



DISEÑO INSTRUCCIONAL FUNDAMENTADO EN LOS PRINCIPIOS DE GESTIÓN DE CONOCIMIENTO PARA EL DESARROLLO DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

Rubiely Wadskier

laswadskier@gmail.com

Universidad Nacional Experimental Libertador

RESUMEN

El propósito de este artículo, es proyectar la Universidad desde una vertiente transformadora de su práctica educativa, a través de un Sistema de Diseño Instruccional que oriente los espacios de aprendizaje con las herramientas de Gestión de Conocimiento (GC); así como también, proporcionar a este nivel educativo una forma dinámica de enseñar y aprender con habilidades vinculadas al mundo actual, que involucren en el proceso pedagógico, recursos concernientes a la globalización de la información y a la utilización de las tecnologías educativas. Fundamentado en los principios de Gestión de Conocimiento (GC) sustentado desde los entornos virtuales para Instituciones de Educación Universitaria (IEU). En concordancia con lo antes, se visualiza desde un enfoque epistémico en la Teoría de la creación y gestión del Conocimiento de Nonoka y Takeuchi (1995) y desde el enfoque Ontológico de la Teoría de la Instrucción de Reigeluth (1983) y Teoría del Aprendizaje para la Era Digital de Siemens (2004) conocido también como "Conectismo". Así mismo, el enfoque cualitativo y como método a utilizar la teoría fundamentada. En relación al tratamiento dado a los datos desde el enfoque cualitativo serán recogidos a través del registro sistemático de notas de campo, así como también de entrevistas a profundidad, se capturará la información, a través de diversos medios digitales (audio y formato digital), se modificará la información, agrupando la información obtenida en categorías, las que guiarán la investigación hasta los hallazgos y la generación de la teoría.

Palabras clave:
Sistema de Diseño
Instruccional,
Gestión de Conocimiento,
Instituciones de Educación
Universitaria

INSTRUCTIONAL DESIGN BASED ON THE PRINCIPLES OF KNOWLEDGE MANAGEMENT FOR THE DEVELOPMENT OF VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENTS IN UNIVERSITY EDUCATION INSTITUTIONS

ABSTRACT

The intention of this article is to project the university from a transformative aspect of its educational practice through an instructional system design that guides the learning spaces with knowledge management (KM) tools, as well as

to provide this educational level with a dynamic way of teaching and learning with skills related to the current world, and involving, in the pedagogical process, resources concerning the globalization of information and the use of educational technology. It is grounded on the principles of knowledge management (KM) supported by virtual environments for university educational institutions (UEI). In accordance with the aforementioned, it is visualized from an epistemic approach in the Theory of Knowledge Creation and Management of Nonoka & Takeuchi (1995), the ontological approach of the Theory of Instruction by Reigeluth (1983), and the Theory of Learning for Digital Age of Siemens (2004), also known as "Connectivism". Moreover, the qualitative approach and the grounded theory as a method to be used, the treatment given to the data from the qualitative approach will be collected through a systematic recording of field notes, and also in-depth interviews, the information will be gathered using various digital medias (audio and digital formats), then it will be modified and grouped in categories that will guide the research to the findings and the theory generation.

Key words:

instructional system design,
knowledge management,
university educational
institutions.

CONCEPTION PÉDAGOGIQUE BASÉE SUR LES PRINCIPES DE LA GESTION DES CONNAISSANCES POUR LE DÉVELOPPEMENT D'ENVIRONNEMENTS D'APPRENTISSAGE VIRTUEL DANS LES ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT UNIVERSITAIRE.

