

## **Diseño de un micro taller en línea sobre toma de decisiones para alumnos de bachillerato**

**Liceaga Escobedo, Elizabeth Mariana**

Facultad de Estudios Superiores Iztacala

UNAM<sup>1</sup>

mariana-liceaga@hotmail.com

**Miranda Díaz, Germán Alejandro**

Facultad de Estudios Superiores Iztacala

UNAM<sup>2</sup>

amiranda@ired.unam.mx

### **Resumen**

Los jóvenes del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH) se enfrentan al menos a dos procesos de toma de decisiones, la mayoría de las veces en contextos de incertidumbre, con alternativas confusas y un elevado grado de estrés. Estos procesos son la elección de sus materias a cursar en 5° y 6° semestre y la elección de carrera. Este estrés por tomar decisiones, incita en los jóvenes un interés por acabar cuanto antes con el “problema”, llevándolos a tomar una decisión precipitada con la intención de evitar o aplazar cualquier decisión (Luna & Laca, 2014). Todo esto como resultado de una falta de habilidades en cuanto a la toma de decisiones. Bajo esta problemática, se desarrolló una secuencia didáctica para el diseño de un micro taller sobre toma de decisiones con miras a montarse en la plataforma de “*Google Classroom*”, para que 45 jóvenes de 5° semestre del CCH que se encuentren cursando la materia de psicología, puedan adquirir habilidades que les permitan identificar los aspectos más importantes a considerar para tomar mejores decisiones.

### **Palabras clave**

Toma de decisiones, secuencia didáctica, taller en línea, bachillerato, Google Classroom.

### **Introducción**

La mayoría de las escuelas aún son un lugar peligroso para los niños o para cualquiera que quiera aprender en ellas. Los niños antes de entrar a la escuela son más hábiles, más curiosos, tienen menos miedo a lo que no saben, son mejores para encontrar soluciones, más confiados, tenaces e independientes de lo que jamás volverán a ser. Neil DeGrasse Tyson (2016) dijo “nos pasamos el primer año de la vida de un niño enseñándole a caminar y hablar. Y el resto sus vidas les decimos que se callen y se estén quietos”. Y es justamente en la escuela, donde más se les enseña a estar sentados y callados para hacer únicamente lo

---

<sup>1</sup>Universidad Nacional Autónoma de México

<sup>2</sup>Universidad Nacional Autónoma de México

que se les pide. Evitando, en mayor o menor medida, que los estudiantes tomen sus propias decisiones. La escuela está matando el interés o simplemente no ha encontrado como captar la atención de los estudiantes en un contexto de globalización y tecnologías.

La didáctica, esa parte esencial de la pedagogía, se ha encargado de estudiar los problemas de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas para poder dar mayor eficiencia a lo que se enseña. Sus cinco principios -individualización, socialización, autonomía, actividad y creatividad-, son normas generales e importantes que tienen valor en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje y determinan la actividad del quehacer docente, tanto en las actividades de planificación y gestión, como en la organización y preparación de medios y recursos físicos o digitales (Torres & Girón, 2009).

Y es que todas las personas tienen oportunidad de aprender en cualquier momento, en todas las circunstancias y en cualquier lugar a través de múltiples medios. Es por eso que, para que una persona aprenda, requiere ser capaz de percibir e interactuar con una situación nueva y que resulte importante hacerlo porque encuentra sentido y valor en la experiencia. De ahí que la escuela no sea capaz de captar el interés de los estudiantes. Los jóvenes prácticamente tienen la información al alcance de su mano y a un solo clic de distancia, sin embargo, eso no significa que sepan cómo buscarla e inclusive diferenciar entre la información de calidad y chatarra o basura.

Collins (citado por Miranda, 2004) distingue cinco posibles usos del cómputo en la educación: 1) para llevar a cabo tareas, 2) como sistemas integrados del aprendizaje, 3) como simuladores y juegos, 4) como redes de comunicación y 5) como entornos de aprendizaje interactivos. Este último, denominado Ambiente Virtual de Aprendizaje, está diseñado para administrar y facilitar las actividades de los estudiantes. Diseñar uno, requiere tomar en cuenta algunos aspectos importantes como son: el contexto, entender el ambiente virtual como espacio social, como una representación o simulación que debe ser interesante, atractiva y real, que los estudiantes no solo son activos sino también actores de su propio aprendizaje, que no está restringido a la educación a distancia, que integra múltiples herramientas y que puede sobreponerse al ambiente físico.

