

UNIVERSIDAD DEL ESTE
Escuela de Estudios Profesionales
Programa AHORA

Taller 3
Modelos del Diseño Instruccional

Luz Evelyn Betancourt Pabón
S00468273
Prof. Esther Rubio
ETEG 500

Tarea #1 - Diferentes modelos existentes para diseñar la instrucción

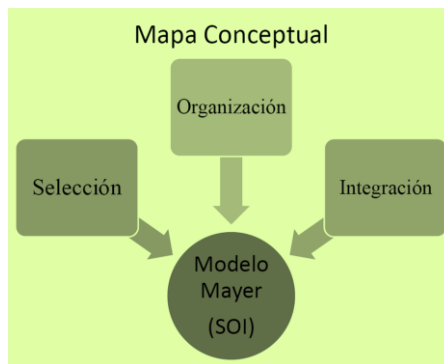
Los modelos de diseño instruccional son una guía para los educadores sistemáticos en el proceso de desarrollo y se fundamentan y planifican en la teoría de aprendizaje. Estos modelos pueden proveer los procedimientos para la producción de instrucciones en el proceso de diseño donde se incluyen análisis para las metas y objetivos. Entre estos diseños están Mayer (1999) – Modelo SOI, Merrill (1983, 1994) – Modelo CD, Jonnassen (1999) – CLEs Model, ASSURE (1985) - ISD Model, Modelo ADDIE (1975) y Modelo Dick and Cary(1990).

Modelos para DI

Mayer (1999) – Modelo SOI

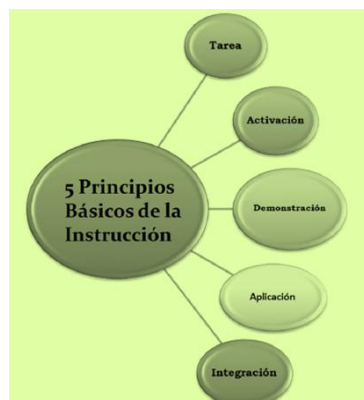
El modelo Mayer es un modelo de Diseño Instruccional que está encabezado por un enfoque de educación directa, que va dirigido por un proceso constructivista. Richard Mayer muestra como es el proceso mental de la persona al momento de aprender. En este Modelo Mayer dice que para que se logre un aprendizaje constructivista debe haber una buena retención al igual que una buena transferencia de información. Entre sus beneficios se encuentra la integración de conocimientos previos y nuevos. También debe haber una buena comprensión de la información para que el estudiante así haga una selección de lo que realmente es importante. En este modelo el estudiante organiza la información obtenida de manera que puede entender la misma y le permite dirigir todo el proceso de aprendizaje de manera organizada. A este modelo se le conoce por sus siglas como SOI (seleccionar, organizar e integrar). La selección de la información es el primer proceso mental en el que se le presentan las palabras y las imágenes al estudiante, ya que estas representan memorias sensoriales. Se destaca la información más importante utilizando lo siguiente: imágenes, palabras, letras en “bold”, íconos,

objetos, flechas, tirillas y otros. Al hablar de organizar nos referimos a la estructura que debe tener la información, usando textos, reseñas, encabezamientos, palabras indicadoras y presentaciones gráficas. Por último, está la integración donde la información se incluye por medio de organizadores, ilustraciones con subtítulos, ejemplos prácticos o significativos y preguntas bien elaboradas. Este modelo es una herramienta muy útil para crear constantemente nuevos instrumentos para que el aprendizaje sea efectivo.



