



EL DISEÑADOR INSTRUCCIONAL EN LOS CURSOS EN LÍNEA: REALIDADES Y RETOS ACTUALES

ARIANNA JIMÉNEZ ZÁRATE

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. AJUSCO
jimenezarianna@gmail.com

IVONNE TWIGGY SANDOVAL CÁCERES

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. AJUSCO
isandoval@upn.mx

RESUMEN

El diseñador instruccional es un agente clave en el diseño de cursos en línea, sin embargo, ha sido poco investigado. Este reporte dará cuenta de su papel en el diseño e implementación de cursos en línea y los retos que enfrenta en la elección de estrategias didácticas y desarrollo de saberes. Aspectos que sobrepasan su área profesional al intentar responder a las demandas y necesidades sociales. Los resultados muestran que el papel del diseñador instruccional es complejo y existen factores de diversos órdenes que potencian y limitan su acción pedagógica.

Palabras clave: Diseñador instruccional, educación en línea, factores.





INTRODUCCIÓN

Actualmente, instituciones de educación superior han optado por ofertar licenciaturas, cursos, maestrías y diplomados en línea como alternativas a los presenciales. Esta modalidad en línea, también es elegida por las empresas (Cuevas, 2012) para programas de capacitación y así facilitar contenidos específicos a más usuarios con menos tiempo y recursos.

En la construcción de estos ambientes de aprendizaje en línea, el diseñador instruccional (DI) es determinante para el desarrollo de estos cursos. Indagar por el proceso de diseño y el papel del DI en la toma de decisiones que emergen, es indispensable para el campo del diseño instruccional y la pedagogía. En este marco, la pregunta de investigación es: ¿Cuáles son los factores que inciden en la elaboración del Diseño Instruccional para cursos en línea que determinan el quehacer y toma de decisiones del diseñador instruccional?

A continuación situaremos esta megatendencia de la educación en línea (Díaz Barriga, 2011:2) y, por ende, del diseño instruccional.

Instituciones y organismos internacionales como el Fondo Monetario Internacional, el Banco Mundial o la UNESCO, promueven el uso de TIC como herramientas que favorecen la creación y divulgación de conocimiento, así como de oportunidades de crecimiento intelectual y económico. En la educación, su incorporación se debe a virtudes y beneficios relacionados con: a) Virtualidad, b) Interconexión, c) Interactividad, d) Instantaneidad, e) digitalización, f) Innovación, g) Penetración en todos los sectores, h) Creación de nuevos lenguajes expresivos, i) Potenciación de audiencias segmentadas, j) Automatización, k) Diversidad, y l) Almacenamiento y catalogación (Cabero, 2000:7). Los entornos empresariales además reconocen una oportunidad de tener presencia internacional, una cultura de capacitación constante y subsanar las distancias reduciendo costos (Cuevas, 2012).

EL DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA LA EDUCACIÓN EN LÍNEA

El diseño instruccional se concibió bajo la perspectiva de Coll (2008), citado por Beloch (s/f: 12), como tecnoinstruccional o tecnopedagógico. Coll refiere este proceso con dos dimensiones indisociables y complementarias:





Tecnológica, se eligen las herramientas tecnológicas más pertinentes para el proceso formativo, teniendo en cuenta sus condiciones específicas y la relación [...] con lo que se pretende lograr.

Pedagógica. Se refiere al análisis de necesidades específicas y el desarrollo de objetivos, competencias, contenidos y la vinculación de los mismos con la agencia tecnológica.

El proceso de diseño instruccional tiene como base teorías y modelos de aprendizaje. Las primeras, determinan la visión general de la enseñanza-aprendizaje, sus actores y permite identificar posibilidades y formas de generar conocimiento. Los segundos son las “[...] guías o estrategias [que se utilizan] en el proceso de enseñanza y aprendizaje [que] constituyen el armazón sobre el cual se produce la instrucción de forma sistemática y sustentada en teorías del aprendizaje”. (Luzardo, 2004:10)

Las referencias aclaran estos elementos del DI, sin embargo, hay poca investigación sobre su trabajo y retos que enfrenta. Aspectos indagados en esta investigación.

