

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

1

Resumen

Se propone crear una experiencia de aprendizaje que consista en la creación, desarrollo y conservación de una revista digital; producto de un curso graduado universitario. Esta experiencia de aprendizaje proporciona destrezas con las que se pueden abordar retos que potencian la investigación y publicación de hallazgos de interés social y académico.

I. Introducción

El concepto de experiencia de aprendizaje, así como los conceptos llamados aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos o incluso el aprendizaje basado en competencias están mereciendo cada vez mayor atención. Los agrupamos bajo una misma idea porque todos comparten las características que los hacen meritorios de ese gran interés. Estruch y Silva (2006) expusieron que cada uno de

estos conceptos, enmarcados bajo el de la experiencia de aprendizaje, ofrece a los estudiantes la oportunidad de descubrir, conocer, crear y desarrollar destrezas y habilidades. Por su parte, Díaz Barriga (2005) también planteaba que en este tipo de modelo de descubrimiento individual y colaborativo, resalta la actividad

que realiza el alumno, puesto que, de forma individual o en grupos pequeños, abordan tareas que implican descubrimiento y solución de problemas abiertos. Además, hace énfasis en el rol central del alumno permitiendo que piense, sienta y actúe para resolver los problemas esbozados y para enfrentar los retos que la experiencia de aprendizaje proyecta. En el aprendizaje por experiencia el docente guía los procesos y media entre los estudiantes, quienes en estos casos, mudan la pasividad en actividad y se convierten en productores de conocimiento.

Según Díaz Barriga (2005) las fases temporales de este tipo de aprendizaje cumplen la misma función que

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

2

tradicionalmente conocemos como: los momentos de inicio, desarrollo y cierre de una clase. Sin embargo, en una experiencia de aprendizaje los procesos son ideados para que se extiendan en el tiempo. De esa manera se puede profundizar y abordar el tema de manera continua, a fin de no fragmentar los tiempos pasando de una actividad a otra y sin lograr vincular las actividades entre sí. Por lo tanto, una experiencia de aprendizaje puede prolongarse varias clases ya que se desarrolla en sucesivas fases, articulando el sentido de la misma de manera progresiva y hondonada en lo medular.

Vargas (2010) planteó que las experiencias de aprendizaje requieren que los aprendices y los docentes reúnan información y materiales que les serán necesarios para llevar a cabo el proyecto educativo. Necesitarán una información previa, la preparación de los contenidos o los materiales con los que realizarán la experiencia de aprendizaje. Estas acciones

formarán parte de la primera fase de la experiencia: la fase preparatoria.

La segunda fase de la experiencia de aprendizaje es la de realización. La fase de realización engloba la presentación de la experiencia, la organización para el trabajo y finalmente, el trabajo conformado propiamente como tal. Trabajo que será evaluado en su última fase en función de demostrar que se lograron los aprendizajes esperados por parte de los alumnos y mediadores en cuestión.

Teniendo en cuenta las características de una experiencia educativa anteriormente discutidas, haremos una propuesta en la que diseñaremos una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales para el desarrollo de una revista digital en un curso híbrido universitario.

El modelo de diseño instruccional (MDI) que utilizaremos como marco conceptual para guiar, dirigir, administrar y evaluar los procesos instruccionales

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

3

semi-presenciales de esta experiencia de aprendizaje será el Modelo ASSURE propuesto por Heinich, Molenda, Russell y Smaldino en 1993.

II. Proyecto

Nuestra experiencia de aprendizaje o la creación, desarrollo y conservación de una revista digital, será el producto esencial de un curso a nivel graduado al que llamaremos: Métodos, problemas y debates sobre la educación actual en Puerto Rico. Para sentar las bases de la experiencia de aprendizaje en cuestión, examinaremos la naturaleza de este curso y del MDI que encauzará las ideas y actividades para que discurren coherentemente a lo largo del proceso de aprendizaje.