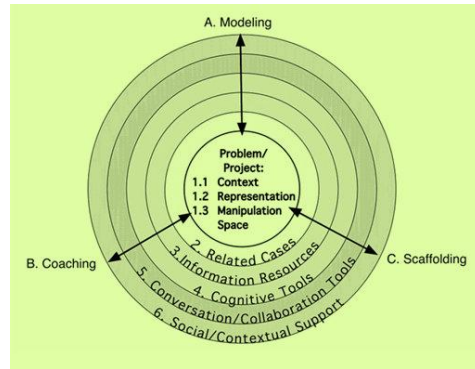
Merrill (1983, 1994) – Modelo CD

El diseño instruccional es un procedimiento con una serie de pasos para elaborar una propuesta de enseñanza aprendizaje para la persona o maestro que diseña cursos. Por eso el Dr. David Merrill propuso unos principios para este diseño instruccional. Estos van a permitir que la instrucción sea una efectiva en un aprendizaje completo. Cuando nos referimos a estos cinco principios, hablamos de problema, activación, demostración, aplicación e integración. El problema nos indica a las diferentes situaciones que son altamente efectivas y se basan en el planteamiento de una solución de un problema. El estudiante debe estar involucrado en la resolución de problemas, tareas y situaciones. En el segundo principio, mencionamos la activación. Esto se refiere a que se activen los conocimientos y experiencias que ya tienen los estudiantes para recibir los nuevos conocimientos y destrezas. El tercer principio se basa en la demostración. En esta se espera que se demuestre qué es lo que se va a aprender (el aprendizaje se facilita a través de la demostración del conocimiento). Luego, pasamos a la aplicación como cuarto principio. El fin es que el estudiante utilice y aplique sus nuevos conocimientos y destrezas presentadas en la instrucción. Por último, en el quinto principio está la integración, donde el estudiante va a integrar los nuevos conocimientos y destrezas. Este aprendizaje facilitará que el estudiante pueda demostrar, discutir el nuevo aprendizaje.



Jonnassen (1999) – CLEs Model

En el modelo Jonnassen se presenta el diseño de Ambientes de Aprendizaje Constructivistas. En este se enfatiza el papel del aprendiz en la construcción del conocimiento, o sea, se aprende cuando se hace. Este modelo se basa en un enfoque objetivista que establece que los conocimientos pueden ser transferidos por los maestros, a través de la tecnología. En el modelo encontramos las Preguntas/casos/problemas/proyectos. El centro de cualquier ambiente de aprendizaje constructivista es la pregunta, caso, problema o proyecto que se convierte en la meta que el estudiante va a resolver. El problema va a conducir el aprendizaje, lo cual es la diferencia fundamental entre el ambiente de aprendizaje constructivista y la instrucción objetivista. También, encontramos los casos relacionados. En este se ofrecerá acceso a un sistema de experiencias relacionadas (diferentes casos) como referencia para los estudiantes. Seguimos con los recursos de información, donde los estudiantes necesitan información variada que les permita construir sus modelos mentales y con la formulación de hipótesis se dirijan a resolver resolver un problema. Las herramientas cognitivas son parte de los modelos presentados. Se les presenta complejidad, novedad y tareas auténticas donde el estudiante necesitará apoyo en la realización de las mismas. Es importante que se les pueda proveer herramientas cognitivas que le permitan establecer los andamios o relaciones necesarias en la realización de las mismas. Como quinto modelo, está la conversación. Son herramientas de colaboración para fomentar y dar apoyo a comunidades de estudiantes o comunidades que construyan conocimientos a través de la computadora y que apoyan la comunicación. Por último, está el modelo social, apoyo del contexto. En esta se trabajará con los factores ambientales que afectan el ambiente de aprendizaje constructivista.



ASSURE (1985) - ISD Model

El modelo ASSURE está basado en la teoría del constructivismo y en las categorías de Robert Gagné, donde se inicia analizando las características del estudiante, donde se analizan sus estilos de aprendizaje, y su participación activa y compromiso. Este modelo hace uso efectivo de los medios de instrucción ya que es un proceso que se modifica para ser utilizado en el salón de clases por los maestros. ASSURE cuenta con seis fases, pasos o procedimientos formando con sus siglas en inglés el nombre del modelo.