RÉSUMÉ

L'objectif de cet article est de projeter l'université à partir d'un aspect transformateur de sa pratique éducatif à travers d'un système de conception pédagogique qui guide les espaces d'apprentissage avec les outils de gestion des connaissances (GC), ainsi que de doter ce niveau éducatif d'une manière dynamique d'enseigner et d'apprendre avec des compétences liées au monde d'aujourd'hui, en impliquant dans le processus pédagogique des ressources liées à la mondialisation de l'information et à l'utilisation des technologies éducatives. Il est basé sur les principes de gestion de connaissances (GC) soutenue à partir d'environnements virtuels pour les institutions d'enseignement universitaire (IUE). Conformément à ce qui est indiqué, il est visualisé selon une approche épistémique dans la Théorie de la création et de la gestion de connaissance de Nonoka et Takeuchi (1995), selon l'approche ontologique de la Théorie de l'instruction de Reigeluth (1983) et de la Théorie de l'apprentissage pour l'ère numérique de Siemens (2004), également connue sous le nom de "Connectisme".

Mots-clés:

système de conception
pédagogique, gestion de
connaissances, institutions
d'enseignement universitaire.

De plus, l'approche qualitative et la théorie fondée comme méthode à utiliser ; en relation avec le traitement effectué sur les données de l'approche qualitative, celles-ci seront collectées par l'enregistrement systématique de notes de terrain, ainsi que par des entretiens approfondis, les informations seront recueillies sur différents supports numériques (format audio et digital), puis les informations seront modifiées et regroupées en catégories qui guideront la recherche vers les résultats et la génération de la théorie.

INTRODUCCIÓN

El conocimiento siempre ha sido un elemento invaluable, en las organizaciones y más aún en el nivel de Educación Universitaria. En el ámbito universitario, la GC es una responsabilidad social, en donde éste se convierte en el principal productor de riqueza, innovación, transformación, permitiendo acceder al mismo desde cualquier parte del mundo.

En concordancia con las consideraciones anteriores, de acuerdo a la visión de la Universidad como promotora de la transformación social a través de alternativas para la solución de los problemas contextuales del entorno, y haciendo énfasis en los principios de la GC de almacenar, gestionar, distribuir y usar el conocimiento dentro de su contexto sociocultural. esto implica ocuparse realmente de buscar el verdadero sentido de la transformación de la práctica educativa sin descuidar lo que plantea Guzmán (2004), en forma muy clara, "Los grandes sistemas del pensamiento buscaron elaborar una gramática filosófica que le confiriera sentido a la realidad" (p. 84). y quizás ahora también se esté haciendo, para buscarle sentido y resignificado a las formas de enseñar y aprender.

En consecuencia, para la generación de conocimiento, hay dos pilares fundamentales: el proceso de investigación como insumo de conocimiento y el manejo de la tecnología. Con respecto a esta última, se puede considerar que está orientada a la socialización, externalización, distribución y uso del conocimiento (Nonaka y Takeuchi, (1995); las Tics propenderán a hacer más disponible el conocimiento, por generar espacios y condiciones para el intercambio de éste, proporcionando las condiciones para que no solo se pueda compartir sino que se pueda generar uno nuevo.

Ante este escenario, el proyecto relativo a las Normas UNESCO sobre Competencias en TIC para Docentes (2018), apunta en general, a mejorar la práctica educativa y el papel actual de las Universidades; en relación a estas demandas impuestas por la globalización del conocimiento. Surge así como imperiosa necesidad, el dominio de los entornos virtuales de

aprendizaje, el reacomodamiento y la organización del sector universitario ,en torno a esta demanda social. En este sentido la gestión de conocimiento y el Diseño Instruccional, serían la piedra angular ante la visualización de la problemática.

En este artículo, tipo avance de investigación se permite identificar algunos elementos importantes que se consideran compatibles, con el proceso enseñanza aprendizaje en educación Universitaria, como plano de confluencia del Diseño Instruccional (DI); desde este punto de vista, este último, toma fuerza con base a la tecnología educativa, que ha sido entendida como el dinamizador del proceso enseñanza aprendizaje.

El (DI) desde su principio fundamental, debe cumplir con el propósito explícito de ser el campus de acción didáctica que conlleve a la articulación entre el estudiante, el docente y los contenidos para gestionar el proceso de aprendizaje. Fergusson y Lanz (2011), en relación a ello, plantean: “al mismo tiempo, desde afuera, se refuerza la percepción de que la universidad tradicional sufre un acelerado proceso de deslegitimación social producto de la desconexión de sus prácticas y finalidades institucionales con la dinámica del conjunto de la sociedad emergente” (p. 3).

