



Revista Arbitrada Venezolana
del Núcleo Costa Oriental del Lago



mpacto *Científico*

Universidad del Zulia

Junio 2017
Vol. 12 N° 1

ppi 201502ZU4641
Esta publicación científica en formato digital
es continuidad de la revista impresa
Depósito Legal: pp 200602ZU2811 / ISSN:1836-5042

Red social facebook y el diseño instruccional ASSURE

Nohemí Mora y Luis Ramos

*Universidad del Zulia. Núcleo Costa Oriental del Lago.
nohemimorag@gmail.com
luisjramosborges@gmail.com*

Resumen

Las redes sociales se han convertido en pieza fundamental para generar espacios virtuales, produciéndose nuevas interrelaciones humanas en todos los espacios de la vida cotidiana: económico, político, cultural y educativo. El objetivo de este artículo fue generar fundamentos teóricos para la utilización de la red social facebook y el diseño instruccional ASSURE. Bajo una investigación documental con diseño bibliográfico, sustentándose en autores del área como: Mujica (2015), Aguilar (2014), Schong (2014), Benitez (2010), Guardia (2000), entre otros. El instrumento para recoger información fue la ficha de lectura y el análisis fue de contenido. Entre las conclusiones se puede destacar: el modelo ASSURE dada su naturaleza es el más adecuado para desarrollar un curso en la red social facebook, pues integra todas las herramientas de esta red y facilita el aprendizaje compartido.

Palabras clave: Red social *facebook*; diseño instruccional; diseño tecnoinstruccional y aprendizaje colaborativo.

The social network facebook and ASSURE instructional design

Abstract

Social networks have become a cornerstone for generating virtual space, producing new human relationships in all areas of daily life: economic, political, cultural and educational. The aim of this documentary bibliographical research design was to create theoretical basis for the use of the social network facebook and ASSURE instructional design. Theories of livelihood are to Mujica (2015), Aguilar (2014), Schong (2014), Benitez (2010), Guardia (2000), among others. The instrument to collect data was the data- reading and analysis was content. Among the findings can be highlighted: the ASSURE model by its nature is best suited to develop a course on the social network facebook because, integrates all the tools of this network and facilitates shared learning.

Keywords: Social network facebook; instructional design; tecnoinstruccional design and collaborative learning.

Introducción

Vivimos en una sociedad globalizada, donde el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), el Internet y las redes sociales se han convertido en pieza clave para generar espacios virtuales, produciéndose nuevas interrelaciones humanas en todos los espacios de la vida cotidiana, en lo económico, político, cultural y educativo. Es en este último, en la educación, donde se han generado cambios en la metodología y herramientas a utilizar con el fin de mejorarlas; este hecho, no deja espacios a metodologías tradicionales en la que siempre se enseñaba de la misma manera, considerando al estudiante como un papel en blanco, en donde el aprendizaje es visto como un proceso de captación, atención, retención y fijación de su contenido, por lo que desconoce la construcción del conocimiento.

Por otra parte, el docente es considerado como el portador de la ciencia, su función es exponer desde la explicación rigurosa, clara y precisa la actividad científica (Schong, 2014). Donde se pretende enseñar inductivamente un conjunto de conocimientos definitivos, fundamentándose en la trasmisión oral. Todo esto, hizo necesario desarrollar nuevas metodologías y herramientas que fomenten una óptima gestión del conocimiento centrado en los estudiantes y en el aprendizaje compartido.

Por tal motivo, los docentes en la búsqueda de aprendizajes significativos, deben diseñar diferentes actividades, que tengan relación con la vida de los alumnos, además de incentivarlos para que se acostumbren a comunicar los procesos empleados, los resultados obtenidos y las conclusiones logradas; este proceso destaca el rol que

ejerce el docente como guía y gestor de la información, que luego se convertirá en conocimiento después de haberlo compartido, transferido y gestionado con destreza.