Con el surgimiento del cómputo y la internet al alcance de todos, se logró la construcción de nuevas herramientas de aprendizaje como son las redes sociales, los contenidos generados por los propios usuarios -Wikipedia es un ejemplo de ello-, la organización social e inteligente de la información, aplicaciones y servicios. Y es precisamente el identificar estos recursos lo que permite aportar nuevas formas de utilizar la Web, logrando así que los estudiantes participen en espacios de aprendizaje programados para hacer posible la interacción con objetos en simulaciones complejas (Peñalosa, 2013).

Todas las herramientas ya preestablecidas, sin duda, pueden ser utilizadas en el aula para mejorar el interés por la escuela, la práctica docente y el aprendizaje significativo por parte de los alumnos. Ciertamente habría mayores posibilidades de lograr todas estas mejoras educativas si el material o herramientas virtuales fueran generadas por el propio docente, que toma en cuenta las características y situación de la población con la que trabaja. Sin embargo, esto implica un doble trabajo, lo que lo hace

además de difícil, costoso. Y el costo puede ser no solo monetario, sino energético pues el docente ya está inmerso en varias actividades dentro y fuera del aula. Es por eso que es vuelve necesario conocer las plataformas existentes y así poder elegir la que mejor se adapte a nuestras necesidades. Para este caso en particular, se pretende montar el taller sobre la plataforma de “*Google Classroom*”.

## **Desarrollo**

Antes de trabajar sobre cualquier plataforma, fue necesario diseñar la secuencia didáctica para el micro taller de toma de decisiones. Su diseño implicó en primera instancia informarse sobre estrategias docentes con tecnologías (Peñalosa, 2013) y el diseño de entornos constructivistas de aprendizaje (Jonassen, 2000) en los que se concibe un problema, una pregunta o un proyecto como centro del entorno, con varios sistemas de interpretación y apoyo intelectual a su alrededor.

Fue precisamente con la elección y redacción de una problemática real (Anexo 1) que dio inicio el proceso de diseño, esto tras identificar una situación susceptible de intervención. El caso no solo tenía que dejar de ser algo ficticio y alejado de la realidad, sino que debía ser empático y pertinente. Por esta razón la redacción se basó en relatos reales de varios alumnos, que tomó varias sesiones ya que según lo establecido por Jonassen (2000), la problemática debe ser lo suficientemente abierta para no tener una solución sencilla pero también demasiado concreto para no perder de vista cuál es el problema que se debe solucionar.

El caso relata la disyuntiva de una joven que no sabe si quedarse en la escuela que le asignaron tras realizar el examen de selección o trabajar y esperar la siguiente convocatoria para lograr ingresar al CCH. Tomando en consideración que el caso principal debía ser cercano, lo más real posible e interesante, se decidió tener como eje los problemas escolares y no, por ejemplo, el enfrentarse a tomar una decisión en el contexto de una guerra.

Una vez redactada la problemática se estableció el objetivo que tendría el micro taller. Dicho objetivo debía girar en torno a la problemática diseñada, pues esta es el eje de la secuencia didáctica. La persona que tenga contacto con él -en forma de lectura, video o audio-, tiene que resolver el problema, y para eso hay que contar con buenas preguntas. A estas se les conoce como preguntas de conflicto (Jonassen, 2000).

Posteriormente, en el contexto del seminario de “Diseño y elaboración de material didáctico” de la Maestría en Docencia para la Educación Media Superior (MADEMS) Psicología, se hizo una acotación sobre las etapas descritas por Jonassen para la elaboración de una secuencia didáctica. De este modo, se estableció lo que se haría en cada etapa para intervenir de acuerdo a nuestro caso, es decir, se elaboró una propuesta de secuencia.

## **Propuesta de Secuencia**

Dicha acotación nos llevó a la descripción de un manual de adaptación del modelo de Jonassen (2000), con los siguientes pasos en los que se encuentran descritas las actividades que realizarían los jóvenes que tomen el micro taller de toma de decisiones:

### Paso 1: Problemática.

Tras la lectura del caso de Clara, el estudiante responderá a las preguntas “¿Crees que Clara debería quedarse en la escuela y seguir estudiando? ¿Por qué?” y “Si tu fueras el amigo de Clara ¿Qué le sugerirías que hiciera para poder tomar una decisión?”

### Paso 2: Ejemplos relacionados.

Se presentarán pequeños videos que ejemplifiquen diferentes situaciones en las que se toman decisiones (migrar en el contexto de una guerra, elegir una pareja, elegir una carrera, comer en algún lugar o tomar una ruta en específico). La elaboración de dichos videos se haría a través de *Powtoon*.

