

Humanismo digital en la educación a distancia y el diseño instruccional

Batiz Cartagena, Marisol ^{1a} and Rivera Cintrón, Aixa ^{2b}

^{1,2} Ana G Mendez University Spanish Online

^a mabatiz@uagm.edu, ^b airivera@uagm.edu

Resumen

La educación a distancia se presenta como una alternativa educativa con gran auge dado sus beneficios para adquirir un aprendizaje. Este aprendizaje precisa de un andamiaje enfocado en el estudiante como centro y protagonista. El estudiante presenta unas necesidades dado por su condición “humana” y vale la pena reflexionar el aplicar el “humanismo” a metodología de enseñanza. Tanto la administración, diseñador instruccional e instructor, entre otros, requieren por consiguiente, tener las competencias habilidosas para transformar un proceso sistemático y en ocasiones solo centrado en el cumplimiento de dicho proceso, en uno que busque enfocarse en las necesidades del estudiante como individuo.

Palabras claves: Diseño instruccional, DUNAV, educación a distancia, humanismo digital

Abstract

Distance education is presented as an educational alternative with a great boom given its benefits to acquiring learning. This learning requires scaffolding focused on the student as the center and protagonist. The student presents need given by his "human" condition and it is worth reflecting

on applying "humanism" to teaching methodology. Both the administration, instructional designer, and instructor, among others, therefore, require having the skills to transform a systematic process and sometimes only focused on the fulfillment of said process, into one that seeks to focus on the needs of the student as an individual.

Keywords: Instructional design, DUNAV, distance education, digital humanism

Se pretende compartir un análisis y una reflexión relacionado al diseño instruccional y el humanismo digital desde distintos aspectos, ofreciendo eventualmente su importancia en la educación a distancia en la población adulta. La educación a distancia es definida por García (1987) como un “sistema tecnológico de comunicación masiva y bidireccional, que sustituye la interacción personal en el aula de profesor y alumno como medio preferente de enseñanza, por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos y el apoyo de una organización tutorial, que propician el aprendizaje autónomo de los estudiantes”.

A su vez, en el libro Bases, Mediaciones y Fundamentos de la Educación a Distancia de García Aretio (2014), establece que la educación a distancia es un ámbito que incluye:

- áreas emergentes los cuales aumenta la aceptación de la educación a distancia
- complementación entre la educación a distancia y la educación presencial
- complejidad al incluir mucho más elementos y procesos en comparación con la educación presencial
- fluctuante al iniciar una filosofía, ideas, propuestas, que causan problemas para impartir la educación a distancia,

- diverso ante la integración multicultural entre los estudiantes que toman un curso a distancia
- bases variadas, entre ellas: la pedagogía, la psicología, la sociología, la tecnología, entre otras ciencias que complementan la educación a distancia

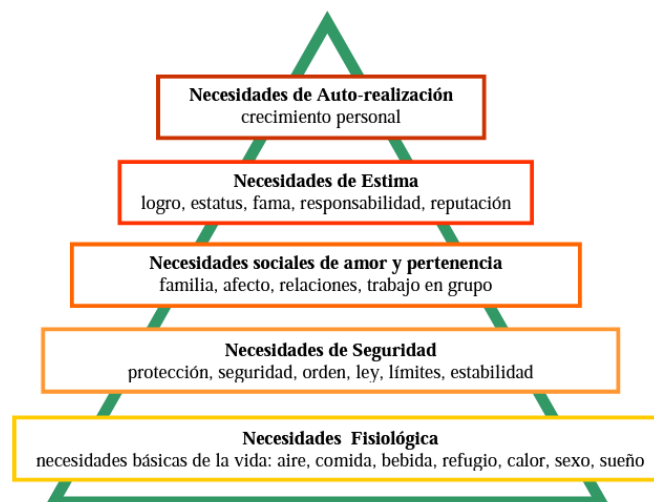
Al enfocarnos en el aprendizaje de la población adulta mediante la educación a distancia y compararla con la definición previamente compartida, alcanzásemos deducir la importancia de humanizar el aprendizaje a distancia.

