

La labor del diseñador instruccional en B@UNAM

Resumen

La labor del diseñador instruccional nunca es sencilla, más aún cuando se trata de trabajar en un programa de bachillerato a distancia tan ambicioso como el ofrecido por la UNAM. En el presente escrito se describe, a grandes rasgos, dicha labor, en la cual deben tomarse en cuenta varios aspectos para lograr, por un lado, los propósitos de las asignaturas y por otro, que los alumnos aprendan y se sientan constantemente motivados para continuar sus estudios en esta modalidad.

Palabras clave: diseño instruccional, aprendizaje, habilidades transversales, población heterogénea, motivación en los alumnos.

Abstract

An instructional designer's work is never easy, especially when we are talking about working in the ambitious online high school program offered by UNAM. This article describes this

work in which we have to consider various aspects in order to complete the course goals and achieve students' learning and motivation to continue their online studies.

Keywords: instructional design, learning, transversal skills, heterogenous population, student motivation.

El Bachillerato a Distancia de la UNAM (B@UNAM) cuenta con un modelo educativo innovador, caracterizado por asignaturas interdisciplinarias que promueven en el alumno no sólo el aprendizaje de una forma transversal a lo largo de sus cuatro módulos, sino también el desarrollo de habilidades informáticas, matemáticas, metodológicas, colaborativas, meta cognitivas y de estudio independiente.

Por todas sus características, al hacer el diseño instruccional deben considerarse diversos aspectos a fin de ofrecer a los estudiantes materiales que promuevan su aprendizaje y desarrollo de habilidades, pero también los motiven y cautiven para que realicen sus estudios en esta modalidad con éxito.

El primer aspecto a considerar —y tal vez el más importante— es lograr congruencia en cada asignatura, esto es procurar que los contenidos temáticos se apeguen al programa y a los propósitos de la asignatura, que las actividades favorezcan el aprendizaje y apropiación del mismo, además de que las evaluaciones sirvan como retroalimentación y guía para el estudiante y no se limiten a arrojar una calificación aprobatoria o no.

Para lograr lo anterior, debe trabajarse intensamente y en forma muy cercana con los desarrolladores de contenido, ya que cualquier modificación o adecuación sobre los materiales sin la aprobación de los autores puede afectar directamente la intención de los mismos e influir en el avance de los alumnos. Este trabajo no siempre es sencillo: a veces existen diferentes posturas y el diseñador instruccional —en este caso— se convierte en un mediador para que se cumplan los propósitos de las asignaturas.

Mantener congruencia en una asignatura también implica siempre tener presente a quién va dirigida, en este caso a estudiantes de nivel medio superior. Así, los contenidos no deben ser ni demasiado elevados como para no ser comprendidos, ni demasiado sencillos en cuyo caso no tendría sentido presentarlos. Además, considerando la modalidad a distancia y que este bachillerato se imparte en varias entidades del país, en Estados Unidos y en Canadá, nunca se debe olvidar lo heterogéneo de su población: desde alumnos recién graduados de secundaria, adultos que tuvieron que dejar sus estudios por buscar una mejor calidad de vida fuera de su comunidad —o incluso fuera del país—, madres que estudian mientras sus hijos duermen o hacen la tarea, o quienes

suponen que por tratarse de una modalidad flexible en cuanto a tiempos, también lo es en contenidos.

Este último punto resulta de vital importancia puesto que mucha gente desconoce la modalidad a distancia y, por tanto, el diseño instruccional debe ayudar a que el alumno enfrente con éxito el aumento gradual en cuanto a dificultad de contenidos temáticos y uso de herramientas tecnológicas, también debe producir en los alumnos un ambiente agradable donde se sientan cómodos y acompañados, así como buscar siempre la forma de que los estudiantes se sientan atraídos por lo que ven en pantalla.

Ahora bien ¿cómo lograr que todo esto suceda? ¿Cómo hacer que una actividad atraiga y propicie conocimientos en los alumnos? Desafortunadamente no existe una receta de cocina, no podemos agregar 100 gramos lúdicos, 200 centímetros cúbicos de Historia y una pizca de reflexión; como tampoco podemos diseñar actividades muy atractivas visualmente pero que no aportan nada en el desarrollo del estudiante, ni mucho menos, por ejemplo, llenarlo de textos sobre distintas concepciones del arte sin ilustrarle de qué estamos hablando.