El curso para el cual diseñamos la experiencia de aprendizaje, es de naturaleza híbrida. Siendo esto así, lo hemos pensado considerando los cinco aspectos, que según

Carman (2002), deben estar presentes en un ambiente híbrido. En primera instancia, un ambiente híbrido debe conformarse por medio de eventos vivos en los que el instructor y aprendices participan de manera sincrónica o asincrónica. El instructor de un ambiente híbrido debe acentuar la relevancia de las situaciones para mantener viva la motivación y satisfacción de los aprendices. Por esto mismo, otorgamos gran importancia a las prácticas, talleres, paneles de discusión y laboratorios. Proveen el espacio y el tiempo para desarrollar las habilidades de los estudiantes, a la vez que concede significación a la versión presencial de un curso híbrido. Nuestro curso será el producto de un cruce de dos elementos de origen diferenciado, cuyo resultado está totalmente integrado (Osorio-Gómez [2011]).

En segundo lugar, un ambiente de aprendizaje híbrido debe propiciar el aprendizaje autónomo y auto-ubicado. Quiere decir, que como instructores

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

4

debemos diseñar experiencias de aprendizaje que el alumno desarrolle de manera independiente, a su propio ritmo y tiempo. Esto va sumado a que las experiencias de aprendizaje diseñadas deben ser relevantes y significativas dentro del contexto del alumno.

En tercer lugar, destacamos el rol de la colaboración en un ambiente híbrido de aprendizaje. En estos ambientes los alumnos deben poder interactuar unos con otros y con el instructor para desarrollar trabajos en grupo. Brown, Collins y Duguid (1989, citado en Carman, 2002, p.109), establecen que “los humanos son seres sociales y, como lo postula la teoría constructivista de aprendizaje, ellos desarrollan nuevo entendimiento y conocimiento a través de sus interacciones sociales en comunidad y con otros”.

La evaluación es el próximo componente en un ambiente de aprendizaje híbrido. Carman (2002) sugiere utilizar la taxonomía de Bloom (1956), para diseñar el

plan de evaluación. Considerando los seis niveles de aprendizaje cognitivo: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y evaluar; se busca que el alumnado no reproduzca contenidos, sino que los utilicen para pensar, decidir y crear. La evaluación en este tipo de ambiente de aprendizaje debe centrarse en las habilidades de pensamiento más que en los contenidos. Deberá ser continua, diferenciada y variante en instrumentos. Los materiales de apoyo deberán estar diseñados para apoyar el desarrollo de las actividades, tanto presenciales, autónomas como colaborativas (Osorio-Gómez [2011]).

La pieza virtual del curso tendrá su punto de encuentro en un Google Classroom. Ahí se expondrán los objetivos y contenidos del curso de manera explícita y continua. Se regirá por los principios de formalismo de un diseño. Implicará la previsión y planificación de las acciones Díaz Barriga (2005). Asimismo, la ramificación del curso virtual hacia un Blog

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

5

colectivo en el cual figurará la revista del curso, aportará valores a los principios de interactividad, dinamismo, multimedia, hipermedia y conectividad. Sumados a esos principios, está la labor de promoción del producto electrónico que deberá hacerse a través de las redes.

En cambio, la pieza presencial del curso será un medio principalmente oral y, por tanto, pondrá énfasis en el aporte verbal de la información de los alumnos. Esto lo pensaremos en función de paneles de discusión en los que se expondrán los estados de las cuestiones y los hallazgos de las investigaciones realizadas individualmente o en grupos. De esta forma podrá evaluarse la construcción del conocimiento desde diversos ángulos: habilidades para buscar, identificar y seleccionar información, habilidades para convertir información en conocimiento haciendo uso de herramientas multimedia y habilidades para comunicar el conocimiento (Osorio-Gómez [2011]).