### Paso 3: Fuentes de Información.

Se sugerirá la lectura de algunos textos que ayuden a dar una mejor sugerencia a Clara. Estos textos estarán disponibles en todo momento para los jóvenes, de manera tal que puedan acceder a ellos si lo requirieran.

### Paso 4: Herramientas cognitivas.

Se presentará el video “se busca escuela, jóvenes sin lugar en las universidades” y se les hará la pregunta “¿Qué están considerando los jóvenes que aparecen en el video para tomar decisiones?” además de un ejercicio de secuencia de toma de decisiones, si entre las decisiones que está tomando el alumno, está pedir la opinión de un amigo o familiar, se le solicitará que de las personas que también están en el curso, elija uno para pedir su opinión y así continuar con su actividad.

### Paso 5: Herramientas de conversación y colaboración.

Una parte esencial en la toma de decisiones es la lluvia de ideas y la colaboración, por eso se pedirá leer las respuestas de sus compañeros respecto al caso de Clara. La finalidad es complementar su trabajo y el de sus compañeros con aspectos que posiblemente no estaban siendo considerados y que son importantes.

### Paso 6: Apoyo social.

El estudiante podrá solicitar ayuda para que un tutor lo acompañe en el proceso el tiempo que sea necesario. Además, el papel del tutor será el de cuestionarlos sobre las razones por las cuales tomaron ciertas decisiones en las actividades de colaboración, qué modificarían en sus decisiones o si alguna vez se ha enfrentado a una decisión similar en su vida.

Este manual en realidad es la versión corta para el diseño de la secuencia didáctica del micro taller en la que se haría uso de una plataforma ya creada como lo es “*Google Classroom*”. No obstante, también se elaboró la secuencia para comenzar desde cero, es decir, sin utilizar ninguna plataforma prefabricada, sino con indicaciones para la programación y el diseño del espacio virtual. Para tal tarea se retomó un formato de Jonassen que fue adaptado y mejorado por Ríos (2017). Este formato permitió desarrollar cada unidad en tiempo e instrucciones tanto para el alumno como para el diseñador gráfico.

## Propuesta de diseño

Tomando en cuenta la descripción a profundidad que se realizó en este segundo formato, se esquematizaron varios ejemplos gráficos sobre cómo quedaría el micro taller si se montara en una página web. La Figura 1 representa la página de inicio en donde los estudiantes tendrían que seleccionar la unidad a trabajar. Es importante mencionar que las unidades se irían desbloqueando conforme avancen.



Figura1. Página de inicio del micro taller de toma de decisiones.

La unidad uno llevaría por nombre “¿Cómo tomo decisiones?” y la primera actividad sería la resolución de un cuestionario sobre cómo toman decisiones. El cuestionario tendría un total de 17 preguntas cuyas opciones de respuesta son: No, A veces, Siempre y Habitualmente, cada una con un puntaje. Al finalizar se les darían sus resultados que les permitiría identificar las habilidades que necesitan mejorar para tomar decisiones conscientes e informadas.

La figura 2 muestra la representación sobre cómo se presentaría dicho cuestionario. Al finalizarlo se activaría el botón de ayuda, esto como parte de las tutorías y ayuda personalizada. Este botón, de ser ejecutado, desplegaría dos opciones: ¿Necesitas ayuda de un compañero? ¿Necesitas ayuda de un profesor?, de esta manera el estudiante podría elegir de quién le gustaría recibir ayuda y se promovería el trabajo colaborativo, que es una de las preocupaciones al hacer trabajo en línea.



Figura 2. Primera actividad de la Unidad 1: Cuestionario de toma de decisiones.

Los estudiantes tendrían que realizar una reflexión sobre los resultados de su cuestionario. Para ello se desplegaría un cuaderno virtual de tareas en el que se irían acumulando sus trabajos y actividades y que además pueda ser visitado por todos los participantes del micro taller (ver Figura 3).



Figura 3. Cuaderno virtual de tareas y trabajos.

