

Drink me
Técnica Collage
Medida .70 x .70

Diseño instructivo de la formación en línea

◆ Sandra G. Altamirano Galván

El escenario educativo actual en las diversas instituciones de enseñanza propone la intervención cada vez más frecuente de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Con la evolución constante de la educación en todos los ámbitos se ve necesaria también una modificación en el diseño instruccional de las unidades de aprendizaje que vayan encaminadas a un modelo más competitivo en el mundo actual.

Esto requiere de un diseño instruccional en el cual el estudiante logre un desarrollo intelectual con el que a través de lo aprendido pueda tomar decisiones que lleven a la acción, es decir, debe “saber hacer”. Sin embargo, cuando se piensa en el diseño instruccional en una modalidad en línea se deben tener en cuenta muchos aspectos que en conjunto y encaminados hacia un mismo objetivo logren con éxito que el alumno desempeñe bien sus actividades a lo largo del curso, establezca una buena relación con los materiales didácticos, exista una excelente comunicación con los participantes durante el proceso y por último, logre el aprendizaje deseado.



El diseño instruccional es la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad.

(Berger y Kam, 1996)

El diseño instruccional es básico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Tenemos que:

“El diseño instruccional es la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad” (Berger y Kam, 1996).

Por lo tanto, el tratamiento de dicho diseño debe ser muy especializado para que tanto el desarrollo, como la implementación y la evaluación de dicha unidad sea exitosa y conlleve a un verdadero proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, debe apoyarse también en una orientación psicopedagógica del aprendizaje para producir con calidad, una amplia variedad de materiales educativos adecuados a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Existen distintos modelos de diseño instruccional, entre ellos están los siguientes:

Dick and Carey: describe todas las fases de un proceso interactivo que comienza identificando las metas instruccionales y termina con una evaluación sumativa.

Hannafin and Peck: se compone de tres fases:

1. Establecer necesidades y metas
2. Diseño
3. Desarrollo e implementación.

Knirk y Gustafson: también incluye tres fases que consisten en la determinación de problemas, el diseño y el desarrollo.

PRADDIE: que es una modificación del modelo ADDIE el cual originalmente se integra con cinco etapas: análisis, diseño, desarrollo, realización, y evaluación. Y la “P” se le agrega para definir una etapa de pre-análisis.

Los modelos de diseño instruccional dependen mucho de los contextos educativos y de las necesidades específicas de las temáticas y ambientes de la unidad de aprendizaje, así como de los grados de complejidad, profundidad y amplitud de los productos educativos. Sin embargo, todos tienen aspectos generales comunes como la especificación de metas y objetivos instruccionales a partir de un análisis previo para posteriormente establecer el diseño pertinente, y en consecuencia llevar a cabo su desarrollo e implementación.

Principios básicos para el diseño de un curso en línea:

Estos aspectos generales comunes se ven en parte reflejados en los cinco principios básicos para el diseño de un curso propuestos por Lambert y mencionados por García Aretio (2001) y son los siguientes:

1. El texto va más allá de presentar la información.
2. Debe enseñar, explicar, animar, preguntar, motivar e informar.
3. Ha de contener información de utilidad tanto para los lentos como para los bien dotados.
4. Tiene que enseñar lo esencial de la materia.
5. Los tutores a distancia tienen como función fundamental evaluar, motivar y muy escasamente, facilitar información.

Con esto debemos tener claro que el diseño de un curso en línea debe tomar en cuenta muchos aspectos que se dan de manera automática en una modalidad presencial, puesto que de manera virtual se tiene que motivar al estudiante a realizar actividades y además debe entender cómo llevarlas a cabo a través de la información recibida. Todo esto con el fin de lograr los objetivos planteados en el curso.

Y es así como Gagné (1977) y García Aretio (1994) sugieren algunas funciones principales para la elaboración de materiales impresos, audiovisuales o informáticos, y las mencionamos a continuación:

1. **Despertar la atención y motivar:** Planteando objetivos que cubran los intereses y necesidades del estudiante, así como establecer o sugerir horarios para las actividades.
2. **Presentar los objetivos de instrucción:** Informar al alumno sobre lo que será capaz de hacer una vez concluido el curso.
3. **Relacionar el conocimiento anterior con lo actual:** mediante un test de diagnóstico.
4. **Presentar el material con el cual trabajará:** ofreciendo claridad intelectual, lógica, orden, continuidad.
5. **Guiar y estructurar:** introducción de paneles, textos introductorios que ayudan a la estructura del material.
6. **Activar al alumno:** a través de ejercicios diferentes, tareas con fecha de entrega, aplicaciones prácticas.
7. **Suministrar retroalimentación:** ofrecer paso a paso las soluciones con explicaciones a todos los ejercicios.
8. **Promover la transferencia:** hacer ejemplos distintos para el mismo concepto o idea.
9. **Facilitar la retención:** hacer entender el material de aprendizaje, fomentar revisiones.

Contrario a lo que se pudiera pensar, el diseño instructivo de la formación en línea no es nada sencillo, sino que son muchos los aspectos a considerar para lograr que se lleve a cabo con éxito el proceso enseñanza-aprendizaje. Además de concretar los objetivos de la unidad de aprendizaje, estableciendo contenidos y actividades que aterricen la teoría en la práctica, es necesario que la comunicación



tenga un particular tratamiento, para que sea posible la comprensión en ambas partes, tanto por el alumno como por el docente.

También es fundamental establecer o sugerir fechas y horarios específicos, así como motivar al alumno a desarrollar conocimiento, a partir de su constante participación en las actividades y tareas a realizar. Y por último, establecer un canal de retroalimentación en el que se le indique su avance en el proceso. Y es así como el diseño instructivo de la formación en línea bien estructurado y planificado, podrá generar mejores resultados.

» Bibliografía

García, L. (2001) La educación a distancia: de la teoría a la práctica. Barcelona: Ariel Educación.

Díez, E. (2003) Las unidades didácticas. Recuperado el día 18 de Abril de 2010. Disponible en: <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Didactic/UD.htm>.

Guardia, L. (2004) Diseño instruccional y objetos de aprendizaje; hacia un modelo para el diseño de actividades de evaluación del aprendizaje on-line. Recuperado el día 17 de Abril de 2010. Disponible en: http://spdece.uah.es/papers/Guardia_Final.pdf.

Diseño Instruccional. Recuperado el día 17 de Abril de 2010. Disponible en: http://www.dgie.buap.mx/mse2/recursos/diseño_instruccional/diseño_instruccional.html.

Modelos de diseño instruccional. Recuperado el día 16 de Abril de 2010. Disponible en: http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa32/modelos_diseño_instruccional/z2.htm.



Sandra Guadalupe Altamirano Galván ◀

Licenciada en Artes Visuales con acentuación en Artes Gráficas, egresada de la Facultad de Artes Visuales de la UANL, cuenta con una Maestría en Ciencias de la Comunicación con acentuación en Nuevas Tecnologías de la UANL. Ha trabajado en diversas áreas del diseño, tales como identidad corporativa, desarrollo de campañas publicitarias, fotografía, diseño editorial, entre otros. Su trabajo también se desarrolla en el área musical, como composición, grabación de *jingles* y radio. Actualmente se encuentra trabajando en proyectos de diseño gráfico y publicidad, así como impartiendo clases del área editorial.