

Siete habilidades básicas del diseñador pedagógico en educación a distancia

Autora: María Guadalupe Pilloni Martínez

Seven Basic Skills of the Pedagogical Designer in Online Education

Resumen

El texto se concentra en el diseñador pedagógico, encargado de hacer funcionar la plataforma virtual, para valorar su rol a partir de siete habilidades básicas para la realización de su tarea.

Palabras clave: diseñador pedagógico, habilidades, plataforma virtual, educación a distancia

Abstract

The text resume the basic skills of a pedagogical designer to recognize the worth of its rol.

Keywords: pedagogical designer, skills, virtual platform, online education

Introducción

El rasgo distintivo de la educación a distancia es el uso de medios para la comunicación sincrónica o asincrónica, sin necesidad de compartir un espacio físico. En las instituciones educativas, esto ha implicado la adopción de formas peculiares de organización administrativa, pedagógica y didáctica, y las plataformas para la educación virtual son una de las principales herramientas de apoyo de esta modalidad educativa. Una plataforma educativa es un espacio virtual organizado para la interacción pedagógica. Tiene espacios desti-

nados a la comunicación entre sus agentes. Posee, además, la capacidad de alojar los recursos y contenidos que, por su relevancia, la escuela selecciona para la enseñanza, así como las instrucciones y guías necesarias para el aprendizaje.

Al igual que las instalaciones vacías de una escuela, la plataforma en la educación a distancia no tiene utilidad ni sentido mientras no haya quien la configure, monitoree y utilice. Amerita el calificativo de “educativa” cuando un equipo de profesionales la hace funcionar conforme a unos propósitos educativos particulares. Lo anterior puede darnos una idea de lo que hay detrás de lo que se muestra en la plataforma virtual utilizada por el Instituto Politécnico Nacional (IPN) en las unidades de aprendizaje del bachillerato a distancia.¹ En este texto se describe, sin agotarlo, todo aquello que se hace antes de que asesores, tutores y estudiantes interactúen en ese medio.

En las escuelas lo primero que llama la atención son los edificios, los equipos o las áreas verdes. De manera análoga, en la educación a distancia resalta el diseño gráfico, los efectos de programación para animaciones u otro tipo de recursos. Debemos recordar que todos estos elementos, los más superficiales a la vista, tienen o precisan tener un sentido educativo. Este texto se concentra en uno de esos profesionales encargados de moldear y hacer funcionar la plataforma virtual conforme a propósitos

¹ Se utiliza el término de unidades de aprendizaje para designar las materias o asignaturas que conforman el plan de estudios.

pedagógicos específicos: el diseñador pedagógico. El objetivo es promover la valoración de su rol a partir de enunciar siete habilidades que, desde mi experiencia, considero básicas para entender la realización y relevancia de su trabajo.

¿Quién es el diseñador pedagógico?

En la Unidad Politécnica para la Educación Virtual (UPEV) del IPN, el diseñador pedagógico es el profesional encargado de perfilar la forma de presentación del contenido, los recursos y las actividades de aprendizaje que se colocan en la plataforma virtual, en congruencia con el modelo educativo institucional. Tiene una formación que le permite problematizar la educación, así como proponer estrategias de solución a los problemas de la educación a distancia. Su título es, por lo general, de pedagogo o psicólogo.

El diseñador pedagógico de la UPEV trabaja dentro de una celda de producción conformada por uno o dos profesores-autores expertos en contenido, un comunicólogo, un corrector de estilo, un diseñador gráfico y un programador. Cada celda de producción se encarga de diseñar y producir el contenido de una unidad de aprendizaje del bachillerato a distancia del IPN.

En otras instituciones, esta figura se identifica como diseñador instruccional. En la UPEV, al entender la educación a distancia como algo más que el desarrollo de una serie de instrucciones para el aprendizaje, se ha considerado la necesidad de realizar un diseño pedagógico. Instrucciones, cualquiera puede plantearlas, darle un sentido educativo a la plataforma —fin del diseño pedagógico— requiere preparación profesional: visión pedagógica y habilidades para la solución de problemas.

El diseñador pedagógico en la cotidianidad de su trabajo

Cuatro aspectos enmarcan el trabajo cotidiano del diseñador pedagógico: el equipo de la celda

de producción, la administración, el currículo —plan y programa de estudios— y la plataforma. Como es de suponer, cada aspecto supone problemas distintos y a veces contradictorios.