En ese orden de ideas, el estudiante como el docente en conjunto, participan en el proceso de generar conocimientos de calidad en forma constructiva y compartida, por lo cual es necesario que los estudiantes conformen un entorno virtual, donde se responsabilicen por su propio aprendizaje y el de sus compañeros. En ese sentido, García (2007), define los entornos virtuales como espacios creados mediante software.

Por otra parte, el docente especialista en la materia y conocedor de las diferentes estrategias didácticas y metodológicas, debe ser muy meticuloso cuando se trata de entornos virtuales, ya que se deben diseñar las actividades de forma exhaustiva, e incluso mucho más que la enseñanza presencial, pues en entornos virtuales, el proceso de enseñanza aprendizaje se da sin la presencia física del profesor; en consecuencia, se dedica mas tiempo y trabajo a la fase de preparación, planificación, selección de materiales y medios, así como el tema, motivación y metodología a emplear.

En ese sentido, al considerar la utilización de una red social con fines educativos, es de vital importancia tener en cuenta un diseño instruccional adecuado, que oriente la acción educativa bajo este ambiente virtual de aprendizaje, teniendo en cuenta que el aprendizaje se da en la mente del estudiante y no en el computador o recurso tecnológico utilizado; todo esto, con el propósito de propiciar la transformación de la enseñanza tradicional a un aprendizaje centrado en el estudiante. En razón de lo antes expuesto, se formuló la siguiente interrogante: ¿La utilización de la red social facebook con el diseño instruccional ASSURE proporcionarán aprendizajes significativos?

La elección de la red social Facebook y el diseño instruccional ASSURE como objeto de estudio para su utilización en el ámbito educativo, se ha hecho primeramente por ser el Facebook una red de medios masivos de gran impacto, en especial entre los jóvenes y se ha convertido en una plataforma de fácil acceso para todas las personas. En ese sentido, los estudiantes se encuentran inmersos en las redes sociales y conocen muy bien las diversas herramientas de estas, por lo cual, el extender la educación a estos ámbitos, es una manera de penetrar un espacio que ya le es conocido (López, 2014).

En segundo lugar, para tomar esta red con propósitos educativos se deben de seguir una serie de pasos detallados, lógicamente ordenados, para que exista una enseñanza aprendizaje de calidad; partiendo de las características propias del estudiante, sus estilos de aprendizaje y la participación activa del mismo, razón por la cual se tomó el diseño instruccional ASSURE.

En este artículo se aborda un breve marco teórico, en el cual se sustentó la red social Facebook y el diseño instruccional ASSURE con propósitos educativos, partiendo por la definición de la red social facebook, sus características y las posibilidades pedagógicas, así como, describiéndose las etapas del diseño instruccional ASSURE, y su relación con los enfoques teóricos que se adecuan a este modelo, entre los cuales se puede mencionar: el cognitivista y el constructivista.

Seguidamente, se describe la metodología empleada, la cual es documental con un diseño bibliográfico y la misma tuvo como objetivo generar fundamentos teóricos para la utilización de la red social facebook mediante el diseño instruccional ASSURE, para recolectar la información se utilizó la hoja de registro y el análisis de datos de contenido.

La red social Facebook

La red social Facebook es un sitio web gratuito de redes sociales, el cual permite la comunicación entre personas con similar inquietud en relación a una temática en particular; fue creado en el 2004 por Mark Zuckerberg, Andrew McCollum y Eduardo Saverin. Esta red social le da al usuario el poder de compartir y hacer al mundo mas abierto y conectado, esta razon favorece el aprendizaje colaborativo.

Quintana (2004, p. 1), define el aprendizaje colaborativo como “intercambio y desarrollo del conocimiento en el seno de pequeños grupos de iguales (pequeñas redes de adquisición de conocimiento), encaminados a la consecución de objetivos académicos”. En consecuencia, el alto grado de interactividad, propicia la colaboración entre los estudiantes para que construyan su propio aprendizaje. La colaboracion se da a través de la comunicación, que puede ser: sincrónica o asincrónica.

Comunicación sincrónica

Es la comunicación de forma directa y simultánea, mantiene las características de un diálogo cara a cara, en donde la conversación evoluciona en tiempo real; ellos son los chat y las video llamadas.