Debido a lo expresado, se pudiera pensar que la aparente exigencia, que enfrenta la Universidad hoy día, pudiera estar ligado no sólo a factores de tipo estructural, de pensamiento político, económico y de ajustes de sus diseños instruccionales, sino también a distintas causas tales como:

1.Praxis didáctica monótona desvinculada del contexto actual el manejo de las tecnologías y la globalización del conocimiento.

2.No poseer una visión clara de cómo integrar el uso de las tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.Desvalorización del Conocimiento organizacional, no se tiene conciencia plena del aprovechamiento de este.

En respuesta a lo anterior, el papel del Docente Universitario debe estar a la altura de los acontecimientos, siendo tutor o guía para suscitar un aprendizaje crítico, con autonomía en dicho proceso y combinando el aprendizaje en línea y presencial, propiciando el incremento del compromiso y la implicación del alumno en la enseñanza, promoviendo un cambio de actitud, tanto del docente tradicional como del alumno con intereses no convencionales, con un buen manejo de competencias digitales. Se formula entonces la siguiente interrogante de investigación: ¿Cómo se develaría un sistema de diseño instruccional fundamentado en los principios de gestión de conocimiento para el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje en instituciones de educación universitaria?

Con este cuestionamiento, el propósito es Develar un Sistema de Diseño Instruccional que dé respuesta a las exigencias de la Sociedad actual, de cara a las tendencias mundiales como lo son la Gestión de conocimiento y los entornos virtuales de aprendizaje.

Para responder en alguna medida a esta interrogante, se parte de la construcción de un estado del arte, que busca desde un plano argu-

mentativo vincular la retórica teórica con una realidad circundante, haciendo un recorrido que permita ir a los distintos factores que están motivando actualmente los Sistemas Educativos y en especial al de Educación Universitaria.

ABORDAJE TEÓRICO

Teoría sobre “La creación del conocimiento en la empresa” de Nonaka y Takeuchi (1985).

Respaldada en investigaciones realizadas en empresas japonesas, y en la posibilidad de complementar este enfoque con las prácticas de gestión de las empresas occidentales, delimita y relaciona términos como lo son los conceptos de Conocimiento Explícito y Conocimiento Tácito, realizando un recorrido por las grandes corrientes filosóficas de reconocidos pensadores, así como por los postulados económicos de la teoría administrativa, desarrollando una perspectiva de la generación de conocimiento.

Teoría del Aprendizaje para la Era Digital de Siemens (2004).

Desde el ámbito de la interrelación social o ámbito sociocultural, Siemens (2004), aplicó los principios de las redes para definir tanto el conocimiento como el proceso de aprendizaje. Esta teoría se comparará a la estructura de aprendizaje que crean las conexiones neuronales y que se pueden encontrar de igual forma cuando se vinculan ideas en la forma en que se conectan las personas y las fuentes de información. Bajo esta perspectiva, Ovalles (2014) expresa: “... aprender el significado de la información entrante es visto a través del lente de una realidad cambiante. Es posible que una respuesta actual a

un problema esté errada el día de mañana, bajo la nueva información que se recibe” (p.35). De acuerdo a los principios expuestos, el aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de una amplia gama de ambientes que no están necesariamente bajo el control del individuo, es por esto que el conocimiento (entendido como conocimiento aplicable) puede residir fuera del ser humano.

Teoría de la Instrucción de Reigeluth (1983).

Representa la realidad a través de orientaciones Instruccionales que contienen como base esencial los contenidos, los recursos y los ambientes de aprendizajes relacionados con las metas académicas y las teorías de aprendizaje. En este sentido, el propósito es orientar para tomar decisiones respecto al alcance y la secuenciación que fomente visiones más holísticas de la enseñanza, algo particularmente importante dentro de las teorías del nuevo paradigma educativo, así como al Sistema de Diseño Instruccional pertinente para las nuevas tendencias educativas en Instituciones de Educación Universitaria.