La conceptualización y el diseño del producto se enriquecerán con las aportaciones de los alumnos, abonando así a la posibilidad de que cada estudiante haga uso de su creatividad y conocimiento para destacar sus aptitudes y habilidades a manera de ciberdiario o incluso de e-portafolio. Con esta técnica esperamos poder experimentar con una tipología más variada de evaluación continua. Esta experiencia de aprendizaje nos beneficia como educadores precisamente porque se presta para trabajar la redacción de artículos, ciberdiarios, e-portafolios, comparación de escenarios, diseño de un producto, resolución de problemas, el dominio de aplicaciones y lenguaje informáticos y la búsqueda de información. Experimentar la diversidad evaluativa nos permite salir de los márgenes tradicionales trabajados con las preguntas abiertas, actividades de síntesis, estudios de casos, análisis y comentarios de texto o de imágenes, preguntas cerradas o incluso las actividades

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

6

o proyectos de tipo finales o de cierre. Hay casos en los que se ha probado que las más que se utilizan son estas últimas, y no se ensaya o intenta provocar la adquisición del conocimiento con las anteriores (Ortiz, L & Morer, A).

Además de los beneficios ya mencionados, este tipo de experiencia de aprendizaje posibilita que los alumnos sean partícipes de actividades que involucren a más personas que solamente a ellos mismos. Se ejercitan en la experiencia de tener que trabajar y cumplir con los requisitos en fechas límites de entregas de artículos formales, redacción, diseño e investigación. Se cumple la función de informar a la comunidad sobre temas pertinentes a la materia facilitando la aparición del “periodismo ciudadano”, mencionado por John W. Moravec (2016) en el primer capítulo del libro *Aprendizaje Invisible*. Se logra un trabajo en equipo. Realizar esta actividad puede lograr que los alumnos alcancen una valorización de los medios de

comunicación social o mass-media como instrumentos pedagógicos. Amplía las posibilidades de una enseñanza viva y más conectada a la realidad. Es decir, que con esta experiencia afrontamos la “situatividad” de un diseño apoyado en un marco de referencia sociocultural porque se fomenta la actividad contextualizada y basada en necesidades y demandas reales (Díaz Barriga, 2005).

Sobre esas bases y las del MDI ASSURE hemos pensado el curso hipotético universitario para estudiantes de nivel graduado, para el cual se ha diseñado la creación de una revista digital como experiencia de aprendizaje.

III. Modelo de Diseño Instruccional ASSURE

Los modelos de diseño instruccional son guías o estrategias aplicadas en todo proceso de enseñanza y aprendizaje (Lima, María G.). Establecen la configuración sobre

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

7

la cual se produce la enseñanza de forma sistemática y sustentada en teorías de aprendizaje. Dichos modelos son aplicables en módulos para lecciones presenciales y en línea, para cursos de un círculo universitario, y para cursos de adiestramientos variados para la empresa privada (Lima, María G.). Para fines de este trabajo nos hemos apoyado en el modelo instruccional llamado por sus siglas ASSURE ya que según la teoría, reúne las características para aquellas instituciones que pretenden implementar modelos semipresenciales o en línea, y para profesores que empiezan a innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje; es adaptable para diseñar un curso o una lección y además, tiene todas las etapas de una adecuada planificación (Lima, María G.).

Para Heinich, et al. (2002), este modelo se orienta al salón de clases y aunque tiene sus raíces teóricas en el conductismo por el énfasis en el logro de objetivos de aprendizaje (Lima, María G.),

también se registran rasgos constructivistas al preocuparse por la participación activa del estudiante. De igual forma, de la teoría se desprende que es un modelo que los maestros y los capacitadores pueden utilizar para diseñar, desarrollar y mejorar ambientes de aprendizaje adecuados a las características de sus estudiantes (Lima, María G.). “Es una guía para planificar la enseñanza-aprendizaje apoyada en la tecnología y Faryadi (2007) destaca que el capacitar a los profesores en la aplicación del modelo ASSURE contribuye a incrementar su conocimiento y a dominar el uso de la tecnología y a comprometerse con el cambio” (Lima, María G.) .