Chat: es una comunicación escrita de forma instantánea que se produce entre dos o mas personas. Portillo, (2012) la denomina cibercharla, en donde designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea mediante el uso del software y a través de internet entre dos, tres o más personas.

Video llamadas: es una aplicación nueva, que funcionan con Google Chrome, Firefox; permite realizar llamadas directamente desde facebook sin necesidad de descargar otros programas; para funcionar, se necesitan cámaras y micrófonos instalados y configurados, el cual permite ver y escuchar en tiempo real. Solo se puede llamar a un amigo a la vez; durante la video llamada se puede continuar usando el chat y otras herramientas de Facebook. Esta herramienta permite mantener en contacto tanto a profesores como a estudiantes en donde el estudiante puede aclarar dudas referente a un tema.

Comunicación asincrónica

Es la comunicación que se da a través de un mensaje, en donde la conversación evoluciona a diferentes tiempos, es decir, los mensajes no son contestados de forma inmediata por los participantes; en ellos se encuentran: avisos o correos electrónicos, fotos, videos y muro (Aguilar, 2014).

Avisos o correos electrónicos: son avisos que llegan al correo electrónico cada vez que sucede algo en facebook. Por ejemplo, un comentario, una fotografía, entre otros.

Muro: es un espacio en cada perfil de los usuarios, que permite escribir comentarios, ya sea en su perfil o en los perfiles de otros usuarios de la red social. Según Montoya (2013), estos podrían servir en la formación integral del estudiante, pues permite el intercambio de saberes, puntos de vistas, sentimientos y culturas, generando ambiente de reciprocidad virtualizada que podría ayudar a la conceptualización o construcción colectiva de un tema determinado. Además, permite publicar enlaces a otra página web que resulte interesante para el usuario, como en el caso de la producción audiovisual, los videos que son subidos a internet (youtube) y pasan a formar parte del patrimonio público, referenciar un archivo PDF, un blogs, entre otros.

Fotos: definidas por facebook como la forma de contar historias, en donde los docentes y estudiantes pueden subir todo tipo de imágenes y fotografías en cualquier momento. Tanto las fotos subidas por el usuario como las que se le han etiquetado, se organizan en álbum; además, tiene la opción de ser comentada por los usuarios enriqueciendo el proceso formativo, accediendo de otra forma al conocimiento, desarrollando procesos de análisis, interpretación, entre otros. (Montoya, 2013)

Videos: Facebook da la opción de publicar videos dentro del perfil organizándose en álbum, y luego pueden ser comentados por los usuarios. En palabras de Montoya (2013, p. 44), “Pensar y producir con imágenes es la columna vertebral del proyecto Facebook; que sus protagonistas sean capaces de resignificar conceptos desarrollados teórica y prácticamente, que puedan crear metáforas audiovisuales”. En ese sentido, se trata de aprender y comunicar con imágenes, conceptos, ideas, teorías, entre otros. Como se puede ver se pueden generar debates en relación a un tema de interés, bien sea en el muro, en una fotografía o en un video.

Estos debates son llamados foros, por lo que son lugares virtuales que mediante el uso de internet un grupo de personas intercambian ideas y experiencias sobre un tema determinado. Los foros necesariamente deben tener una serie de normas con el fin de regular su funcionamiento, facilitando la vinculación de los foristas en un entorno armónico y de diálogo.

Principales posibilidades pedagógicas que ofrece Facebook

- Promueve el pensamiento crítico (análisis, síntesis y evaluación de los conceptos), al dar oportunidad a sus integrantes de debatir los contenidos objetos de su aprendizaje.
- Diversidad de conocimientos y experiencia, generan lazos interpersonales de confianza, apoyo, sentimiento de pertenencia, al mismo tiempo que reduce la ansiedad que provocan las situaciones individuales de resolución de problemas.
- Generan enfoques innovadores para el aprendizaje, ya que, promueve el aprendizaje informal, y permite aproximar a los individuos el ideal del aprendizaje abierto y gestionado por el usuario y el aprendizaje colaborativo.
- Motiva a los estudiantes, ya que los estudiantes demuestra un gran interés al utilizar las tecnologías y al participar en un ambiente de aprendizaje en el que son usuarios activos y protagónicos.
- Permite la presentación de contenidos significativos a través de materiales auténticos, ya que, proceden de los propios usuarios, como vídeos, podcasts, productos multimedia, enlaces a documentos, archivos flash o artículos de blogs.

