



Guía descargable

Diseño instruccional: el arte de crear experiencias de aprendizaje que conectan, guían y transforman

INTRODUCCIÓN

Un curso bien diseñado no se nota por lo complejo, sino por lo claro y efectivo que resulta para quien lo atraviesa. Diseñar experiencias de aprendizaje es una tarea intencional: **combina contenido, estrategia, tecnología y acompañamiento**. Esta guía te ofrece una hoja de ruta para que empieces a diseñar formaciones que realmente conectan, motivan y generan impacto.

Objetivo de esta guía

Ayudarte a estructurar y acompañar experiencias de aprendizaje efectivas, humanas y sostenibles, utilizando principios del diseño instruccional.

CONTENIDO DE LA GUÍA



Paso 1: Analizá el punto de partida

Paso 2: Diseñá con intención

Paso 3: Desarrollá los recursos clave

Paso 4: Implementá y acompañá

Paso 5: Evaluá y mejorá

Herramientas recomendadas

Paso 1: Analizá el punto de partida

OBJETIVO

Entender qué, para quién y por qué diseñás.

OBSTÁCULOS COMUNES

- Empezar sin conocer a tu audiencia.
- Asumir que todos aprenden igual.

RECOMENDACIONES

- Identificá el perfil de quienes van a aprender.
- Definí sus necesidades y expectativas.
- Considerá el contexto tecnológico, social y cultural.

ESTRATEGIAS

- Usá encuestas breves o entrevistas.
- Observá formaciones anteriores similares.

CAMPO EDITABLE

¿Quién es tu público objetivo?
¿Qué necesita aprender?
¿En qué contexto aprenderá?

Paso 2: Diseña con intención

OBJETIVO

Crear la arquitectura de la experiencia.

OBSTÁCULOS COMUNES

- Confundir objetivos con temarios.
- Diseñar sin pensar en la evaluación.

RECOMENDACIONES

- Definí objetivos de aprendizaje claros y medibles.
- Organizá los contenidos en una secuencia lógica.
- Diseñá actividades que conecten con la práctica.
- Planificá cómo evaluarás el aprendizaje.

ESTRATEGIAS

- Usá la *taxonomía de Bloom* como guía. Esta herramienta clasifica los niveles de aprendizaje según su complejidad: desde recordar información, hasta crear soluciones nuevas. Te ayuda a formular objetivos claros y progresivos. Si querés saber más sobre la taxonomía de Bloom te dejamos más información en el [apéndice](#) al final del documento.
- Formulá al menos un objetivo por módulo o unidad.

CAMPO EDITABLE

Escribí un objetivo general:
Lista de objetivos específicos:
Actividades clave por etapa:

Paso 3: Desarrollá los recursos clave

OBJETIVO

Crear materiales alineados con los objetivos.

OBSTÁCULOS COMUNES

- Elegir herramientas solo por moda.
- Crear materiales desconectados de las actividades.

RECOMENDACIONES

- Seleccioná formatos variados (texto, video, infografías).
- Asegurá accesibilidad y claridad.
- Usá herramientas que ya manejes bien.

ESTRATEGIAS

- Prototipá un módulo completo antes de producir todo.
- Probá tus recursos con usuarios reales.

CAMPO EDITABLE

Lista de recursos a crear:
Herramientas que vas a usar:
¿Quién puede ayudarte a producirlos?

Paso 4: Implementá y acompañá

OBJETIVO

Poner en marcha la experiencia y cuidar el recorrido.

OBSTÁCULOS COMUNES

- No planificar el soporte técnico o pedagógico.
- Abandonar a quien tiene dificultades.

RECOMENDACIONES

- Prepará al equipo tutor o facilitador.
- Establecé canales de comunicación claros.
- Acompañá con feedback oportuno y empático.

ESTRATEGIAS

- Diseñá un calendario con hitos y espacios de interacción.
- Detectá alertas tempranas de desconexión.

CAMPO EDITABLE

Canales de comunicación definidos:
Tipo de acompañamiento previsto:
Hitos clave del recorrido:

Paso 5: Evaluá y mejorá

OBJETIVO

Medir el impacto real del diseño y adaptarlo.

RECOMENDACIONES

- Evaluá tanto el proceso como los resultados.
- Usá evidencias cualitativas (como comentarios, relatos o experiencias) y cuantitativas (como encuestas, asistencia o evaluaciones).
- Ajustá en función de lo que aprendas.

CAMPO EDITABLE

Indicadores de éxito:
Herramientas de evaluación:
Ajustes a realizar para próximas ediciones:

OBSTÁCULOS COMUNES

- Medir solo con encuestas de satisfacción.
- No revisar los resultados en profundidad.

ESTRATEGIAS

- Incluí distintos tipos de evaluación:
- Autoevaluación: la persona reflexiona sobre su propio proceso.
- Coevaluación: los participantes se dan retroalimentación entre ellos.
- Evaluación externa: por parte del tutor o facilitador.
- Hacé un cierre de lecciones aprendidas.