ASSURE es una abreviación de las siguientes seis fases:

- A- analizar a los aprendices (Analyze learners),
- S- formular los objetivos de aprendizaje (State learning objectives),

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

8

S- seleccionar métodos, medios y materiales (Select methods, media and materials),

U- utilizar métodos, medios y materiales (Utilize methods, media and material),

R- requerir la participación de los aprendices (Require learner participation), y

E- evaluar (Evaluate and revise)

(Dávila, A. & Pérez, J. [2007] p.3)

En la fase del análisis de los aprendices identificamos características generales y específicas de la audiencia, tales como: edad promedio del grupo, habilidades o competencias de entrada, experticia en el uso de determinada tecnología, actitudes hacia el tema de lección planteada y estilos de aprendizaje (Dávila, A. & Pérez, J. [2007]). En esta fase pueden explorarse las preferencias de los alumnos en torno al por ciento necesitado de clases diseñadas de manera virtual o de manera presencial.

También puede explorarse la cantidad de estudiantes que cuentan con un acceso a internet desde sus hogares ante la cantidad de estudiantes que solo puede acceder a través de cuentas privadas de la universidad. Pueden explorarse los niveles de experticia en el envío y descarga de archivos, por ejemplo: los niveles de experticia utilizando las plataformas del curso. Considerando la información suministrada por los alumnos, podríamos diseñar un curso básico o introductorio, como también podríamos programar una mejor distribución de modalidades en nuestro curso híbrido.

La fase de la formulación de los objetivos de aprendizaje especifica las habilidades y destrezas que se esperan desarrollar en los aprendices. Los objetivos de nuestra experiencia de aprendizaje irán alineados a los niveles de profundidad cognitiva que deberá alcanzar el alumno en el curso. Añadido a esta teoría y basándonos en la estructura tripartita expuesta por Bloom (1956), los objetivos siempre deben

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

9

tener como meta que el participante aprenda, sepa conocer, ser y hacer.

Determinaremos las siguientes evidencias de desempeño como ejemplos de la segunda fase del modelo. Para lograr el “saber conocer” el alumno deberá poder diferenciar las distintas categorías de softwares para crear cursos online, Blogs y publicaciones de todo tipo online. Deberá poder comparar los diferentes recursos y lograr manejarlos con fluidez. Conocer o instruirse sobre los temas de discusión actuales sobre educación, debates y métodos utilizados tanto a nivel local como a nivel internacional para lograr ilustrar los contrastes.

La evidencia del desempeño o “el saber hacer” la idearemos a fin de que los alumnos deban planificar el desarrollo de artículos, redacciones, recursos multimedia, y/o investigaciones pertinentes para la publicación, editar información y crear grupos de trabajo. En este contexto, haremos énfasis a una de las ideas de los autores del

Aprendizaje Invisible, en referencia a cómo debemos aprovechar las TICs no sólo para compartir ideas, sino también para generar nuevas interpretaciones (Cobo y Moravec, 2016). Por lo que nuestros participantes abordarán el tema de la remezcla de ideas y su posterior práctica del concepto.

Nuestros objetivos en cuanto al “saber ser” buscarán que los alumnos consulten a sus compañeros y a su facilitador, que cumplan puntualmente con las fechas de entrega y publicación, participen colaborativamente de las actividades programadas, toleren y muestren respeto por las opiniones que les sean opuestas en los encuentros y foros.

