

# e-learning



7 de septiembre de 2007

## ¿Por dónde comenzar el diseño educativo?

Las restricciones en el tiempo disponible para desarrollar los contenidos de un curso obligan a determinar qué corresponde al corazón mismo de la disciplina y vale la pena que el alumno aprenda para la vida en general.

En la primera etapa del diseño educativo se consideran los objetivos del curso, se examina el contenido estandarizado (nacional, estatal, etc.) y se revisan las expectativas del currículum. Dado que hay típicamente más contenido de lo que razonablemente se puede cubrir en el tiempo disponible de instrucción, se vuelve necesario hacer una selección con base en preguntas como las siguientes: ¿Qué deben los alumnos saber, entender y ser capaces de hacer? ¿Qué vale la pena? ¿Cuáles son los conocimientos significativos?

Los pasos para identificar los resultados deseados son:

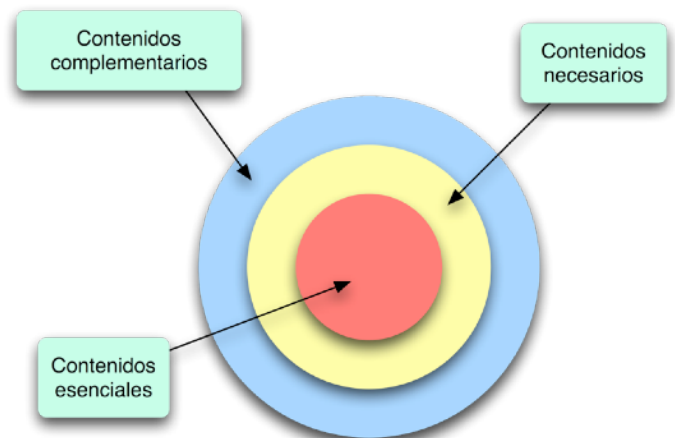
### A. Visión global de cada unidad.

Con el fin de determinar la dirección que ha de tomar la unidad así como para tener un organizador previo de la misma se necesita que el diseñador educativo lleve a cabo las siguientes acciones: enumerar los contenidos temáticos de la unidad y desarrollar las conexiones e interconexiones de los contenidos temáticos mediante un organizador gráfico o un mapa conceptual.

### B. Prioridades curriculares.

Una vez que el diseñador educativo posee una visión global de la unidad, debe determinar sus prioridades sobre aquellos temas que son

esenciales, ya que no es posible abarcar ni profundizar en todos ellos.



El círculo central establece los conocimientos que queremos que los alumnos se apropien y retengan después de que hayan olvidado los detalles. En última instancia, que respondan a la pregunta ¿por qué es esencial estudiar este tema?

El círculo de en medio establece los conocimientos y habilidades que los alumnos necesitan poseer al término de la unidad.

Y el círculo externo se refiere a todos los contenidos con los que el alumno debe familiarizarse.