METODOLOGÍA

El enfoque de esta investigación fue cualitativo-descriptivo identificando prácticas, creando categorías de análisis y clarificando elementos del diseño instruccional. Se usó el estudio de caso para identificar aspectos generales y particulares de los participantes e intentar comprender el cómo y por qué de la toma de decisiones en la práctica del DI. Las características de los tres diseñadores instruccionales participantes fueron:

- Mínimo dos años de experiencia elaborando guiones instruccionales (presencial, blended y en línea).
- Experiencia laboral en instituciones educativas y/o empresariales.
- Disponibilidad para mostrar su trabajo (guion instruccional y resultado en pantalla)
- Formación académica en educación.

Los tres con experiencia en educación en línea de más de 4 años. Isabel es Pedagoga, trabaja en una empresa privada enfocada a la capacitación. Miguel es Pedagogo y trabaja en una





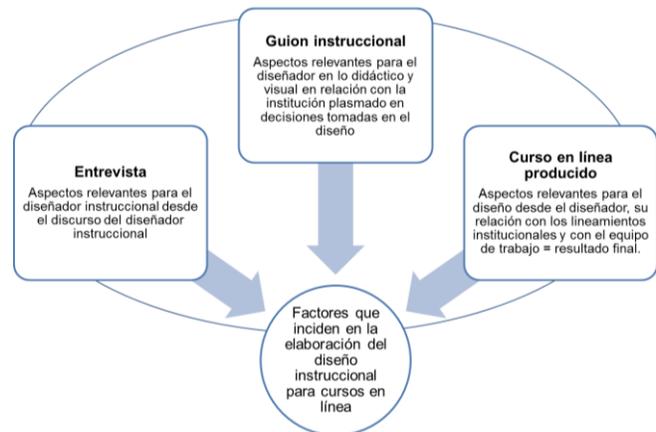
empresa privada enfocada al transporte. Sonia es licenciada en Educación y trabaja en una institución pública de educación superior abierta y en línea.

Se utilizó una entrevista semiestructurada, el guion instruccional y el curso en línea producido para recabar datos. La triangulación de datos permitió identificar la influencia de los factores desde:

El discurso.

Lo planteado en el guión instruccional.

El curso en línea producido.



Instrumentos para recolección y análisis de datos

Los resultados fueron analizados de acuerdo a una categorización de cuatro factores, adaptando lo planteado por Assude et.al (2010):

Social, político, económico y cultural: Coincidencia o distancia entre las iniciativas políticas promotoras de la integración de TIC en procesos educativos y el impacto social, cultural y económico presentes en la educación en línea.

Conjunto de saberes: Acervo de información del diseñador instruccional para realizar el diseño para cursos en línea.

Institucional: Medios ideológicos y materiales proporcionados al DI, por la institución, para su trabajo y que lo impactan.

Didáctico: Concepción y selección de los procesos y estrategias de enseñanza-aprendizaje.

FACTORES QUE INCIDEN EN LAS DECISIONES DEL DISEÑADOR INSTRUCCIONAL: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Factor social, político, económico y cultural. El uso de TIC en el proceso educativo tanto en empresas (Isabel y Miguel) como en instituciones educativas (Sonia), corresponden con planteados desde las políticas sociales y educativas. Por ejemplo, la OCDE (2001) y la UNESCO

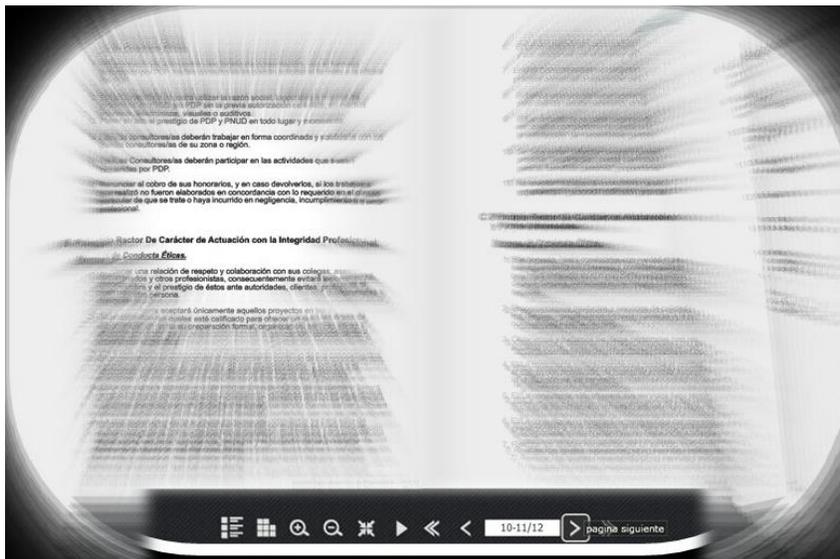




(2005) señalan que la educación en línea desarrolla el pensamiento creativo, autoconfianza, reduce tiempos, recursos y distancias, brinda acceso a la información y oportunidades de crecimiento personal y social que, sin internet, no serían posibles. Estos son argumentos que dan instituciones y DI's para explicarlo.