Entre estas están:

“Analyse”: se analizan las características de los estudiantes, por ejemplo: edad, nivel de estudio, de donde es, entre otras. También, se analiza cuáles son sus conocimientos previos, sus habilidades, sus preferencias, sus actitudes y cuáles son los estilos de aprendizaje de los estudiantes. No todos los estudiantes aprenden de la misma manera, así que es importante evaluar individualmente cuál es el estilo.

“State Objectives”: Establecer o definir los objetivos de aprendizaje para poder determinar los resultados que los estudiantes deben obtener en su clase.

“Select, modify or design materials”: Selección de estrategias, tecnología, medios y materiales. En este modelo se debe elegir, modificar o diseñar materiales apropiados que servirán de apoyo

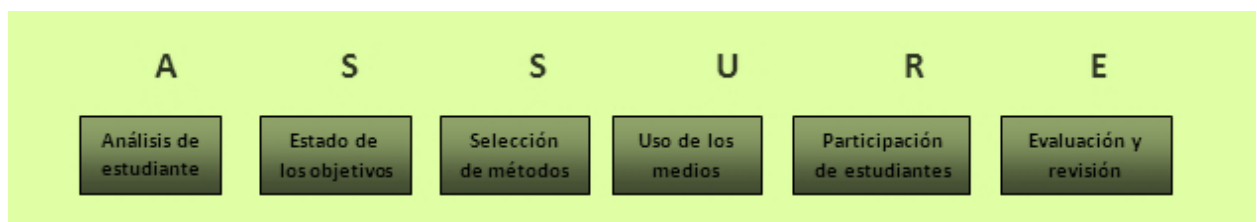
para lograr los objetivos deseados con los estudiantes. Se seleccionan los medios que serán más adecuados como textos, imágenes, videos, audio y multimedia entre otros.

“Utilize materials: Utilizar materiales. Es donde se prepara u organiza el área de aprendizaje. Se desarrolla un escenario que motive a los estudiantes a aprender utilizando los materiales o medio mencionados en la fase anterior. Se revisa el curso antes de implementarlo especialmente si es un curso que se ofrece de manera virtual.

“Require learner response”: Estimular la participación o respuesta de los estudiantes utilizando estrategias de acción o estrategias activas.

“Evaluate”: Evaluar y revisar los resultados del aprendizaje, donde se reflexionará y analizará para poder hacer modificaciones que nos lleven a una mejor calidad de formación del estudiante y el uso adecuado de los medios de instrucción.

Al utilizar estos pasos o fases el modelo ofrece llevar como guía para diseñar y guiar la instrucción, incorporación de medios, las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aprendizaje. Con eso se busca la interacción de los estudiantes con el ambiente de manera activa para evitar que al recibir información lo hagan de manera pasiva. La enseñanza a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje, es una ventaja bien significativa que ofrece este modelo. Este modelo tiene sus ventajas por la contemplación que se tiene al estudiante, debido a que fue diseñado para la creación y conducción de sistemas de aprendizaje. Como debilidad, no contempla una evaluación continua, ya que no es hasta el final del proceso que se hace.



Modelo ADDIE (1975)

El modelo ADDIE es un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases anteriores. O sea, que el producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase. ADDIE es el modelo básico de DI, ya que contiene las fases básicas de este. ADDIE son las siglas que representan sus diferentes fases. Entre ellas está el **Análisis**. En esta fase la importancia es analizar el estudiante, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas. Luego sigue el **Diseño**. En este se desarrolla un programa del curso, enfocándose en la enseñanza y en el modo de organizar y llevar el contenido de lo que se quiere. El tercero representa el **Desarrollo**. Es donde se produce el contenido y los materiales que se utilizarán para el aprendizaje, estos están basados en la fase de diseño. También, encontramos la **Implementación**. En esta fase es que se ejecuta y se pone en práctica la acción formativa con la participación de los estudiantes. Por último, está la fase de **Evaluación**. Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.