La unidad 2, que tendría por nombre "Aspectos a considerar para una toma de decisiones consciente y justificada", se desbloquearía únicamente tras finalizar la primera unidad. En esta, se buscaría que los jóvenes aprendieran a identificar los aspectos más relevantes en la toma de decisiones. Para ello, habría una serie de lecturas a las que podrían acceder y así obtener más información sobre los pasos a seguir para tomar una buena decisión. Aquí se presentaría el caso de Clara descrito en el Anexo 1. Una vez leído, aparecerían las preguntas correspondientes al paso 1 del manual personalizado. Sus respuestas se guardarían en el cuaderno virtual y se pediría revisar las respuestas de por lo menos dos de sus compañeros para poder realizarles comentarios sobre sus respuestas y así sugerir información que les ayudaría a tomar la mejor decisión para Clara.

La unidad 3 llevaría por título "La colaboración, parte esencial de la toma de decisiones". En ella se pretendería que los jóvenes analizaran el proceso de toma de decisiones de otros. Aquí se presentaría el video "se busca escuela, jóvenes sin lugar en las universidades" y la actividad consecuente sería un análisis con base en las siguientes preguntas guía: ¿Cuál es la problemática que enfrentan los jóvenes?, ¿Qué alternativas existen para resolverlo?, ¿Qué recursos necesitan para llevar a cabo esas alternativas que propones?, ¿Cuáles son los riesgos y beneficios de cada alternativa que planteas?, ¿Crees que conocen todo sobre la situación a la que se enfrentan?, ¿Dónde les sugerirías que buscaran más información?, ¿Piensas que lo que les pasa es ocasionado por sus acciones?, para responderlas se esperaría que los estudiantes busquen información por su cuenta. Para concluir esta unidad se llevaría a cabo una última actividad, un debate sobre las respuestas y explicaciones que hayan sugerido, en un foro de debate que se activaría tras guardar su análisis en el cuaderno virtual (ver Figura 4).



Figura 4. Actividad final de la Unidad 3: Foro de debate.

Finalmente, en la unidad 4 se presentaría un modelo de toma de decisiones sobre la elección de carrera. Esta actividad sería parte de la evaluación final en el que se tomaría el tiempo que el estudiante tarda en hacer la actividad, sin embargo, él no sabría hasta terminarla pues lo que se busca no es presionar la toma de decisión, sino que tenga noción de cuánto tiempo dedicó a la búsqueda y resolución de un problema, reflexionando si realizó la tarea final únicamente como criterio de cumplimiento.

### Conclusiones y aportes del trabajo

Aunque lo ideal sería que todo docente pudiera trascender en su labor para poder convertirse en un arquitecto del aprendizaje, indudablemente diseñar un entorno virtual de aprendizaje no es una tarea fácil, sencilla, barata y mucho menos, solitaria. Para crearlos con calidad desde un inicio es necesaria la colaboración de, al menos, cinco expertos: 1) un experto en contenidos (que puede ser una persona o un libro), 2) un líder de proyecto (la persona que coordina todo), 3) un diseñador instruccional, 4) un diseñador gráfico y 5) un programador. No obstante, en un diseño más modesto se puede hacer uso de las herramientas, plataformas o programas ya existentes para montar de manera virtual nuestro diseño. Todo depende de las habilidades y competencias con las que cuenta el docente, los recursos económicos o apoyo institucional.

Pensando en el aprendizaje como el ajuste individual a las circunstancias colectivas, es que valoramos al docente capaz de crear sus propios materiales, adecuándolos a su población y necesidades, tomando en cuenta los factores que influyen en el cumplimiento de los criterios socialmente convenidos por el plan de estudios o los valores de la institución.

Se vuelve importante mencionar que este micro taller no ha sido aplicado aún. Y hablando precisamente de estos requerimientos, el micro taller se quedó en una fase previa a la aplicación, la del montado sobre

la plataforma de "Google Classroom". El paso siguiente, sería aplicar el micro taller a jóvenes que se encuentren cursando el 5° semestre del CCH y evaluar así la pertinencia y eficiencia del taller llevado a cabo en dicha plataforma.

En una proyección futura y tras perfeccionar el diseño del taller, lo ideal sería ofertarlo nuevamente. Creando la página web se podría abrir a todas aquellas personas que lo necesiten pues como ya bien se ha mencionado, tomar decisiones no es una tarea fomentada ni fácil. Decisiones importantes en la vida escolar las encontramos desde el nivel secundaria -como la elección de Bachillerato-, hasta la edad adulta -como elegir tener un bebé o abortar-.

Así, dentro de los entornos virtuales de aprendizaje se vuelve importante no dejar de lado el que los estudiantes reflexionen sobre sus actividades, las conjeturas que hacen y las estrategias que utilizan. El diseño de este micro taller, además de procurar que los jóvenes aprendan a tomar decisiones conscientes y justificadas, pretende que aprendan a discutir, a solicitar la ayuda de otros y ver la importancia de obtener la mayor cantidad posible de información para una decisión informada y óptima desde su perspectiva y circunstancia.