Esta Teoría reconoce que las diferentes situaciones educativas necesitan de guías de actuación diferentes y en este particular es muy importante destacar la inclusión de las nuevas tecnologías educativas y los entornos virtuales de aprendizaje que emergen de ellas, así como también las tendencias en el contexto educativo.

Conceptualización del Conocimiento como activo intangible.

Conocimiento, es todo el conjunto de cogniciones y habilidades con los cuales los individuos pudieran solucionar problemas. Com-

prende tanto la teoría como la práctica, las reglas cotidianas al igual que las instrucciones para la acción.

Este conocimiento se basa en datos e información, implicado siempre a las personas. Forma parte integral de los individuos y representa las creencias de éstos acerca de las relaciones causales.

Es importante concebir el conocimiento como un recurso valioso, no solo a lo individual sino también desde lo organizacional, es decir para la empresa; es un argumento que ha ido cobrando progresivamente un mayor interés en la literatura sobre dirección de empresas. En este sentido, autores como Venzin, von KroghyRoos (1998) apuntan una serie de razones que destacan la importancia de este activo como recurso y las implicaciones que tiene su naturaleza y gestión para las organizaciones. Dichos autores señalan, entre otras, exponen las siguientes razones:

1. **El conocimiento implica una distribución de recursos heterogénea y sostenible** lo que se deriva de su naturaleza compleja e idiosincrásica. Así, el desarrollo de una estrategia basada en el conocimiento valioso de la organización es probable que permita una ventaja competitiva sostenible.
2. **El conocimiento cambia la naturaleza de las decisiones de inversión en recursos.** Una empresa debe ser capaz de identificar el conocimiento actual dentro y fuera de la empresa y decidir sobre proyectos de desarrollo de conocimiento.
3. **El conocimiento cambia la naturaleza del trabajo y de la propiedad** y esto hace que

se desarrollen nuevas relaciones de trabajo. Así, por ejemplo, las empresas atraen a trabajadores que puedan ofrecer interesantes proyectos de desarrollo de conocimiento.

4.El conocimiento enfatiza el contexto social haciendo necesario compartir experiencias y conocimientos con otros trabajadores.

Si el conocimiento, se entiende como capacidad y recurso del individuo, entonces cada vez se fortalecerá su papel relevante en la estrategia, en la diferenciación y por supuesto, en el posicionamiento del individuo quien lo construye, como activo y motor de desarrollo; enmarcada dentro de las funciones sustantivas de la universidad como organización. En otras palabras, es una aprehensión del proceso de aprendizaje orientado a la construcción del mismo, dado que la enseñanza debe ser objeto de reflexión permanente y organizada sobre los principios de la interacción sostenida y sostenible entre teoría y experiencia curricular. El docente tiene un compromiso inherente a su rol en el proceso de construcción y sistematización del saber, concebido como conocimiento activo intangible.

Tipos de Conocimientos de acuerdo a la Teoría de Gestión de Conocimiento de Nonaka y Takeuchi (1995).

Existen múltiples clasificaciones sobre los tipos de conocimientos, varían de acuerdo a las concepciones teóricas, por lo que esta investigación adoptará el modelo de Generación de Conocimiento de Nonaka y Takeuchi (1995); estos autores proponen cuatro (4) tipos de conoci-

conocimientos, derivado de la interacción social entre el conocimiento tácito y el explícito. Esta distinción se origina en el trabajo de Polanyi (1962), donde el atributo tácito fue en un principio adoptado para indicar un conocimiento fundamental o enraizado en la acción de un individuo. Puede ser definido, como un conocimiento acumulado por el hombre, el cual es difícil de ser articulado y expresado formalmente, por lo que adquiere un alto poder intuitivo.

Es un conocimiento que está compuesto por ideas, intuiciones y habilidades, que está internamente incorporado en las personas, que influye en su manera de comportarse y que se manifiesta a través de su aplicación (Grant, 1996). Por ello es mucho más difícil de compartir, puesto que en la mayoría de las ocasiones no es fácil de articular y esto hace que su transferencia entre las personas sea lento, costoso e incierto (Kogut y Zander, 1992).