En la fase de seleccionar métodos, medios y materiales, el facilitador determina las ayudas o recursos disponibles para el desarrollo de la instrucción en función del logro de los objetivos a alcanzar (Dávila, A. & Pérez, J. [2007]). En esta etapa del diseño evaluaremos los materiales de apoyo que se emplearán, lecciones interactivas,

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

10

actividades tipo talleres y paneles de discusión, sesiones de chat o foros, videos tutoriales para el uso de las diversas plataformas a utilizarse. Así como en el documento citado anteriormente, formularíamos preguntas activadoras de procesos de pensamiento crítico, analítico y reflexivo; se plantearían problemas y debates de la actualidad cuya resolución requiriera altos niveles cognitivos y solicitaríamos los trabajos de redacción o de demostración que facilitarían la consecución de nuestra experiencia de aprendizaje.

La fase de la utilización de métodos, medios y materiales nos orienta sobre el uso adecuado de los recursos disponibles (Dávila, A. & Pérez, J. [2007]). Las preguntas guías que citaremos a continuación nos ayudarán a planificar un mejor uso de los medios y materiales. Algunas de esas preguntas son: ¿Los recursos o medios seleccionados están disponibles para todos los participantes? ¿Conocen todos los participantes el sitio

Web del curso y sus contraseñas para accederlo? ¿Se establecieron en forma clara y explícita las reglas para las intervenciones de los participantes en cada una de las unidades interactivas del curso? ¿Se establecieron claramente las reglas para la entrega de los trabajos escritos? ¿Se probó el funcionamiento adecuado de los medios o softwares recomendados? ¿Funcionan los enlaces o hipervínculos propuestos en los materiales? ¿Se han publicado oportunamente los materiales de estudio? ¿Se han precisado los problemas, proyectos y trabajos escritos a ser propuestos? ¿Se dispone de medios alternativos para la entrega de la instrucción en caso de que falle la entrega por internet? (Dávila, A. & Pérez, J. [2007], p. 4)

A lo que añadimos: ¿Conocen todos los participantes el sitio Web en donde se publicarán los trabajos de los alumnos? ¿Disponemos de una red de apoyo confiable y actualizada con la información de cada

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

11

uno de los colaboradores de la experiencia de aprendizaje?

En la fase en la que se requiere la participación de los aprendices, se precisan las actividades y estrategias de aprendizaje, las cuales siempre requerirán una participación activa por parte de los participantes. Para que nuestra experiencia de aprendizaje se logre a un ritmo continuo necesitaremos mantener a nuestros estudiantes involucrados y creando en esta situación de aprendizaje. Construyendo una revista digital los participantes del curso deberán interactuar con los contenidos, con los mediadores, compañeros del curso y hasta con otros expertos. Para esta fase consideramos pertinente precisar de forma clara y explícita los roles de los participantes en los equipos de trabajo cooperativo, así como precisar las tareas de investigación que requieran apoyo guiado por el facilitador. De igual forma concretar fechas de modalidad presencial para presentar

hallazgos y debatir sobre las temáticas en curso.

La última fase del modelo escogido es la de evaluar y revisar. Según los teóricos, esta fase tiene varios propósitos:

(a) Revisar con sentido crítico y constructivo el desarrollo de todo proceso de instrucción para determinar sus aciertos y desaciertos; (b) determinar en los aprendices su nivel de aprovechamiento o logro de los resultados previstos en los objetivos de aprendizaje o las competencias planteadas; (c) evaluar la instrucción, midiendo la efectividad de sus métodos y recursos; (d) determinar las discrepancias entre los resultados previstos y los logros al final de la instrucción; (e) determinar las deficiencias de los medios, métodos o materiales usados; y (f) precisar en forma cualitativa el nivel de satisfacción alcanzado, tanto por el facilitador como por los participantes (Dávila, A. & Pérez, J. [2007], p. 5).