En ese orden de ideas, el docente podrá utilizar todas las herramientas multimediales que la red social posee, aunque el hecho de usar facebook no garantiza por si solo un aprendizaje significativo, por lo que es indispensable que el docente dé las pautas de trabajo a los estudiantes y proponga tareas de interacción en la red social, de manera que deje bien claro que es lo que se va hacer. Por lo que, García (2008) señala la importancia que tiene dejar bien claro los objetivos, presentación y organización del contenido, apoyo técnico y evaluación de las actividades académicas. Además, se hace necesario implementar un diseño instruccional que permita alcanzar esos objetivos.

Diseño Instruccional

Para Guardia (2000), el diseño instruccional es el proceso imprescindible que define y concreta de manera específica cómo tienen que ser y cómo deben relacionarse todos los elementos del ambiente instruccional. Por su parte Schrum y Hong (2000) afirman, el diseño instruccional es una contribución indispensable a la creación de cursos en el marco de la educación virtual ya que aporta interactividad y calidad, contribuyendo a que estos lleguen a ser los factores clave en el éxito de la consecución de los objetivos académicos de los estudiantes.

Como se puede observar, el diseño instruccional es un instrumento de vital importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje en la red social facebook, ya que, orienta la planeación de diversos momentos de acciones educativas concretas, que se deben de llevar a cabo en estos ambientes, analizando las necesidades de aprendizaje y el entorno donde se manifestarán, definiéndose los objetivos de formación, escogiéndose

las herramientas más adecuadas, teniendo en cuenta los procesos de aprendizaje, el desarrollo de contenidos, las actividades y la evaluación.

Modelos de diseño instruccional

Un modelo de diseño instruccional es una descripción del proceso de diseño, que provee los procedimientos para la producción de instrucciones e incorpora elementos fundamentales con la finalidad de alcanzar situaciones de aprendizaje eficientes. Todo diseño instruccional está fundamentado en las teorías de aprendizaje y sujeto a un modelo de instrucción.

Benítez (2010) describe cinco concepciones basadas en estos modelos de instrucción y las teorías de aprendizaje: 1) En la década de 1960 los modelos se fundamentan en el conductismo y se centran en conocimientos y objetivos de aprendizajes observables y medibles. 2) En los 70 los modelos se basan en la teoría de sistemas. 3) En 1980 se apoyan en la teoría cognitiva centrándose en procesos cognitivos. 4) En la década de los años 90 estos modelos se fundan en teorías constructivistas y de sistemas. 5) En la era actual el diseño instruccional se ve sujeto por el conectismo, teoría del aprendizaje para la era digital desarrollada por G. Siemens cuyo punto de inicio es el individuo, donde el conocimiento personal se hace de una red.

En consecuencia, existen una amplia variedad de estos modelos, de los cuales algunos son extrapolables al campo de los entornos virtuales como el Modelo Genérico de Diseño ADDIE, el Modelo de Prototipización Rápida, el de Cuatro Componentes (4C/ID) y el Modelo ASSURRE.

Modelo ASSURE

El modelo ASSURE fue desarrollado por Robert Hernich, Michael Molenda (Universidad de Indiana) y James D. Russell (de la Universidad de Perdue), y tiene sus bases teóricas en el constructivismo, parte de las características del estudiante y sus estilos de aprendizaje, en donde el estudiante es activo en su propio aprendizaje (Muñoz y Gonzalez, 2009).