En su lugar, el conocimiento explícito ha sido asociado con el conjunto de procedimientos tecnológicos y administrativos que son definidos y formalizados por la organización. En ambos enfoques, los autores adoptan una distinción binaria de la naturaleza del conocimiento: tácito y explícito.

Herramienta de Gestión de Conocimiento

Se ha definido un conjunto de tipologías de herramientas más representativas dentro de la gestión del conocimiento, con el propósito de dotar el máximo significado y comprensión; se ubican dentro de dos marcos: el Ciclo de creación del conocimiento y el Ciclo de conversión del conocimiento de Nonaka-Takeuchi (1995).

Por tanto, el análisis según los dos marcos de clasificación se hace totalmente necesario para abordar con ciertas garantías de conceptualización y aprovechamiento, la realización de este estudio. Por último cabe comentar que este análisis permite crear unas macro tipologías dentro de las herramientas de gestión del conocimiento que permiten conocer en mayor medida sus funcionalidades y aplicaciones.

El segundo marco de clasificación es el ciclo de Nonaka y Takeuchi (1995). En este esquema, las herramientas son clasificadas según el ciclo de conversión del conocimiento para mejorar su comprensión. La gestión del conocimiento es por tanto, la gestión de los activos intangibles que generan valor para la organización. La mayoría de estos intangibles tienen que ver con procesos relacionados, de una u otra forma, con la captación, estructuración y transmisión de conocimiento

En este sentido, la universidad con base en el modelo SECI (Nonaka y Takeuchi, 1995) para la creación y conversión del conocimiento se apoya en cuatro (4) fases:

- a) Socialización: Se trata de la conversión del conocimiento tácito a tácito, al pasar de una persona a otra a través de la interacción personal.
- b) Externalización: Está orientado hacia un propósito específico: la creación de un concepto en el cual el conocimiento es el elemento fundamental. Se trata de la conversión del conocimiento tácito a explícito, el conocimiento tácito es formalmente compartido con varias personas o con grupos, a través de diferentes mecanismos y formas, incluyendo expresiones simbólicas, imágenes, metáforas, entre otras.

- c) Combinación: El conocimiento explícito resultante es formalizado mediante documentos, se trata de la conversión del conocimiento explícito a explícito, pero ahora ya formalizado a través de los diferentes medios y formas disponibles en la organización. Casi todo el conocimiento explícito formalizado en esta tercera fase pertenece al dominio del capital estructural, formado por documentos, bases de datos, propiedades intelectuales, manuales operacionales, especificaciones, fórmulas, recetas, procedimientos, entre otros.
- d) Internalización: La persona incorpora a sus rutinas de acción o de pensamiento el conocimiento explícito que existe en la institución y que, como se dijo, es parte de su capital estructural, la persona incorpora el conocimiento a través de la acción o mediante la observación de quienes tienen dominio amplio y preciso de éste, y que forma parte del conocimiento tácito de aquéllos.

Se trata, a manera de ilustración, de la típica acción que ocurre entre el maestro y el alumno durante el proceso de enseñanza-aprendizaje: cuando la persona aprende realmente se puede afirmar que ha hecho tácito el conocimiento explícito al cual tuvo acceso mediante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se desarrolla en dos dimensiones: epistemológica conversión del conocimiento tácito a tácito, de tácito a explícito, y de explícito a tácito, y la dimensión ontológica de individuo a individuo, de individuo a grupo, de un grupo a otros grupos, de un grupo al sistema total, y de un sistema a otro, como sería el caso interinstitucional.

El Conocimiento como Activo Organizacional

Uno de los desafíos que enfrentan las organizaciones en la actualidad, consiste en transformar el conocimiento que cada individuo dispone en un conocimiento organizacional, y a su vez, crear una cultura organizacional colaborativa que favorezca este proceso, para incrementar el patrimonio intelectual de la Organización.

Desde este contexto, es necesario que se reflexione cómo se está gestionando el conocimiento en las organizaciones ¿Qué se está haciendo? ¿Cómo se está gestionando el conocimiento? ¿Desde cuáles ámbitos se está generando conocimiento?