Para nosotros, esto es de vital importancia en los jóvenes de CCH que están próximos a elegir carrera, pues la mayoría de las reprobaciones o deserciones en Licenciatura se dan debido a que no contaban con la información suficiente, es decir, tomaron una decisión apresurada y desinformada. Por lo tanto, la carrera o la escuela, al no cumplir con sus expectativas, se convierte un factor desmotivante que impide a los jóvenes afrontar las actividades.

## Referencias

- Jonassen, D. (2000). El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje. En C. Reigeluth, *Diseño de la instrucción, teorías y modelos. Un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción Parte I* (págs. 225-249). Madrid: Mc Graw Hill.
- Luna, A., & Laca, F. (2014). Patrones de toma de decisiones y autoconfianza en adolescentes bachilleres. *Revista de Psicología*, 32(1), 39-65.
- Miranda, G. (2004). De los ambientes virtuales de aprendizaje a las comunidades de aprendizaje en línea. *Revista Digital Universitaria*, 1-15.
- Peñalosa, E. (2013). *Estrategias docentes con tecnologías: Guía práctica*. México: Pearson.
- Ríos, M. (2017). Taller de Diseño Instruccional con base en la adaptación del Modelo de Entornos de Aprendizaje Constructivista de Jonassen (Tesis de Licenciatura). UNAM, Facultad de Estudios Superiores Iztacala.
- Torres, H., & Girón, D. (2009). *Didáctica general*. San José: Editorama.
- Vadafone One. (Productor). (2016). Neil DeGrasse: "Los responsables de enseñar ciencia a los niños no tienen ni idea de lo que es" [mp4]. De <https://youtu.be/CVe8narE2PI>



## Anexo 1

### **Problema: Toma de decisiones.**

Mi nombre es Clara, tengo 17 años y tiene poco que entré a una escuela preparatoria incorporada a la Normal. Algunos se preguntarán por qué estoy ingresando a esta edad al bachillerato, la cuestión es que he hecho el examen de ingreso dos veces y no me quedé en mi primera opción que era el CCH Naucalpan, el primer año decidí esperar y trabajar mientras salía nuevamente la convocatoria, en este, por pena, quise darle oportunidad a la escuela que me tocó.

Ciertamente no es mala, mi maestro de matemáticas explica muy bien y creo que estoy aprendiendo mucho, incluso pienso que por primera vez entiendo las matemáticas. Los demás maestros son regulares, pero no me quejo. Entro a las siete de la mañana y la ruta es bastante fea, tomo dos camiones para llegar a la escuela y en dos ocasiones me ha tocado ser víctima de los asaltos en el transporte público.

Me siento tentada a dejar la escuela y perder un año más de estudio para seguir trabajando e intentar nuevamente ingresar al CCH. La encrucijada comienza debido a que mi mamá no quiere que pierda más tiempo, ella prefiere que haga aquí mi bachillerato y después haga el examen para entrar a la Universidad, pero muchos me han dicho que es aún más difícil y que tendría menor probabilidad, por eso preferiría intentarlo una vez más.

Mi hermana, al contrario de mi mamá me alienta a que lo siga intentando porque vale la pena. Ella opina que siga en la escuela y que haga el examen, así, si no me quedo, podría seguir estudiando y no perder un ciclo más. Lo cierto es que me hace sentir mal que ya llevo dos años intentándolo y sigo sin poder entrar, ¿será que no soy lo suficientemente buena y debería darme por vencido en mi intento por ingresar al CCH? El punto de vista, tanto mi hermana como de mi madre, es que me permanezca en la escuela y la verdad es que, no sé qué hacer. El hecho de levantarme temprano para ir a una escuela que no me gusta me causa conflicto, entiendo que si me quedara en el CCH existe la posibilidad de que me toque el turno matutino, pero estaría en la escuela que quiero y solo tendría que tomar un camión.

Muchos me han cuestionado sobre por qué me empeño en entrar al CCH, y es que, si el próximo año lograra entrar, habría esperado tres años, los tres años que pude haber estado estudiando en otra escuela. Me siento desesperada, no sé qué decisión tomar y es que a veces creo que cada vez es más difícil ingresar a la UNAM. Quisiera que alguien me dijera ¿cuál es la mejor forma de tomar una decisión tan difícil como esta?