

7. Resumen del diseño didáctico del e-learning

En la actualidad, el *e-learning* representa un enorme potencial formativo. Se trata de un concepto útil y de un producto con muchas perspectivas de éxito para abordar toda una diversidad de temas. No obstante, el *e-learning* no es la varita mágica que resuelve todos los problemas existentes. Desde la perspectiva de la planificación didáctico-estratégica, el *e-learning* es un medio que se puede aplicar de forma muy adecuada en todas las fases del proceso que abarca, desde la descripción exacta del problema hasta la descripción –también exacta– de la solución. En este caso, el diseño instruccional es el concepto de planificación estratégica que dirige la acción. En el diseño instruccional, el constructo que sustituye la didáctica general tiene una orientación sistémica, ya que integra en un marco global a todos los subsistemas con sus características específicas. El diseño



Figura 40. Perspectiva integrada de la planificación estratégica por medio del diseño instruccional y perspectiva de aseguramiento de la calidad (Blumschein, 2006).

instruccional se basa en lineamientos que están fundamentados científicamente y comprende, además del conocimiento referente a las acciones didácticas, también criterios de control de tipo económico y evaluativo. Sus procedimientos son transparentes, deducibles y están fundamentados (Seel, 2003, Blumschein, 2001). En este manual, se presenta, a modo de ejemplo, esta forma de proceder, con el fin de que se pueda implementar este concepto en el trabajo de planificación.

Los puntos que vienen a continuación vuelven a subrayar la utilidad de los programas de aprendizaje asistidos por computadora. Al mismo tiempo, con este listado también se pretende abrir perspectivas para la actuación propia:

- El programa de aprendizaje no es sólo un instrumento para la transmisión de conocimiento. Sirve de ayuda a su usuario para plantear preguntas y para comprender la problemática, antes de pasar a buscar respuestas.
- Los programas de *e-learning* sirven de ayuda al usuario para introducirse mentalmente en el tema. Los programas consideran al usuario como una persona en su totalidad, lo desafían, lo provocan y lo motivan.
- El *e-learning* debe crear entornos de experiencias reales, auténticos; debe ayudar al alumno a construir su propio conocimiento. La abstracción es un proceso mental del sujeto que se lleva a cabo a través del análisis de contenidos concretos.
- El *e-learning* ofrece ayudas –no enseña, crea puntos de referencia para los alumnos (anclajes)–. El aprendizaje se construye en base a los conocimientos previos de la persona.
- El *e-learning* activa al alumno de la forma más profunda posible. Le brinda espacio para la construcción y reconstrucción activa de conocimiento.
- El *e-learning* es uno, entre muchos instrumentos –es un medio para poder alcanzar un objetivo–.
- El sistema de aprendizaje se basa en: alumno, tutor y formador.
- El *e-learning* se adapta al alumno y permite también que el usuario lo adapte. De este modo crea las condiciones necesarias para una trayectoria de aprendizaje individual y reflexiva.
- El *e-learning* no es, per se, más barato, más rápido, ni mejor.

***No nos atrevemos porque sea difícil,
sino que es difícil porque no nos atrevemos***
Séneca