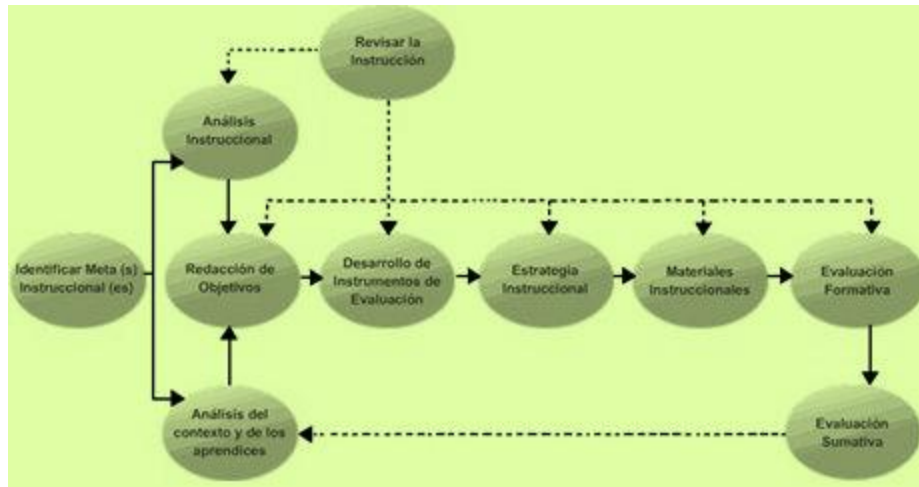
Modelo Dick and Cary(1990)

Walter Dick y Lou Carey desarrollaron un modelo para el diseño de sistemas instruccionales, basado en la idea de que existe una relación predecible y fiable entre un estímulo (materiales didácticos) y la respuesta que se produce en un alumno (el aprendizaje de los materiales). El modelo de Dick, Carey y Carey (2005) es considerado como el principal modelo para la disciplina de tecnología instruccional. Este constituye un proceso sistémico que refiere a sus componentes como un conjunto de partes interrelacionadas, que unidas se dirigen a una meta definida.

El maestro tiene que identificar las competencias y las habilidades que el estudiante domina para así, poder seleccionar el estímulo y la estrategia instruccional que va a presentar. La instrucción se dirige específicamente en las habilidades y conocimientos que se enseñan y proporciona las condiciones para el aprendizaje. Sus elementos o fases principales se representan a manera de los siguientes pasos:

1. Identificación de la meta instruccional
2. Análisis de la instrucción: en este paso se establece la meta instruccional
3. Análisis de los estudiantes y del contexto que consiste en conocer, inicialmente las conductas y características de los estudiantes, esto se hace para considerar lo que van a aprender los estudiantes y cómo estos lo van a aplicar
4. Redacción de objetivos, en la redacción de estos es donde se definen los objetivos para cada unidad del contenido
5. Desarrollo de Instrumentos de evaluación
6. Elaboración de la estrategia instruccional
7. Desarrollo y selección de los materiales de instrucción

8. Diseño y desarrollo de la evaluación formativa
9. Diseño y desarrollo de la evaluación sumativa
10. Revisión de la instrucción



Referencias

Belloch, Consuelo. "Diseño instruccional." *Unidad de Tecnología Educativa, Universidad de* (2012). Recuperado el 18 de octubre de 2014 en <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>

Martínez Rodríguez, A. D. C. (2010). El diseño instruccional en La educación a distancia. Un acercamiento a los Modelos. *Apertura impresa*, (10). Recuperado el 19 de octubre de 2014 en http://scholar.google.es/scholar?hl=en&q=Mart%C3%ADnez+Rodr%C3%ADguez+D%C3%A9+C.+%282010%29.+El+dise%C3%B1o+instruccional+en+La+educaci%C3%B3n+a+&btnG=&as_sdt=1%2C5&as_sctp=

Lima, María Gregoria Benítez, and G. Marzo. "El modelo de diseño instruccional ASSURE aplicado a la educación a distancia." *Revista Tlatemoani Número* (2010). Recuperado el 21 de octubre en http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/mgbl.htm?em_x=22