

El diseño instruccivo

Es difícil entender el diseño de medios, al menos tal como lo concebimos aquí, sin situarlo en su marco de referencia dentro de la Tecnología Educativa: el diseño instruccional.

Se entiende el diseño instruccional, o diseño de sistemas de aprendizaje, como un proceso tecnológico que especifica, organiza y desarrolla los distintos elementos de la situación de enseñanza-aprendizaje.

Implica, por tanto, tal como señalan Davis Alexandre y Yelon (1983, 11) *"la especificación cuidadosa de los requisitos y los objetivos, el análisis sistemático de estos objetivos para especificar las formas alternativas de alcanzarlos; el desarrollo de un sistema para lograr los objetivos y la evaluación de su ejecución"*.

El concepto de diseño instruccional, aún en sus acepciones más amplias, incluye no sólo el proceso de planificación del marco instruccional, del sistema de distribución, etc..., sino que también, y fundamentalmente, la planificación de los materiales didácticos y esto ha sido visto así desde los inicios de la Tecnología Educativa (Briggs, 1977; Romiszowski, 1981; Dick y Carey, 1985; Merrill, 1987, etc...).

En este sentido, el diseño es entendido como el proceso por el que tanto el hardware, como el software instruccionales son diseñados, desarrollados, producidos y evaluados, tal como se señala en la voz 'Instructionals System Design' de la Encyclopedia of Educational Research editada por Mitzel (1982, p.1582). Se trata, pues, de un enfoque sistémico y los elementos, la estructura en la que se integran, etc... variarán dependiendo de la perspectiva de partida.

Otra definición de DISEÑO INSTRUCTIVO la encontramos en la colección 'Léxicos. Ciencias de la Educación' en el libro sobre 'Tecnología de la Educación' editado por Santillana (1981, p.169): "Se denomina así el sistema integral de planificación de la enseñanza, en el cual se estructuran los diversos elementos que intervienen en el proceso. Todo diseño instruccivo se fundamenta en una o varias teorías del aprendizaje, si bien los diseños más difundidos son los basados en las teorías conductistas y neoconductistas".

El diseño instructivo, en cuanto que representa una concepción educativa y una concreción didáctica que recoge todos aquellos elementos que, en un momento determinado, se consideran básicos de un sistema de instrucción, es:

- * Un instrumento tecnológico que ayuda y facilita la planificación y programación de actividades docentes y discentes, que debe ser diseñado por los profesores y, bajo su responsabilidad, adecuarlo a cada situación.
- * Un instrumento técnico, ya que especifica los que debe hacerse y cómo llevarlo a cabo.
 - Un instrumento de investigación en tanto que, gracias a sus mecanismos internos (evaluación y retroalimentación), va a permitir conocer mejor la realidad sobre la que actúa y, por tanto, remodelar total o parcialmente el diseño instructivo del cual se parte, en aras de una mayor eficiencia y científicidad.

El diseño instructivo como proceso, encierra en sí mismo dos aspectos complementarios, tal como han señalado, por ejemplo, Nadler (1981), Davis, Alexander y Yelon (1983), o Ullmer (1986), entre otros:

- a) Es, por una parte, una filosofía que condiciona la actitud del diseñador hacia la realidad y, como consecuencia, hacia todo el proceso. Se trata de la fundamentación o bases del diseño que abarca los aspectos epistemológicos (fundamentación teórica, la conceptualización de cómo se realiza el aprendizaje, los tipos de aprendizaje, etc...), los enfoques atribucionales (actitudinales y motivacionales) y el estudio de los instrumentos disponibles (por ejemplo, los procesadores de información).
- b) Es, a su vez, un proceso y un conjunto de herramientas conceptuales. Constituye, fundamentalmente, la organización del diseño como proceso o sistema, donde la importancia recae en las etapas básicas para la elaboración de recursos, o los aspectos estructurales.

La fundamentación del diseño curricular y, en particular, del diseño de medios didácticos, sigue primordialmente la segunda perspectiva, teniendo siempre presente, eso sí, que la filosofía, el marco teórico, tiende a condicionar y a enriquecer el enfoque particular del proceso.

En cualquier caso, ambos aspectos no son componentes aislados, sino que se integran en el mismo proceso. Mientras desde la primera vertiente se establecen las bases conceptuales, el diseño considerado como proceso especifica las estrategias y técnicas para operativizar dichas bases conceptuales.

Así, pues, abordar el diseño desde esta segunda perspectiva, no supone un desentendimiento de la fundamentación teórica, sino simplemente dar prioridad a los aspectos procesuales.