Miguel: [El uso de TIC, brinda] la capacitación masiva, no implicaba el traslado [...], no implicaba establecer un horario específico en la capacitación, no implicaba que la gente dejara de hacer sus actividades propias de la empresa.

Aunque en los tres casos, se entienden los cursos en línea como proyectos innovadores por usar recursos multimedia y plataformas educativas, Luzardo (2004) y Díaz Barriga (2005) señalan la necesidad de cambio de hábitos y paradigmas relacionados con los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto es, no es sólo modificar los contenidos o actividades, se requiere nuevas formas de enseñar, aprender y resolver las situaciones planteadas. En el análisis, no son evidentes nuevas formas de comunicación y de transformación cultural, se sigue la lectura digital acompañada de recursos visuales, atractivos y agradables. Ejemplo de ello es el uso constante de libros digitales.



Libro electrónico

Factor Conjunto de saberes. Isabel y Miguel no contaron, en su formación académica, con contenidos específicos sobre diseño instruccional. Sin embargo, desarrollaron bases en teorías





de aprendizaje, métodos de enseñanza, bases didácticas para hacer objetivos a necesidades específicas, elaboración de secuencias didácticas y métodos de investigación. Sonia, estudió conceptos de educación a distancia, diseño y desarrollo de guiones instruccionales, elaboración de reactivos y diseño y desarrollo recursos multimedia. Temáticas útiles, pero no determinantes, para realizar el diseño instruccional.

Isabel: [...] en el diseño instruccional utilizas todo [...] las teorías psicológicas o psicopedagógicas, toda la didáctica que es como la estructura [...] le llamamos secuencia didáctica. Los métodos de enseñanza: inductivo, deductivo. Las teorías de aprendizaje, el constructivismo, el conductismo [...].

A partir de las evidencias, los saberes pedagógicos y didácticos de los DI son rezagados por habilidades (comunicación, liderazgo, organización, negociación, tolerancia a la frustración, paciencia, adaptación a metodologías de trabajo y cambios constantes) que facilitan su trabajo y es reconocido por sus instituciones. Autores como Beloch (s/f) afirman que el trabajo del DI es complejo y requiere saberes y habilidades específicas pues él funge como puente entre diversas ideas, perfiles, estructuras, modelos, etc. Ser capaz de desarrollar estas habilidades, permite al DI seguir la estructura institucional, diseñar estrategias pertinentes al modelo propuesto y hacer más tolerable la presión diaria de los tiempos de entrega.

Sonia: trabajar con varias metodologías al mismo tiempo y aprender un montón de lineamientos [...] al trabajo que entres de diseñador instruccional te van a decir –estos son los lineamientos- y al otro semestre te van a cambiar los lineamientos [...] tienes que trabajar con los lineamientos pasados y con los que vienen. Tienes que tener esa habilidad.

Factor institucional. En los tres casos, la institución proporciona la infraestructura tecnológica y de recursos humanos que complementa el diseño propuesto. Sin embargo, el equipo resulta más un ejecutor de lo sugerido por el DI que participante del proceso creativo. Se identificó una cultura institucional que determina los diseños. Éstos se basan en lineamientos, modelos y estándares indisociables de la labor del DI. Assude et. Al. (2010) advierten, la existencia de aspectos específicos de la institución que determinan la visión de lo que puede o no lograrse al integrar tecnologías digitales.





En el caso de Isabel, además de recursos materiales y humanos (equipo gráfico y pedagógico) para lograr terminar un curso en línea, existen aspectos ideológicos transversales al proceso. Las instituciones establecen la plataforma donde se alojará el curso, lo que determina el tipo de actividades posibles aunque no el contenido o su objetivo. El modelo pedagógico de la institución provee de bases metodológicas e ideológicas que direccionan el propio diseño. Sonia aclara que es necesario considerar, no sólo estos aspectos teórico metodológico, sino también, de logística y tiempo de producción:

Sonia: Por ejemplo, no puedes usar más de tres objetos de aprendizaje porque no va a dar tiempo para la producción de los diseñadores gráficos o el ancho de banda del internet no le va a permitir a la universidad costearse ese tipo de recurso porque no lo van a poder ver los alumnos, no lo va a descargar, entonces tiene que ser cosas más sencillas o hacerlas tú...