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

12

En esta fase evaluaremos si se atendieron los intereses de los aprendices, si fueron satisfactorios los resultados en la calidad de los productos y si la evidencia muestra un progreso en habilidades y aptitudes, tanto a nivel formal de redacción, como a nivel de manejo de contenido sobre teorías y debates modernos. También se evaluará el rendimiento en cuanto a manejo de la informática requerida por el curso y la que se explore y aprenda de manera autónoma. Evaluaremos si esta experiencia de publicación fue pertinente para el logro de las competencias y motivadoras para los participantes del curso. Y añadimos las preguntas acogidas del Aprendizaje invisible que sirven para evaluar un producto innovador: ¿Qué ha ocurrido? ¿Ha ocurrido algo nuevo? ¿Ha proporcionado algún beneficio? ¿Qué pueden aprender otros a partir de esta experiencia? Las publicaciones serían evaluadas de manera continua por la comunidad de lectores, quienes podrán comentar y mantener los debates abiertos.

Aplicaríamos una encuesta final a los participantes para determinar su nivel de satisfacción respecto a la experiencia de aprendizaje que ofreció el curso.

IV. Conclusiones

El estudio del diseño de experiencias de aprendizajes es cada vez más pertinente porque nace como resultado de los cambios en los paradigmas del proceso de aprendizaje. Si nos guiamos por lo que exponen Cristóbal Cobo y John W. Moravec (2016), la clave está en cómo se aprende, no en qué se aprende; entonces debemos procurar diseñar experiencias significativas de aprendizaje. Debemos ante todo, lograr una aplicación práctica del conocimiento a nuevas formas de resolución de problemas, más que la repetición mecánica de datos previamente aprendidos (Cobo y Moravec, 2016, p.61). En otras palabras, la educación actual requiere de diseños en los que los estudiantes se conviertan en auténticos

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

13

agentes del conocimiento (Cobo y Moravec, 2016, p.61).

Para lograr que se “aprenda haciendo”, nos hemos propuesto diseñar una experiencia de aprendizaje que consista en la creación, desarrollo y conservación de una revista digital, que será el producto de un curso de nivel graduado universitario. Para ilustrar la experiencia de aprendizaje con ejemplos, la hemos situado dentro de un curso de modalidad híbrida que posibilita potenciar todas las dinámicas del mundo real académico-editorial. El modelo de diseño instruccional que hemos escogido para guiar la tarea fue el desarrollado por Heinich, Molenda, Russell y Smaldino en 1993. Basamos nuestra elección del modelo, en que tiene sus raíces en el constructivismo y parte de las características concretas del estudiante. A lo que añadimos, que debe partir también de las características del paradigma social en el que nos encontremos en el momento determinado de su implementación. De eso dependerá que el

modelo pueda reinventarse y atemperarse a los diseños de instrucción de los tiempos modernos. Así, podrá ser un modelo de diseño habilitado en sus partes para construir conocimiento práctico y valioso a nivel personal y social (Cobo y Moravec, 2016).

Referencias

- Carman, J.M. (2002). *Blended Learning Design: Five Key Ingredients Knowledge NET*. 1-11
- Miguel Vargas. (2010). Qué es una experiencia de aprendizaje. 17/04/2017, de Slide-Share Sitio web: <https://www.slideshare.net/miguel.vargas.vargas/qu-e-s-una-experiencia-de-aprendizaje>
- Bloom, B. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives, the Classification of Educational Goals- Handbook I: Cognitive domain*. New York:McKay
- Osorio, Luz A.. (2011). Ambientes Híbridos de Aprendizaje. *Actualidades Pedagógicas* , N.58, 29-44.
- Ortiz, L. & Morer, A. . (N/H). Diseño instruccional y objetos de aprendizaje. *RED*, N/H, 2-14.

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

14

Benítez, M. L.. (N/H). El modelo de diseño instruccional ASSURE aplicado a la educación a distancia. TLATEMOANI, N/H, 1-5.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., y Smaldino, S. (2002). *Instructional media and technology learning*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education

Dávila, A. & Pérez, J. . (29-11-07). Diseño Instruccional de la Educación en Línea Usando el Modelo ASSURE. *Educare*, 11, 1-11.

