

El Docente y el Diseño

El desafío de diseñar

Diseñar una asignatura virtual constituye en sí un desafío; en primer término, porque este tipo de formación es relativamente reciente y está en permanente crecimiento y consolidación, por lo que sus posibilidades potenciales aún esperan nuevas propuestas y revisitas. En segundo lugar, porque requiere tener sumamente en cuenta nuevas metodologías y enfoques didácticos que coadyuven en la tarea de manera efectiva y pragmática. Finalmente, este tipo de modalidad requiere una amplia apertura mental a nuevos e innovadores estilos de trabajo capaces de integrar eficazmente diferentes propuestas metodológicas.

A lo largo del proceso de desarrollo de esta modalidad de educación virtual se ha observado un crecimiento significativo de propuestas metodológicas, las cuales no sólo han mostrado potencialidades y limitaciones, sino que también han generado enfoques integradores. Siguiendo a Joseph Duarte y a Albert Sangrà (2001) diremos que en la formación superior, encontramos básicamente tres modelos:

- a- **Modelo centrado en los medios:** en el cual la herramienta tecnológica constituye en el centro gravitacional del modelo y el alumno se concibe un usuario que accede a discreción y voluntad a los contenidos (Ej; Intranets de materiales disponibles);
- b- **Modelo centrado en el profesor:** se trata de modelos centrados en la enseñanza y anclados en el paradigma tradicional en los cuales el docente reproduce los esquemas organizativos presenciales con ayuda de la TIC (Ej: Videoconferencias en las que el profesor reproduce su clase presencial); y
- c- **Modelo centrado en el Estudiante:** Se trata de modelos basados en la autoformación y el autoaprendizaje y cuyo principal valoración está puesta en el usuario.