Sonia, Miguel e Isabel tienen una estandarización de elementos visuales y didácticos que permite reducir tiempos de producción y acelerar el proceso del diseño de un curso en línea en todos los sentidos, pero limita la creación y re-creación de estrategias y actividades apropiadas para el tema a desarrollar. Estos criterios parecen benéficos para los índices de productividad de la institución, pero restan autonomía y capacidad de decisión al DI.

Las instituciones enfatizan elementos gráficos y de distribución de información: Colocar poca información por pantalla, emplear colores atractivos y hacer uso de animaciones que privilegien el juego, como se muestra a continuación:



Juego dentro del curso





Las instituciones otorgan la posibilidad de sugerir actividades, evaluaciones y recursos, pero sin retrasar los tiempos específicos de producción. La consigna en todos los casos es realizar el trabajo en el menor lapso posible. Salir en tiempo y forma es muy bien valorado por la institución y por el propio diseñador:

Miguel:[...] trabajamos contra reloj prácticamente, [...] si a mí me gustaría ir a grabar a alguien, ir a entrevistar [...] y meterlo en mi material pues con el tiempo [...] no puedo, entonces tengo que buscar otro tipo de recursos pero ya no los recursos que a mí me hubiera gustado utilizar .

Las instituciones tienen una concepción del aprendizaje, explícita o implícitamente, también del aprendizaje y de las TIC, estas últimas como un sustituto en el proceso educativo. Esto es, papel por pantallas.

Factor Didáctico. Para diseñar en línea, los DI parten de lo presencial. El proceso simula una especie de traducción en la que se adecúan contenidos, estrategias didácticas y se complementan con aspectos audiovisuales para cumplir con la premisa de hacer cursos interactivos, divertidos y mantener la atención de los participantes.

Isabel: Yo creo que si se podrían hacer presenciales [contenidos e-learning], de hecho de ahí se parte, [...] pero [...] tiene sus propias características. Por ejemplo, en presencia puedes hablarle y hablarle al participante y utilizar otro tipo de estrategias o apoyos pero en virtual no puedes saturar una pantalla con información o de imágenes o el color que utilizas, [...] lo virtual tiene sus propias características o sus propias reglas.

Miguel, Isabel y Sonia consideran que el video y audio contribuyen a sintetizar el contenido. La selección de recursos audiovisuales, actividades, evaluaciones y retroalimentaciones está determinada por la plataforma y por el modelo pedagógico (factor institucional). Sin embargo, el contenido plasmado y su presentación dependen del DI.

En el caso de Isabel y Miguel se abordan problemáticas de comunicación y negociación, pero no hay evidencia de actividades que promuevan la resolución de situaciones concretas y complejas que sitúen al participante en su contexto institucional y problematicen. En las empresas un elemento central es la automatización, no el contenido.





DI2: [...] sí tenemos que basarnos en el estándar porque [...] nos revisa el área de calidad. Revisa que nuestros cursos cumplan con los estándares que [...] establecimos, bueno que estableció el gerente de capacitación de la universidad. El área de calidad está constantemente auditándonos.

Sonia debe cumplir con los lineamientos establecidos y generar estrategias de interacción y reflexión individual. Sin embargo, su curso está planteado, principalmente, como lectura en pantalla y las formas de evaluación y trabajo simulan el trabajo en aula presencial.

Los casos estudiados coinciden con lo planteado por Luzardo (2004) y Díaz Barriga (2011) quienes afirman que existe una tendencia hacia la educación en línea considerándola en sí misma como innovación. Uno de los grandes retos es desarrollar representaciones y perspectivas nuevas que mezclen lo científico con lo cotidiano y así transformar no sólo la práctica educativa sino la cultura.

Para los DI parece no existir una discordancia entre su concepción sobre TIC en educación y la institucional. Aunque tienen conocimiento de teorías pedagógicas donde se promueve un cambio de paradigma educativo para evitar una sustitución de lectura en pantalla y adaptación de estrategias presenciales, reconocen la dificultad de lograrlo debido al tiempo, recursos y cumplimiento de estándares institucionales.