Herramientas recomendadas

OBJETIVO

Elegir recursos que potencien el diseño, no que lo compliquen.

PLATAFORMAS PARA CURSOS

Moodle, Canvas, Google Classroom.

HERRAMIENTAS DE AUTOR

(para crear contenidos interactivos)

Genially, Articulate, H5P

MULTIMEDIA

(para diseñar visualmente)

Canva, Figma, Adobe Express

EVALUACIÓN

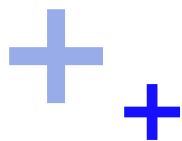
Formularios como Google Forms, simulaciones grabadas, rúbricas con criterios claros

COMUNICACIÓN

Foros, grupos de chat, videollamadas sincrónicas

CAMPO EDITABLE

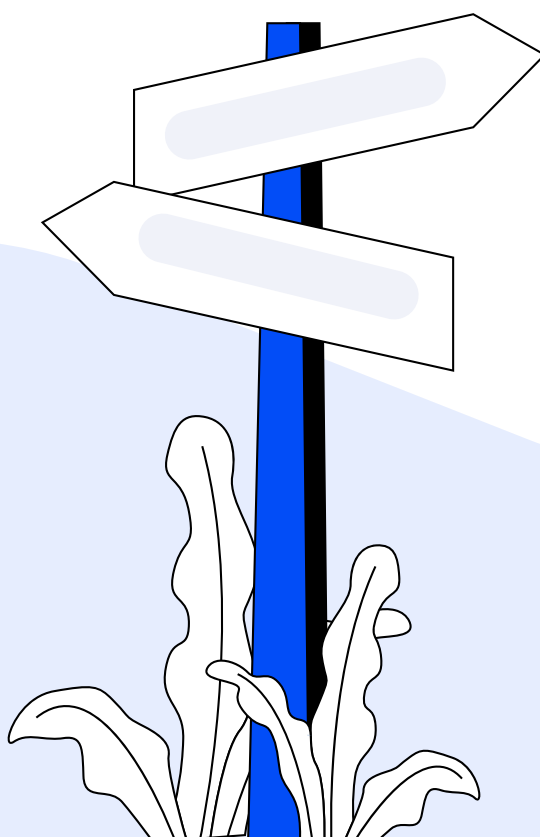
Herramientas seleccionadas y su función:



¡Empezá hoy!

Cada experiencia de aprendizaje que diseñás puede ser un puente entre lo que alguien sabe y lo que podría lograr. Usa esta guía paso a paso, adaptá lo que necesites y empezá a crear experiencias que conecten, transformen y queden en la memoria.

Contáctanos



Apéndice

¿Qué es la taxonomía de Bloom y cómo aplicarla?

La taxonomía de Bloom es una herramienta que clasifica los diferentes niveles del pensamiento humano en el aprendizaje. Fue desarrollada por Benjamin Bloom y su equipo en 1956 y actualizada en 2001. Sirve como guía para diseñar objetivos de aprendizaje más claros, precisos y efectivos.

Los seis niveles de la taxonomía (de menor a mayor complejidad):

- 1 Recordar**
Recuperar información básica ya aprendida.
Ejemplo de objetivo: Identificar las partes de una célula.
- 2 Comprender**
Explicar ideas o conceptos con tus propias palabras.
Ejemplo: Resumir los pasos de un procedimiento.
- 3 Aplicar**
Usar lo aprendido en situaciones concretas.
Ejemplo: Resolver un problema usando una fórmula conocida.
- 4 Analizar**
Descomponer la información y ver cómo se relaciona.
Ejemplo: Comparar dos teorías o identificar causas y consecuencias.
- 5 Evaluar**
Emitir juicios fundamentados.
Ejemplo: Justificar una decisión o valorar la efectividad de una estrategia.
- 6 Crear**
Producir algo nuevo combinando ideas.
Ejemplo: Diseñar un proyecto, redactar un plan o proponer una solución innovadora.

¿Cómo aplicarla al diseño instruccional?

Al diseñar un curso o taller:

- Definí objetivos de aprendizaje que usen verbos alineados con cada nivel (por ejemplo: listar, explicar, aplicar, analizar, evaluar, crear).
- Organizá los contenidos en una secuencia que permita avanzar desde lo más simple a lo más complejo.
- Diseñá actividades que promuevan cada uno de los niveles según la meta del curso.
- Evaluá con coherencia, usando instrumentos que midan lo que el objetivo plantea (si quieres que alguien analice, no basta con que seleccione una opción en un test).

¿Por qué usarla?

- Te ayuda a especificar mejor qué quieres que logren quienes aprenden.
- Asegura progresión cognitiva: no quedarse solo en recordar, sino avanzar hacia la comprensión, la aplicación y la creación.
- Facilita la evaluación con sentido: sabes qué estás evaluando y por qué.