Es necesario equilibrar lo visual, el contenido, las actividades a evaluar, las actividades reforzadoras y el grado de complejidad implícito de cada asignatura (figura 1). Por tanto, no se puede diseñar del mismo modo una asignatura como *Lógica para la solución de problemas* u otra como *Informática*.

Para lograr este equilibrio, además de trabajar estrechamente con los desarrolladores, la relación con el área de diseño gráfico es funda-

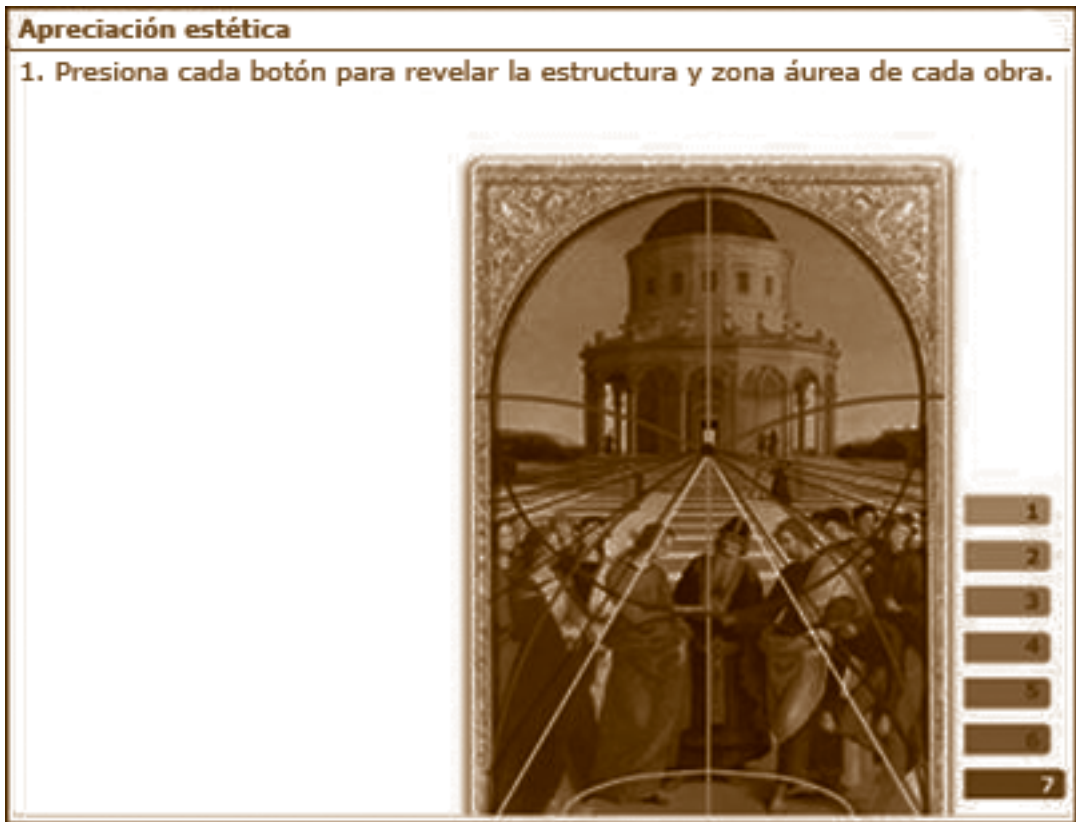


Figura 1. Apreciación estética, asignatura optativa B@UNAM, tomado de www.bunam.unam.mx

mental ya que ésta se encarga de materializar en pantalla todos los contenidos temáticos, actividades y elementos multimedia que requiere cada asignatura; también de orientarnos (y muchas veces *aterrizarnos*) sobre qué elementos son o no viables o adecuados y en qué momento (ver [figura 2](#)).

Otro factor de B@UNAM que contribuye a tener un equilibrio en las asignaturas es la retroalimentación que recibimos de los usuarios principales: alumnos, tutores y asesores. Sus comentarios enriquecen nuestro trabajo

porque tienen como base la experiencia al cursar la asignatura.

Esta retroalimentación llega principalmente en los seminarios de seguimiento y actualización que se llevan a cabo por lo menos dos veces al año con tutores, asesores y desarrolladores de cada asignatura, así como mediante reportes y comentarios que tutores, asesores y alumnos le hacen llegar al área de soporte técnico.