CONCLUSIONES

El proceso de Diseño Instruccional para cursos en línea se identificó cuatro factores que inciden en el quehacer y toma de decisiones del diseñador instruccional.

El factor institucional tiene mayor influencia. La institución proporciona infraestructura, cultura institucional y una concepción del uso de las TIC. Esta última permea el trabajo del DI al concebir a las TIC, en la práctica, como remplazos de los recursos presenciales. El tiempo limitado y la producción masiva, parece deformar lo pedagógico para convertirlo en técnico e interactivo.

En cuanto al Conjunto de Saberes, si bien los DI entrevistados tienen formación pedagógica, su principal fortaleza es el trabajo rápido y asertivo, la selección de recursos de los





catálogos institucionales (actividades, evaluaciones y ejercicios), así como habilidades de empatía, negociación y manejo de herramientas de edición y creación gráfica. En el mismo nivel de influencia está el factor Social, político, económico y cultural pues las tendencias actuales de la educación en línea parece ser la respuesta a la inclusión y distribución masiva de información. Así, el DI debe estar en sincronía con lo planteado por organismos internacionales y demandas sociales, culturales y económicas: producir cursos basados más en lo visual y mayor acceso reduciendo tiempo, recursos y distancias. Por último se encuentra el factor Didáctico el cual, se ve mermado por los tres anteriores. En los casos estudiados, los contenidos y actividades parten de una adaptación de lo presencial. Las actividades, recursos y evaluaciones, están en función de los tiempos y recursos proporcionados por la institución y no por las necesidades del usuario o de las iniciativas y propuestas del DI. Lo didáctico se ve sustituido por la prontitud y ahorro de recursos.

Aún quedan elementos del diseño para estudiarlos a profundidad y así contribuir a la delimitación y crecimiento de la educación en línea y del diseño instruccional específicamente; y que surgen de esta investigación:

¿Por qué si el diseñador instruccional reconoce que hay deficiencias en su labor didáctica se limita a cumplir con lo establecido por la institución en detrimento del propio conjunto de saberes?

¿Qué aspectos deben implantarse en las instituciones que ofertan e-learning para poder armonizar e integrar tecnología y aprendizaje?

¹ Los lineamientos entendidos como aquellos aspectos de forma y fondo determinados por la institución tales como tiempo de desarrollo y entrega, número y perfiles del equipo de trabajo y actividades de cada uno de los perfiles del equipo de trabajo. Los modelos se refieren al modelo de diseño instruccional que sigue la institución y los estándares se componen por el tipo, número y extensión en/y de los cursos y evaluaciones y reforzamientos, recursos audiovisuales e imágenes que los componen.





BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Assude, T., Buteau, C., & Forgasz, H. (2010). "Factors influencing implementation of Technology-Rich Mathematics curriculum and practices". En Hoyles, & Lagrange (Edits.) Mathematics Education and Technology-Rethinking the Terrain. Springer Science+Business Media, LLC.
- Belloch, C. (s/f). Diseño Instruccional. Unidad de Tecnología Educativa. (UTE), Universidad de Valencia. Consultado 03/2013. Disponible en:
<http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki>
- Coll, C. (2008) Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. Ediciones Morata, España.
- Cuevas, A., 2012. El mercado de e-Learning en México. Oficina Económica y Comercial de la Embajada de España en México D.F., México
- Díaz Barriga, F. (2011) En Tepetla, A., castellano, J.C., Méndez, C., Niño, S. Diseño Instruccional de experiencias educativas apoyadas en TIC: Entrevista a FRIDA Díaz Barriga. Revista de Investigación Educativa ConeCT@2 Octubre 2010 Enero2011 Año. 1, Núm. 2. Consultado 11/2012. Disponible en:
<http://revistaconecta2.com.mx/entrevista.pdf>
- Luzardo, H. (2004). Informe N° 3 Herramientas nuevas para los ajustes virtuales de la educación. Análisis de modelos de diseño instruccional para eventos educativos en línea. Tecana American University. Accelerated Degree Program.
- OCDE (2005). La Definición y Selección de Competencias Clave [en línea]. Consultado 11/2012. Disponible en:
<http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadList.94248.DownloadFile.tmp/2005.dsceexecutivesummary.sp.pdf>
- Silva, M., (2005) Educación Interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y on-line, Gedisa, España



