práctica. Y es ahí donde radica el valor de la investigación en uno de los contextos de aplicación que son los campus virtuales para aprovechar el potencial que pueden tener sin posturas maniqueas. Ana Fernández-Pampillón Cesteros. Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. Disponible en http://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf

⁶ Véase González Morales, Laura y López López, Guilebaldo (2012) La comunicación educativa en el Aula: Una alternativa para la enseñanza de las teorías de la Comunicación. Diálogos de la Comunicación. Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social.

⁷ La acreditación nacional e internacional como programas de calidad ha sido validada por Accrediting Council on Education in Journalism and Mass Communication (ACEJMC). Consejo Latinoamericano de Acreditación de la Educación en Periodismo (CLAEP) y Consejo de Acreditación de la Comunicación (CONAC).

⁸ Datos obtenidos del folleto institucional de la Facultad de Comunicación de la Universidad Anáhuac

⁹ La instrucción puede ser vista como la creación intencional de condiciones en el entorno de aprendizaje a fin de facilitar el logro de determinados objetivos educacionales. Desde un punto de vista didáctico, la instrucción consiste en un conjunto de actividades de aprendizaje, las cuales normalmente se articulan en determinadas estrategias. Ver Sierra, Enrique Ariel y Hossian, Alejandro Armando. Líneas de investigación del grupo de sistemas inteligentes aplicados a ingeniería. Facultad de Ingeniería. Universidad Nacional de Comahue. Argentina. Disponible en http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/20313/Documento_completo.pdf?sequence=1