Del equipo de la celda de producción, el primer agente con quien establece contacto el diseñador pedagógico es el profesor-autor. Éste provee los contenidos y las primeras ideas de las actividades y de las guías de aprendizaje que aparecen en la plataforma virtual. El diseñador pedagógico trabaja con él en el análisis de la pertinencia de estos elementos conforme a las intenciones pedagógicas emanadas del currículo y del modelo educativo institucional, y en virtud de las características de la educación a distancia. En este proceso, unas veces afronta las dificultades del profesor-autor habituado a la modalidad de educación presencial para concebir las interacciones de educación a distancia como formas de relación pedagógica con necesidades específicas, distintas a la relación dentro del aula; otras, los problemas de expresión escrita ocasionadas por la falta de hábitos de escritura.

El segundo agente de la celda de producción con quien interactúa el diseñador pedagógico es el comunicólogo. Con él determina imágenes y estilos de comunicación escrita o audiovisual. Enseguida, con el corrector de estilo, quien corrige la sintaxis y la ortografía. Luego, con el diseñador gráfico y el programador. A ellos y al comunicólogo les transmite la idea de lo que pedagógicamente requiere mostrarse en la plataforma virtual, de acuerdo con lo trabajado previamente. En este proceso, el diseñador pedagógico afronta problemas de comunicación y colaboración.

La administración establece tiempos y brinda recursos para la realización del trabajo. El diseñador pedagógico debe estar consciente de ellos para su mejor aprovechamiento en la interacción con los miembros de la celda de producción. El currículo formal, es decir, el plan y el programa de estudios, da la pauta del contenido que debe desarrollarse, así como de los propósitos que deben lograrse. El di-

señador pedagógico requiere analizar e interpretar esta información con el profesor-autor, de modo que sus propuestas pedagógicas sean pertinentes con el modelo educativo del IPN. La plataforma, como el espacio virtual sujeto a diseño, debe ser conocida por el diseñador pedagógico para que sus propuestas sean factibles y viables dadas las herramientas disponibles para la interacción educativa.

Habilidades básicas en el trabajo del diseñador pedagógico

La cotidianidad del trabajo del diseñador pedagógico vuelve inherentes a él el desarrollo de al menos las siguientes siete habilidades:

1. Análisis. El diseñador pedagógico necesita descomponer el todo para revisar cada parte e identificar posibilidades de solución a los problemas de trabajo diario, así como a los de educación a distancia con la finalidad de que sus propuestas sean factibles y viables. Ese todo puede ser el currículo, la plataforma, la celda de producción o su relación con algún miembro particular de la celda de producción o la administración.
2. Síntesis. Descomponer el todo sin devolverle a cada parte su sentido dentro de una totalidad puede ser una tarea vacía de significado y utilidad. Por eso, el diseñador pedagógico necesita contar con la habilidad de síntesis, es decir, de re-integrar las partes.
3. Comunicación. Cuidar el sentido pedagógico de los contenidos, las guías y las actividades de aprendizaje en la plataforma requiere de la habilidad de escuchar, de estar abierto a los mensajes que transmite la institución a través de su currículo, su organización, sus costumbres y el equipo de trabajo, y también de transmitir las ideas propias. Por eso, el trabajo del diseñador pedagógico en todas sus fases y ámbitos de relación precisa de esta habilidad.
4. Trabajo en equipo. El trabajo en la celda de producción implica que el diseñador peda-

gógico conciba su actividad en términos colaborativos en los que ningún miembro es más importante que otro, sino que cada uno es necesario para lograr el objetivo final que consiste en la detonación de la enseñanza y el aprendizaje con una intención educativa delimitada por la institución.

5. Creatividad. La resolución de problemas en todos los ámbitos del diseño pedagógico requiere ingenio y la capacidad de generar nuevas formas de intervención, de responder de manera original y pertinente a las situaciones que se presentan diario en el trabajo.
6. Juicio crítico. Dar respuestas pertinentes a las situaciones diarias del trabajo del diseño pedagógico requiere, además de creatividad, contar con juicio crítico, es decir, con la capacidad de dimensionar cada situación dentro de su contexto y de interpretar con base en conocimientos científicos, teóricos y empíricos.
7. Expresión escrita. La principal vía de comunicación durante el diseño pedagógico, así como en el proceso de educación a distancia, es el texto escrito. Por eso es fundamental para el diseñador pedagógico el dominio de esta habilidad.

Conclusiones

El diseñador pedagógico es un profesional necesario en la creación del ambiente educativo de la plataforma virtual del bachillerato a distancia. Aunadas a las habilidades mencionadas, requiere también contar con conocimientos y actitudes que podrían ser objeto de otro texto.

Autora

María Guadalupe Pilloni Martínez
Diseñadora pedagógica, Unidad Politécnica
para la Educación Virtual del Instituto
Politécnico Nacional
mgpm.ipn@gmail.com
lupitapillonimtz@yahoo.com