El modelo consta de los siguientes pasos:

- **Análisis (Analyze)** de los estudiantes: En esta etapa el profesor debe asegurarse de los materiales seleccionados así como el conocimiento previo de los estudiantes y sus habilidades a la hora de utilizar los materiales de instrucción.
- **Establecimiento (State)** de objetivos de aprendizaje: En este paso se determinan los resultados que los estudiantes deben alcanzar al realizar el curso, indicando el grado en que serán conseguidos. (Muñoz y Gonzalez, 2009:27)
- **Selección (Select)** de estrategias, tecnologías, medios y materiales: Esta etapa implica la selección del método Instruccional que se considera más apropiado para

lograr los objetivos para esos estudiantes particulares, así como los medios que serían más adecuados: texto, imágenes, video, audio, y multimedia, y los materiales que servirán de apoyo a los estudiantes para el logro de los objetivos.

- Utilizar (Utilize) los medios y los materiales: Implica el desarrollo del curso creando un escenario que propicie el aprendizaje.
- Exigir (Require) la participación de los estudiantes: implementando estrategias activas por parte del estudiante.
- Evaluación (Evaluate) y revisión del proceso: Se evalúa el proceso en sí.

Por otra parte, el modelo ASSURE y la utilización de la red social facebook incorpora elementos del enfoque conductista, ya que los diseñadores instruccionales dividen el curso en unidades o bloques y propician que los estudiantes tengan una retroalimentación inmediata; elementos del cognitivismo, ya que, los diseñadores de instrucción gustan en entregar al estudiante ejercicios y actividades que facilitan, evalúan o sintetizan los materiales de aprendizaje, permitiendo la evaluación crítica, puntos de vista y procesos; así mismo tiene elementos del enfoque constructivista, puesto que, se trata de la construcción social del conocimiento.

Figura 1: Pasos del Modelo ASSURE



Fuente: Mora y Ramos (2015)

Diseño tecnoinstruccional

Durante la utilización del diseño instruccional para desarrollar un curso en línea se requiere una organización cuidadosa en cada fase del diseño reconsiderando la

planificación, las necesidades educativas y personales, así como, el papel del profesor en la creación de la interactividad en un entorno en línea.

Coll y Onrubia (2008), plantean el concepto de “diseño tecnoinstruccional o tecnopedagógico”, haciendo referencia a que en el proceso de diseño instruccional en la formación virtual se vinculan de forma indisoluble dos dimensiones:

- Dimensión tecnológica: supone selección de herramientas tecnológicas adecuadas al proceso formativo a realizar, analizando sus posibilidades y limitaciones.
- Dimensión pedagógica: precisa del conocimiento de las características de los destinatarios, análisis de 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.

Ante este contexto, Williams y col. (2006) proponen una serie de elementos que sirven como marco para conceptualizar la creación de un curso en línea:

- El diseñador del curso debe considerar que los alumnos pueden interactuar de tres formas (con el contenido, con el formador y con los otros alumnos).
- Analizar a los alumnos, es decir, conocer al usuario; sus características generales, el conocimiento, las habilidades y las experiencias de las que parten y algo sobre sus estilos de aprendizaje.
- Comenzar con las metas y los resultados esperados del curso así como elegir los medios y materiales que va a utilizar ya que constituyen el núcleo de cualquier curso o lección para así posibilitar los objetivos que crearán los resultados deseados.
- Llevar a cabo la evaluación tomando en consideración aspectos formativos y sumativos de los alumnos, del curso en conjunto y sus componentes y del formador.

Metodología

Esta investigación es de tipo documental; tuvo como objetivo generar fundamentos teóricos para la utilización de la red social facebook mediante el diseño instruccional ASSURE; se enmarca dentro del enfoque epistemológico cualitativo con un diseño bibliográfico y población de 14 documentos seleccionados por considerarlos pertinentes al tema objeto de estudio; el análisis realizado con el propósito de establecer significado a la información obtenida fue de contenido; para ello se establecieron conscientemente una serie de actividades: revisión de documentos (unidades de análisis) relacionados con las variables objeto de estudio (categorías) categorización y tabulación de la información que permitió hacer inferencias válidas y confiables acerca de los datos.

