



# Docentes en línea

Inicio » Tema del Mes » aprendizaje en línea » Diseño instruccional: el diseño de experiencias de aprendizaje – Parte 1

## Diseño instruccional: el diseño de experiencias de aprendizaje – Parte 1

1 julio, 2024 en aprendizaje en línea / Comunidades de práctica / Educación y ciberespacio / Herramientas / Tema del Mes por mano

---

Por Manuela Orbe

### ¿Qué es el Diseño Instruccional?

Ya sea que seamos educadores buscando una nueva salida laboral fuera del aula, apasionados por crear materiales de aprendizaje o simplemente deseemos aplicar nuevos conocimientos a nuestra práctica docente diaria, aprender sobre diseño instruccional puede resultar muy enriquecedor para nuestro desarrollo profesional.

El diseño instruccional es un campo interdisciplinario que combina conocimientos de teorías educativas, psicología educativa, diseño, herramientas digitales y conocimientos específicos del área que exploraremos en este artículo. Su principal función es diseñar experiencias de aprendizaje, generalmente virtuales, y todos los recursos que se necesiten para llevarla a cabo de manera dinámica y efectiva.

En un primer acercamiento, es común reducir el diseño instruccional al diseño de materiales de instrucción, pero esta mirada resulta simplista ante la variedad de tareas que cumple un/a diseñador/a instruccional. Como plantea el sitio web [InstructionalDesign.org](https://InstructionalDesign.org), “el diseño instruccional (o diseño de sistemas de instrucción) combina el *arte* de crear experiencias de aprendizaje atractivas con la *ciencia* de cómo funciona el cerebro”.

## ¿Qué hace un/a diseñador/a instruccional?

El rol de un/a diseñador/a instruccional es transformar contenido específico (puede ser teórico o práctico) en materiales de aprendizaje dinámicos para una audiencia determinada y acortar la brecha entre lo que el aprendiente sabe o puede hacer hoy y lo que necesita saber o poder hacer. Dentro de cada proyecto habrá objetivos específicos, como enseñar a un grupo de empleados a usar una nueva herramienta, lograr que una empresa mejore su rendimiento profesional en términos de retornos de inversión, o incluso acompañar transformaciones más grandes como la implementación de un nuevo software de gestión de recursos en una empresa, gobierno o institución.

La experiencia de aprendizaje es facilitada a través de la creación de distintos productos: desde cursos de aprendizaje a tu propio ritmo (*self-paced learning*) hasta documentos de texto y presentaciones de diapositivas para capacitaciones o cursos dictados por un/a instructor/a en vivo. Algunos ejemplos de entregables que crea un/a diseñador/a instruccional son:

- Cursos de *e-learning* o experiencias interactivas de aprendizaje (diseñadas con herramientas de autoría, o *authoring tools*, como [Articulate Storyline](#), [Articulate Rise](#) o [Adobe Captivate](#))
- Experiencias de aprendizajes en Plataformas de Gestión de Aprendizaje (en inglés *Learning-Management Systems*, o *LMS*), como [Moodle](#).
- Cursos en formato audiovisual (videos).
- Presentaciones de diapositivas para sesiones de aprendizajes guiadas por instructores, de manera presencial o virtual: *Instructor-Led Training (ILT)* o *Virtual Instructor-Led Training (vILT)*.
- Documentación de referencia y soporte, como guías de referencia, instructivos o *Job Aids*.

Uno de los aspectos más interesantes del diseño instruccional es la variedad de ámbitos donde se puede desarrollar como carrera profesional: en áreas de aprendizaje de empresas de consultoría, instituciones educativas, instituciones gubernamentales, ONG, instituciones de salud, etc. Allí recae también uno de los desafíos más grandes: trabajar con contenidos diversos que están muy alejados de nuestras áreas de *expertise*. ¿Cómo hacemos, entonces, para diseñar un curso con un contenido y una audiencia que desconocemos?

En las entregas siguientes de este artículo, exploraremos las tareas que realiza un/a diseñador/a instruccional, uno de los modelos más comunes que puede servirnos a la hora de diseñar cualquier material didáctico y algunos recursos para seguir descubriendo este mundo del diseño de experiencias de aprendizaje.