Humanismo digital

Abraham Maslow (1960), mediante su teoría enfocada en el aspecto desarrollo y destrezas con el crecimiento personal, parte de las necesidades del individuo, estableció que “la función educativa es la de producir un individuo integrado que sea capaz de enfrentarse a la vida inteligentemente, total y no parcialmente”. Según mostrado en la figura 1, la integración del desarrollo de competencias y destrezas con este crecimiento personal fue identificada como “Enfoque humanístico a la educación” (1969).

Figura 1

Pirámide de Maslow adaptado de Chapman (2007)



Al mencionar esta teoría orientada a la individualización del estudiante, cabe incluir el constructivismo, por ofrecer la construcción de un propio conocimiento, brindando a la tecnología la parte humanista del ser que da prioridad a la experiencia humana los valores (Hernández et al., 2014, citado en Soto, 2020) y la relación entre las emociones para el aprendizaje (Bada, 2015). Esta experiencia humana brinda la razón en las características de los estudiantes, especialmente su individualismo, particularidad, con necesidad de aspirar en su desarrollo personal.

Al presentar la necesidad del humanismo digital, específicamente en el proceso educativo, Stramiello (2005) establece que *"aparece como preocupación de nuestra sociedad que los jóvenes aprendan rápidamente lo que les sirva en función de un futuro trabajo en detrimento de conocimientos que se suponen perimidos. La consideración de la actividad educativa solo en su utilidad fáctica nos dificulta la visión de la importancia de una educación del ser humano en lo humano, ya que educar no es principalmente un proceso mecánico del cual se obtienen determinados productos, sino algo ofrecido a un ser libre y libremente asumido"*.

Planificación en la educación a distancia

La planificación para lograr los objetivos de aprendizaje, aplicando el humanismo digital, permite el logro del aprendizaje mediante una acción en la cual el estudiante debe descubrir, captar e incorporar por sí mismo hasta modificar su comportamiento, actitudes y personalidad; no obstante, debe ser significativo y el contenido de gran relevancia personal (Cabrera, et al., 1990, Knowles, 1998; Patterson, 1973; citados en Torres y Inciarte, 2005). Esta planificación debe estar apoyada por modelos y/o teorías que otorguen herramientas idóneas para el alcance del aprendizaje y que la experiencia del estudiante sea la acorde con lo establecido por el humanismo digital y el constructivismo. Por consiguiente, el diseñador instruccional obliga unas

competencias establecidas la realización de investigaciones tecno pedagógicas, aplicando el pensamiento crítico, apertura ante los modelos y teorías útiles para eventualmente favorecer al estudiante ante su experiencia educativa.

El diseño instruccional

La educación a distancia dirigida a la adultez (andragogía) va estrechamente ligada al diseño instruccional, ya que es en este campo que se desarrolla el contenido que el estudiante necesita conocer, preparándolo para las competencias necesarias en el mundo laboral.

El diseño instruccional es la arquitectura de experiencias de aprendizaje con significado (Álvarez, 2018). Es un proceso sistemático planificado y estructurado donde se produce una variedad de materiales educativos atemperados a las necesidades de los educandos asegurándose así la calidad del aprendizaje (Yukavetsky sí, 2009). De esta forma el contenido que se presente no será olvidado por el estudiante y no tan solo esto, sino que podrá utilizarlo en el presente y futuro. Sin embargo, para lograr esto se debe considerar la teoría de aprendizaje y el modelo de diseño instruccional. Por ejemplo, el modelo a ASSURE es uno de los más utilizados por el diseñador instruccional para desarrollar el contenido de algún curso. De igual forma, hay que conocer otros aspectos al momento de construir el curso en línea.

Aspectos importantes. El diseñador instruccional debe:

- saber las necesidades de la población a impactar,
- definir de forma clara los objetivos que el estudiante debe alcanzar,
- alinea los objetivos y competencias esperadas,
- utilizar herramientas tecnológicas donde se incluyan multimedios e interactividad,
- ofrecer al estudiante autonomía en la navegación del curso que se desarrolle,

- establecer puentes de comunicación bidimensional entre el profesor-estudiante, estudiante – profesor y estudiante -estudiante.
- desarrollo de materiales, dando accesibilidad y usabilidad a los mismos.
- desarrolla estrategias evaluativas, entre otras funciones.