Ahora bien, para las habilidades transversales que se promueven en el modelo educativo



Figura. 2. Tutorial Inglés 4 habilidades, curso propedéutico B@UNAM, tomado de www.bunam.unam.mx

del Bachillerato a Distancia de la UNAM (informáticas, matemáticas, metodológicas, colaborativas, meta cognitivas y de estudio independiente), lo principal es tomar en cuenta en qué módulo se encuentra el estudiante; es decir, no pueden tener el mismo grado de complejidad las actividades que se le presenten a un alumno que cursa una asignatura de cuarto módulo —quien ya debe tener cierto conocimiento y dominio de dichas habilidades—, a las actividades de las asignaturas de módulo uno. Por ejemplo, en las de primer módulo encontraremos varias actividades que se solicita sean elaboradas en un procesador de textos o como una presentación; para el segundo módulo se requiere la creación de

un blog; en el tercero se solicita información para la que deben emplear buscadores en Internet, y en cuarto módulo preparar un proyecto formal de investigación o la elaboración de una página web (ver [figura 3](#)).

Al mismo tiempo, en este tipo de actividades, los alumnos van desarrollando destrezas en el uso de herramientas tecnológicas, en el estudio independiente, trabajo colaborativo y, mediante preguntas guía, o listas de cotejo, la metacognición, aspecto muy importante para que, de forma independiente, sean capaces de plantearse y reconocer los pasos que lo llevaron a su aprendizaje.

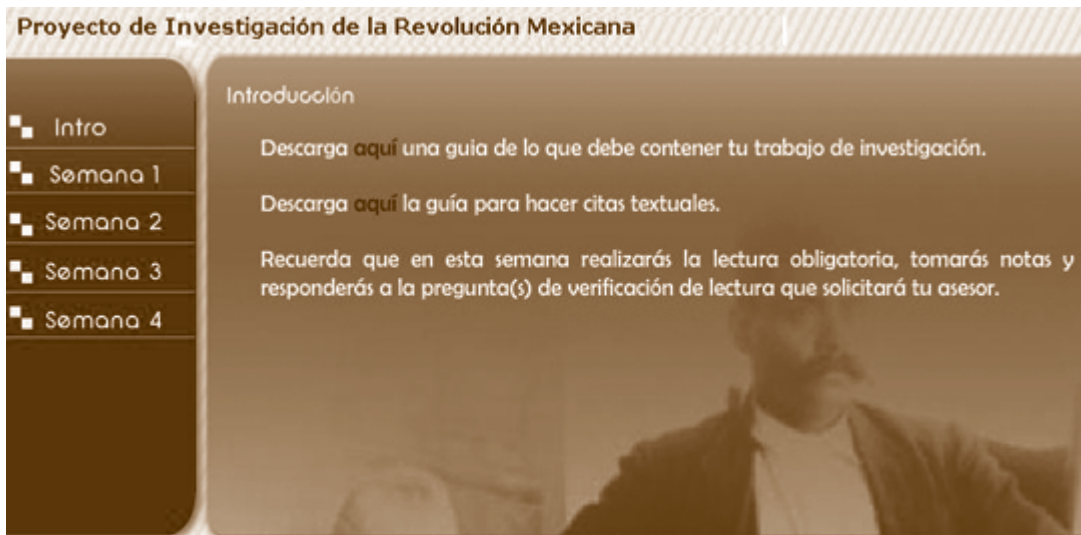


Figura. 3. Proyecto de investigación en México, configuración histórica y geográfica B@UNAM, tomado de www.bunam.unam.mx

Así pues, vemos que no es suficiente contar con materiales interesantes o elementos multimedia atractivos, como los hechos en flash o los videos, sino que hay que considerar todos los factores que afectan e influyen en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, competencias y valores de los estudiantes en esta modalidad.

Por lo tanto, la labor del diseñador instruccional no es nada sencilla, pero sí muy interesante, apasionante y altamente gratificante cuando logramos que los propósitos planteados se cumplan y —sobre todo— cuando sabemos que contribuimos en algo para que los alumnos graduados sean personas más preparadas, con un mejor futuro y mejores ciudadanos que cuando ingresaron al Bachillerato a Distancia de la UNAM.

Autor

Juan Oropeza Mota, Diseñador Instruccional B@UNAM, jom666@gmail.com