Conclusiones

El acto educativo mediado por la tecnología se distingue de un modelo tradicional tanto en la estructuración y organización de contenidos, como en la didáctica misma del proceso. Debido al cambio de paradigma, el enfoque del diseño instruccional ASSURE en el desarrollo de cursos en entornos virtuales (red social facebook) podrá incorporar todas las herramientas que esta red ofrece, donde estas se convierten en pieza fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje.

En este artículo se puso de manifiesto que el modelo ASSURE dado a su naturaleza es el más adecuado para desarrollar un curso en la red social facebook, ya que integra todas las herramientas de esta red y facilita el aprendizaje compartido, en ese sentido, la utilización de la red social facebook con el diseño instruccional ASSURE proporcionarían aprendizajes significativos.

Referencias bibliográficas

- Aguilar, A. (2014). Las redes sociales y su uso en la educación. Disponible en: <http://es.slideshare.net/estefaniaaguilar/las-redes-socialesysu-usoenlaeducación.pdf>
- Benítez, M.G. (2010). El modelo de diseño instruccional Assure aplicado a la educación a distancia. Tlatemoani, Revista Académica de Investigación, N°1. Disponible en: http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/pdf/63-77_mgbl.pdf
- Coll, C. Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el análisis de casos y la resolución de problemas. En Psicología de la educación virtual, editado por C. Coll y C. Monereo. Morata. España.
- García, A. (2007). De la educación a distancia a la educación virtual. Barcelona. Editorial Ariel.
- García, A. (2008). Las redes sociales como herramientas para el aprendizaje colaborativo: una experiencia con Facebook. Universidad Andrés Bello. Departamento de investigación. (p.8)
- Guardia, L. (2000). El diseño formativo: un nuevo enfoque de diseño pedagógico de los materiales didácticos en soporte digital. Barcelona: EDIUOC/Gedisa.
- Lopez, S. (2014). Las redes sociales y su aplicación en la Educación. Disponible en: <http://es.slideshare.net/19090404/las-redes-sociales-y-su-aplicacion-en-la-educacion-38275198?related=1>
- Montoya, E. (2013). Resignificación del facebook como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de tecnología e informática. Informe presentado para optar al título de Magister en Educación. Universidad de San Buenaventura Seccional Medellín. Departamento de Educación. Medellín, Colombia.

Muñoz, P. y González, M. (2009). El diseño de materiales de aprendizaje multimedia y las nuevas competencias del docente en contextos teleformativos. Editorial Bubok primera edición.

Portillo, M. (2012). Uso del aula virtual en un sistema de gestión de aprendizaje para la enseñanza de las matemáticas. Trabajo de Grado para Optar al Título de Magister Scientiarum, Universidad del Zulia, Maracaibo. (P.43)

Quintana, M. (2004). Aprendizaje colaborativo y redes de conocimiento. IX Jornadas Andaluzas de Organización y Dirección de Instituciones Educativas. España.

Schong, W. (2014). Modelo de enseñanza por transmisión-recepción. Disponible en: <https://prezi.com/xj9ygvjgsgj/modelo-de-ensenanza-por-transmision-recepcion/>

Schrum, L., & Hong, S. (2002). Desde el campo: Características de los estudiantes exitosos y estrategias terciarias en línea de experimentados educadores. Revista Educación y Tecnologías de la Información N° 7.

Williams, P., Schrum, L., Sangra, A. y Guardia, L. (2006). Modelos de diseño instruccional. Material didáctico web de la UOC. Disponible en: <http://aulavirtualkamn.wikispaces.com/file/view/2.+MODELOS+DE+DISE%C3%91O+INSTRUCCIONAL.pdf>



UNIVERSIDAD
DEL ZULIA

 **mpacto** *Científico*

Revista Arbitrada Venezolana
del Núcleo LUZ-Costa Oriental del Lago

Vol. 12. N°1 _____

*Esta revista fue editada en formato digital y publicada
en junio de 2017, por el **Fondo Editorial Serbiluz,**
Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela*

www.luz.edu.ve
www.serbi.luz.edu.ve
produccioncientifica.luz.edu.ve