Se puede identificar las necesidades de la población a impactar a través de una prueba diagnóstica y esto basado en las competencias que necesitará para ser exitoso en el mundo laboral. Una vez se identifican las necesidades, se considera la teoría del aprendizaje. Como, por ejemplo: Teoría del conductismo, constructivismo, del adulto, conectivismo, entre otras. Este artículo se enfocará en la teoría de aprendizaje de la adultez, la cual tiene como objetivo aprovechar las experiencias previas del alumno para llevarlos al nuevo conocimiento.

Según Knowles (1970), el adulto necesita saber la importancia en adquirir conocimiento nuevo. Por lo tanto, el diseñador debe seleccionar un modelo de aprendizaje virtual que facilite el desarrollo del contenido y actividades prácticas, dando así la oportunidad al alumno en relacionar el nuevo conocimiento con experiencias vividas. Se encuentran varios modelos del diseño instruccional, como, por ejemplo: ASSURE, ADDIE, Dick y Carey, Kemp, DUNAV, entre otros.

Modelo DUNAV. De todos los modelos antes mencionados, se estará enfatizando el modelo DUNAV. Sus siglas significan diseño universal y neuro educativo para el aprendizaje virtual, el cual presenta la utilización de mejores prácticas en la elaboración y desarrollo de materiales, entre otros elementos. Fue creado por Torres (2020), sus elementos son variados y propios para el alcance del aprendizaje, cada elemento según se muestra en la figura 2.

Figura 2

Diseño de cursos en línea exitoso, Torres (2020)



El objetivo del modelo es que el alumno tenga igualdad de oportunidades, con acceso a contenido y materiales accesibles. La integración de la neuro educación ayudará a entender cómo el estudiante aprende y que tenga un aprendizaje significativo. Se enfatiza los siguientes elementos para que la enseñanza aprendizaje sea única:

- **accesibilidad** – donde se desarrolle materiales para todo tipo de población, considerando la diversidad funcional,
- **utilidad**- que el curso contenga una estructura sencilla y uniforme,
- **neuro educación** – implementar actividades que motiven al estudiante y lo comprometa con su aprendizaje,

- **interacción** – establecer una comunicación donde se le ofrezca continua retroalimentación al estudiante sobre las tareas realizadas,
- **flexibilidad** – implementar diferentes formas para evaluar al estudiante,
- **estética** – diseñar materias que sean atractivos y accesibles,
- **calidad** – cumplir las políticas de la institución educativa, las cuales están regladas por las agencias acreditadoras y considerar las experiencias de los alumnos.

El Neuro aprendizaje. Lo que hace el modelo DUNAV tan interesante y único es que se basa en el neuro aprendizaje. El neuro aprendizaje es el campo científico que estudia cómo aprende el cerebro humano (Pherez, 2016). Éste considera las experiencias de los estudiantes, sin embargo, también se debe incluir otros aspectos para que el aprendizaje sea holístico (Hardiman, 2012, como se citó en Ferrero, 2023).

Estos aspectos son:

- ambiente emocional,
- ambiente virtual/físico,
- diseño de la experiencia,
- enseñanza para el dominio de destrezas y conceptos,
- enseñanza para la aplicación del contenido,
- evaluación de aprendizaje (Ferrer López, 2023, dispositivos 41-42).

En la educación superior europea y según la Ley Orgánica de Universidades se considera la necesidad de hacer accesible los espacios, edificios, además de proveer los espacios virtuales en beneficio de todo tipo de población; provocando un cambio en la política educativa, ámbito tecnológico y de la comunicación con el fin de facilitar la accesibilidad de los recursos en la

comunidad universitaria (Pastor et al., 2015). Asimismo, la tecnología ha facilitado que se realicen investigaciones sobre cómo se produce el aprendizaje a nivel cerebral. Se ha encontrado evidencia de tres redes cerebrales implicadas en el aprendizaje del ser humano. Según menciona Rose, Harbour, Johnston, Daley y Abarbanell, (2006), estas redes son:

- **“Redes de reconocimiento-** “especializadas en percibir la información y asignarle significado.
- **Redes de estratégicas-** especializadas en planificar, ejecutar y monitorizar las tareas motrices y mentales.
- **Redes afectivas-** especializadas en asignar significados emocionales a las tareas y estrechamente ligadas a la motivación y la implicación en el propio proceso de aprendizaje.”.