Bajo esta premisa, la gestión del conocimiento aparece como campo de estudio y estrategia organizacional que permite abordar estas interrogantes; sin embargo, por su reciente aparición, aún los estudios y ensayos especializados son diversos al respecto, en cuanto a sus contenidos. En este sentido Flores y Avendaño (2016), plantean que:

En este contexto complejo se hace fundamental que las organizaciones sepan los conocimientos que posee todo el personal, no solamente el directivo, el gerencial y supervisión, con el fin de lograr una mejor coordinación de acciones y saberes requeridos en la toma de decisiones. En la actualidad se habla de la "gestión del conocimiento" como la solución a grandes problemas de la sociedad organizada, sin embargo, no en todas las organizaciones se evidencia su utilización y puesta en práctica en un contexto de complejidad:

más bien resulta solamente un tema de estudio de los académicos, y en el caso de las empresas, con la sola designación de una oficina o un cargo alusivo (p. 3).

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) como Contexto Interactivo

Los entornos virtuales de aprendizaje se configuran como espacios de acceso, que permiten que las personas realicen procesos de aprendizaje de conocimientos, a través de sistemas telemáticos que no requieren la presencialidad.

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica. Pueden hallarse numerosas definiciones acerca del concepto de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje (EVA), por ejemplo, en términos generales puede decirse que es una aplicación informática desarrollada con fines pedagógicos, es decir, persigue un fin educativo (Ferreira y Sanz, 2009).

Una definición interesante es la dada por Sigalez, citado por García Aretio (2006), quien plantea que:

Los entornos virtuales son espacios de comunicación que permiten el intercambio de información y que harían posible, según su utilización, la creación de un contexto de enseñanza y aprendizaje en el que se facilitara la cooperación de profesores y estudiantes, en un marco de interacción dinámica, a través de unos contenidos culturalmente seleccionados y materializados mediante la representación, mediante diversos lenguajes que el medio tecnológico es capaz de soportar (p.6).

De acuerdo con esta definición, un entorno virtual de aprendizaje (EVA) posee características básicas: es un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales. Está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet.

Las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos.

La relación didáctica no se produce en ellos "cara a cara" (como en la enseñanza presencial), sino mediada por tecnologías digitales. Por ello los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo (Salinas, 2011).

La dimensión educativa de un EVA está representada por el proceso de enseñanza aprendizaje que se desarrolla en su interior. Esta dimensión marca que se trata de un espacio humano y social, esencialmente dinámico, basado en la interacción que se genera entre el docente y los alumnos a partir del planteo y resolución de actividades didácticas.

METÓDICA

El paradigma desde donde se va a enmarcar esta investigación, es el Interpretativo-cualitativo, el que interpreta la realidad a través del dato, sabiendo que el significado, las percepciones, las creencias de los sujetos actuantes en la situación objeto de estudio, son el dato, por lo que el investigador debe permitir que "los datos hablen", estar alerta y abiertos a cualquier cosa que emerja de ellos, re-

cordando también la condición inductiva que caracteriza a este paradigma.

El método aplicar en esta idea investigativa es la Teoría Fundamentada que se asumirá desde la posición teórica de sus creadores Glaser y Strauss (1967), el enfoque parte de descubrir teorías, conceptos, hipótesis y proposiciones partiendo directamente de los datos y no de supuestos a priori, de otras investigaciones o de marcos teóricos existentes.

Siguiendo con este hilo conductor se visualiza como escenario de estudio el Eje Educativo Universitario Plaza Zamora; como posibles informantes claves las Universidades más representativas en población estudiantil como lo son Universidad Experimental de las Fuerzas Armadas (UNEFA), Instituto Universitario de Tecnología y Administración Industrial (IUTA), Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES), Universidad Nacional Experimental Politécnica (UNEXPO). Se tomará, una muestra de tres docentes en cada una de las Universidades como informantes claves que aportaran sus experiencias vividas sobre la temática abordada, bajo estos criterios de selección, establecidos de acuerdo al amplio conocimiento de la realidad socioeducativa, de acuerdo a los años de experiencia en la carrera Docente en el nivel de Educación Universitaria y al amplio conocimiento en la temática abordada.