Cobo, C. & Moravec, J. . (2016). *Aprendizaje Invisible*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

15

Evaluación del trabajo.

Te felicito con tan excelente trabajo Si contestó las interrogantes que plantea Moravec y Cobo
¿Qué ha ocurrido? Has creado algo nuevo.

¿Ha ocurrido algo nuevo? Innovantes aplicando el modelo. Ese era el gran reto del trabajo final.

¿Ha proporcionado algún beneficio? Sí, me encantaría proponer esta dinámica al departamento para poder realizar la revista que tanto anhelamos. ¿Qué pueden aprender otros a partir de esta experiencia? Que se puede innovar utilizando cualquier tipo de modelo de la instrucción, aunque estos sean de otra época. Te felicito.

Rúbrica para proyecto

Criterio	Insuficiente (1)	Regular (2)	Bueno (3)	Excelente (5)	Puntos
Organización	Entrecortado y confuso. El formato es difícil de seguir con transiciones de abruptas de las ideas que distraen a la audiencia.	Algo organizado; las ideas no son presentadas coherentemente y las transiciones no siempre son adecuadas, lo cual en ocasiones distrae a la audiencia.	Se presenta de una manera cuidadosa; hay signos de organización y la mayoría de las transiciones son fáciles de seguir pero a veces las ideas no son claras.	Excelentemente organizado; con un formato lógico que es fácil de seguir, fluye de manera adecuada de una idea a otra. La organización acrecienta la efectividad del proyecto.	5

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

16

Contenido	Completamente incorrecto; los hechos en este proyecto son confusos para la audiencia.	Un tanto acertado; tiene bastantes inconsistencias o errores en la información.	La mayor parte acertada; se identifican unas pocas inconsistencias o errores en la información.	Completamente correcto; todos los hechos son precisos y explícitos.	5
Investigación	No utilizó recursos efectivamente; realizó poca o ninguna indagación sobre el tópico.	Uso el material presentado en clase de una manera aceptable, pero no consultó recursos adicionales.	Realizó un buen trabajo de indagación; usó en todo su potencial los materiales proporcionados; incorporó recursos adecuados para mejorar el proyecto.	Sobrepasó la indagación de información; obtuvo material adicional e incorporó ideas personales; utilizó una variedad de recursos para lograr un proyecto efectivo.	5
Creatividad	Usó poca energía creativa durante el proyecto; es predecible y careció de empuje.	Incorporó algunos toques de originalidad para enriquecer el proyecto pero no los incorporó en la totalidad del mismo.	Ingenioso a veces; detallado y singularmente presentado.	Extremadamente brillante y presentado con originalidad; Un enfoque único que verdaderamente mejoró el proyecto.	5
Total					20/20 100%

Diseño de una experiencia de aprendizaje utilizando herramientas digitales y colaborativas para el desarrollo de una revista digital en un curso universitario

María Josefina Gómez
EDU 613: Prof. Bernabé Soto
Universidad de Sagrado Corazón
San Juan, Puerto Rico

17

Criterio	Concepto
Organización	Textos completos y coherentes. Visualmente ordenado. Claridad del mensaje.
Contenido	El tópico o temas sustantivos del proyecto. A. Identifica un Modelo de Diseño Instruccional. B. Diseña una experiencia educativa dónde aplica el modelo en un ambiente mediado por tecnologías web. C. Aplica lo aprendido del libro Aprendizaje Invisible y mejora (si es necesario) el modelo de diseño instruccional seleccionado. D. Entrega un escrito final, en dónde evidencia y detalla el proceso diseñado.
Investigación	Indagación y recuperación de fuentes de información útiles para el desarrollo del proyecto.
Creatividad	Tendencia a generar o reconocer ideas, alternativas o posibilidades que pueden ser útiles para resolver problemas, comunicarse con otros o entretenernos a nosotros mismos y a otros.