El Centro de Tecnología Especial Aplicada - CAST (2011) por sus siglas en inglés, construyó tres principios, los cuales facilitan el **aprendizaje del estudiante proporcionado múltiples formas** en ...

1. ofrecer la información y contenido,
2. expresar lo que sabe,
3. cómo se motiva para aprender.

Por lo tanto, es la tecnología la que facilita que el estudiante pueda trabajar cada principio, utilizando las tres redes cerebrales y así tener un aprendizaje significativo.

Así que, el diseñador instruccional debe considerar lo antes mencionado para desarrollar un curso en base a las necesidades del estudiante, además de establecer objetivos alcanzables que faciliten el aprendizaje del estudiante en la modalidad virtual. Al crear un ambiente virtual, entonces, se debe desarrollar el contenido en base al conocimiento del estudiante, añadiendo

información nueva para que pueda interactuar con ella de forma asincrónica. Añadiendo a lo anterior, es importante realizar evaluaciones formativas o técnicas de avalúo para saber el proceso de aprendizaje del estudiante.

Evaluación formativa. Estas técnicas de avalúa son actividades donde el estudiante pueda transferir nuevo conocimiento a su diario vivir, para que haya un aprendizaje significativo. Las actividades o ejercicios prácticos deben ofrecer retroalimentación inmediata. Es esta retroalimentación inmediata la que le indicará al estudiante si necesita reforzar algún concepto o si ha adquirido los conocimientos necesarios para alcanzar los objetivos establecidos previamente del curso.

Evaluaciones sumativas. Por último, se debe realizar evaluaciones sumativas, para saber el final del desempeño del estudiante, ya sea a través de una prueba o trabajo final.

Conclusión

El análisis y reflexión sobre el humanismo digital y el diseño instruccional pudiese resumir en el cumplimiento de los siguientes objetivos de aprendizaje para estudiantes adultos: centrarse en: fomentar el desarrollo humano e integridad, formarlo para asumir y afrontar los desafíos del futuro; cultivar valores como la paz, la inclusión, la ciudadanía, la cooperación y la solidaridad, y posteriormente, estimular el desarrollo social en pro de una sociedad más justa (Ríos, 2014).

En relación con el humanismo digital, resume Johann Pestalozzi (citado por Baraona, Castro y Muñoz, 2020) según su ideal en reformar la pedagogía tradicional: “No obstante el pensamiento lleva al conocimiento. Una persona puede ver y escuchar, leer y aprender cuanto desee; pero nunca será verdadero conocimiento sino aquello que ha pensado con detenimiento y que mediante ese proceso se ha vuelto una propiedad de su mente. ¿Es entonces afirmar

demasiado cuando digo que el ser humano solo pensando se vuelve realmente humano? Quitad el pensamiento de la vida del ser humano, ¿y qué es lo que queda?”.

Referencias

- Álvarez, J.V. (2018). *Diseño instruccional e-learning*. [Kindle].
<https://www.amazon.com/-/es/Jos%C3%A9-Valent%C3%ADn-Alvarez-ebook/dp/B07HMD8GLF>
- Bada, Steve O. (2015). Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education I*, 5(6), 66–70. doi:
<https://doi.org/10.9790/7388-05616670>
- Baraona, M., Castro, W. y Muñoz, D. (2020). Catorce principios pedagógicos que dimanaron del Paradigma Tri Dimensional (PTD) del Nuevo Humanismo. *Revista del Centro de Estudios Generales. Universidad Nacional de Costa Rica*. SSN: 1405-0234 • e-ISSN: 2215-4078. 8(1).
<http://dx.doi.org/10.15359/rnh.8-1.2>
- Belloch Ortí, B. (2013). *Modelos del diseño instruccional. Entornos virtuales de formación*. Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki?1>
- Blaschke, L. M., & Marin, V. (2020). Aplicaciones de la heurística en el uso educativo de e-portfolios. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 20(64).
<https://doi.org/10.6018/red.407831>
- CAST (Center for Applied Special Technology) (2011). *Universal Design for Learning Guidelines. Version 2.0*. Wakefield, MA: Author.
<https://wvde.state.wv.us/osp/UDL/4.%20Guidelines%202.0.pdf>
- Chapman A. (2007). Maslow's Hierarchy of Needs. www.businessballs.com/maslow.htm
- Díaz, C., Angarita, J. & Berrocal, A. (2022). Critical reflections regarding the humanist curricular approach: a holistic view of being. *Sapienza: International Journal of Interdisciplinary Studies*, 3(2), 74–86. <https://doi.org/10.51798/sijis.v3i2.308>