Finalmente se utilizará como técnica para la interpretación de la información, la categorización, contrastación, triangulación y teorización.

CONCLUSIONES

Es fundamental, conocer qué se quiere lograr, de qué manera se pretende llevar el proce-

so de enseñanza aprendizaje y cuáles son las particularidades metodológicas de los programas de formación que ofrecen las Universidades.

Bajo el lente de una proposición, para encontrar el camino más cercano a los requerimientos socioeducativos, se vislumbra un modelo de diseño instruccional ecléctico, que integre intencionalmente los conceptos de las diferentes teorías de aprendizaje de manera que facilite el logro de los resultados y la formación académica acorde al perfil que se plantea. Se entiende que en él, la práctica de los procesos de aprendizaje se llevan a cabo a la luz de diferentes teorías, y que estos procesos deben responder no sólo a los planteamientos institucionales, sino también a los intereses de los estudiantes, las diferentes formas de aprender y los requerimientos sociales y laborales que motivan el ofrecimiento de los programas educativos, así como al aprovechamiento de la tecnología y las habilidades de los estudiantes para su manejo.

Un buen modelo para el diseño instruccional se logra a partir de la convergencia de las teorías pedagógicas orientadas por las metas, el contexto, la modalidad, el nivel educativo y la incorporación de la tecnología como agente dinamizador del proceso educativo.

REFERENCIAS

Fergusson, A. y Lanz, R. (2011). La transformación universitaria y la relación universidad-estado-mundo observatorio internacional de reformas universitarias ORUS-VEUCAB. Disponible:http://w2.ucab.edu.ve/tl_files/Home-Images/noticias/alex%20fergusson,%20rigoberto%20lanz.pdf. [consultado el 23 de enero 2020].

- Ferreira, A. y Sanz, C. (2009). Hacia un modelo de evaluación de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. La importancia de la usabilidad. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 4, 10- 21.
- Flores, M. y Avendaño, V. (2016). Modelos teóricos de Gestión de Conocimiento: Descriptores, conceptualizaciones y enfoques. *Revista Entrecencia. Dialogo con la Sociedad de Conocimiento*. Vol. 4 N° 10. Universidad Autónoma de México. Disponible:<https://doi.org/10.21933/J.EDS> C.2016.10.181recuperado<https://www.redalyc.org/jatsRepo/4576/457646537004/html/index.html>. [Consultado 11 de febrero 2019]
- García Aretio, L. (2006). *De la educación a distancia a la educación virtual*. Barcelona: Ariel.
- Glaser, B. y Strauss, A. (1967). *The Discovery of grounded theory*. Chicago: Aldine. Gómez, A., Juristo, N., Montes, C. Pazos, J. (1997), *Ingeniería del Conocimiento*. España: Editorial Centro de Estudios Ramón Areces SA.
- Grant, R. M. (1996). The Resource-Based Theory of Competitive Advantage: Implications for Strategic Formulation. *California Management Review*, 33, p.114- 135.
- Reigeluth, Ch. (1983). "Instructional..Design Theories and Models. Volumen 11.A New ParadigmofInstructionalTheo~.LEA, London.
- Salinas, M. (2011). Entorno de Aprendizaje en la Escuela. El caso del Departamento Universitario. EDUTEC-E. *Revista Electrónica de Tecnología*.
- Siemen, G. (2004). *Instruionaldesing in Elearning* (Online) Disponible: www.elearning space.org/Article/instructional [Consulta 10 de octubre 2019].
- UNESCO. (2018). *Enfoque Estratégico sobre Tics en Educación en América Latina y el Caribe*. Santiago. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe
- Venzin, M., Von Krogh, G. y Roos, J. (1998). *Inturereaserchintu knowledge*. En G. Von Krogh, Roos, JyKleine D. (Eds). *Knowing infirms.Understandringmoraging and messuring knowledge*. Pp. 26-66-