Ferrer López, J. (2023). *Certificación en neuro educación*. [Dispositivo de Power Point].

Conferencia virtual.

García Aretio, L. (2014). *Bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital*. Madrid: Síntesis.

Hardiman, M. (2012). *The Brain-Targeted Teaching Model for 21st-Century Schools 1st Edición*.

Knowles, M. (1970). *The modern practice of adult education; Andragogy versus Pedagogy*. ED043812, 384.

Maslow, A. (1968). Some educational implications of humanistic psychologies. Boston. Educational Review, 38(4), 685-696.

Pastor, C.A, Zubillaga, A. y Sánchez J.M. (2015). *Tecnologías y Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): experiencias en el contexto universitario e implicaciones en la formación del profesorado, 14 (1)*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa.

Pherez, G. Sonia Vargas, S. y Jerez. J. (2016). *Neuroaprendizaje, una propuesta educativa: herramientas para mejorar la praxis del docente I*. [Revista en línea].

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-89532018000100149#:~:text=El%20neuroaprendizaje%20es%20una%20disciplina,en%20los%20procesos%20de%20aprendizaje

Ríos, M. (2004). La educación de adultos: Principal impulsora de la educación permanente. *Eúphoros*. 7, pp. 237-248.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1973658>

Rose, D. H.; Harbour, W. S.; Johnston, C. S.; Daley, S. G. y Abarbanell, L. (2006). *Universal*

- Design for Learning in Postsecondary Education: Reflections and Principles and their Application.* Journal of Postsecondary Education and Disability, 19(2), 135151.
- Sesento García, Leticia. (2021). La formación humanista en educación superior. Programas de tutorías en las universidades. *Revista Innovaciones Educativas*, 23(34), 70-80. <https://dx.doi.org/10.22458/ie.v23i34.3569>
- Smith, M. K. (2008). Johann Heinrich Pestalozzi: pedagogy, education and social justice, *The encyclopedia of pedagogy and informal education.* <https://infed.org/mobi/johann-heinrich-pestalozzi-pedagogy-education-and-social-justice/>.
- Soto, M. (2020). Tendencias y problemáticas en cuanto a la gestión de la interacción en el aprendizaje a distancia. Universidad Adventista de las Antillas. 6, 1. <https://tinyurl.com/33ajakc5>
- Stramiello, C. I. (2005). ¿Una educación humanista hoy? *Revista Iberoamericana de Educación*, 36(8). Recuperado de <http://rieoei.org/deloslectores/1031Stramiello.PDF>
- Torres (2020). *Diseño de cursos en línea exitoso.* [Kindle]. <https://www.amazon.com/Dise%C3%B1o-cursos-l%C3%ADnea-exitosos-componentes/dp/B0B7DXWXV4>
- Torres, M. (2013). La educación a distancia en Puerto Rico: La oferta en línea hasta otoño 2010. *HETS Online*, 47-64. <http://www.hets.org>
- Torres, M. y Inciarte, A. (2005). Aportes de las teorías del aprendizaje al diseño instruccional. *TELOS. Universidad Rafael Belloso Chacin.* 7(3), 349-362. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6436288.pdf>

Yo Profesor (2017). *Revisión de la teoría de Thorndike en la educación.*

<https://yoprofesor.org/2017/10/31/revision-de-la-teoria-de-thorndike-en-la-educacion/#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20del%20aprendizaje%20de,frecuencia%20de%20los%20emparejamientos%20E%2DR>