

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
MINISTERIO DEL PODER POPULAR LA EDUCACIÓN SUPERIOR  
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA TERRITORIAL DEL ESTADO PORTUGUESA J.J. MONTILLA  
GUANARE-PORTUGUESA

## MODELOS DE DISEÑO INSTRUCCIONAL

PROFESORA:

LYSMAR RANGEL

INTEGRANTES:

27.216.702 ADRIÁN MÁRQUEZ

27.944.863 NEOMAR RODRÍGUEZ

27.635.379 VÍCTOR GUDIÑO

# El Diseño Instruccional

---

Es la práctica de diseñar y desarrollar sistemáticamente productos y experiencias de instrucción, tanto digitales como físicas, de manera confiable y consistente que permitan adquirir conocimiento de forma eficiente, atractiva e inspiradora.

## Modelo ADDIE

---

Es un marco que representa una guía para la construcción de herramientas de formación.

El modelo ADDIE tiene su origen la Universidad del Estado de Florida que desarrolló un programa basado en este modelo para explicar todos los procesos que intervienen de alguna manera en la formulación de un programa de desarrollo instruccional en el ámbito del entrenamiento militar

Una de las razones por las que ha tenido tanto éxito es que está fuertemente asociado con el diseño de buena calidad, con objetivos claros de aprendizaje, contenidos cuidadosamente estructurados, cargas de trabajo controladas para instructores y alumnos.

### **Análisis:**

El enfoque del diseñador en esta fase está en el público. También es aquí donde el programa coincide con el nivel de habilidad e inteligencia que muestra cada alumno. Esto es para asegurarse de que lo que ya saben no se duplicará, y que el enfoque se centrará en temas y lecciones que los alumnos aún tienen que explorar y aprender. En esta fase, los instructores distinguen entre lo que los alumnos ya saben y lo que deberían saber después de completar el curso.

### **Diseño:**

Con los datos recogidos en la fase de análisis se puede diseñar un modelo con el material apropiado. Esta etapa se centra en la identificación de los objetivos de aprendizaje para el curso y cómo se crearán y diseñarán los materiales, se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.

## Desarrollo:

La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño. Se basa en los objetivos de aprendizaje establecidos, así como en las medidas de evaluación. Como resultado final surge la plataforma de aprendizaje y todos los elementos que la componen

## Implementación:

La fase de Implementación se refiere a la entrega real de la instrucción. Esta fase debe promover la comprensión del material por parte de los alumnos, apoyar el dominio de objetivos por parte de los alumnos y asegurar la transferencia del conocimiento de los alumnos del contexto educativo al trabajo.

## Evaluación:

Esta fase mide la eficacia y eficiencia de la instrucción. La evaluación puede ser formativa o sumativa:

- La **evaluación formativa** se realiza durante y entre las fases. El propósito de este tipo de evaluación es mejorar la instrucción antes de implementar la versión final.
- La **evaluación sumativa** usualmente ocurre después de que la versión final es implementada. Este tipo de evaluación determina la eficacia total de la instrucción. La información de la evaluación sumativa es a menudo usada para tomar decisiones acerca de la instrucción (tales como comprar un paquete educativo o continuar con la instrucción).

## Modelo ASSURE

---

El modelo ASSURE es un sistema de instrucción o una guía que los instructores pueden usar para desarrollar planes de lecciones que integren el uso de la tecnología y los medios. Éste se enfoca en el alumno y en el resultado general de lograr los objetivos de aprendizaje.

Al igual que el modelo ADDIE su nombre está compuesto por sus fases:

### ***Analyze Learners (Analizar a los alumnos)***

El primer paso en la planificación es definir a la audiencia. Se debe conocer a los alumnos si se desea seleccionar las mejores estrategias para cumplir los objetivos establecidos. La audiencia puede analizarse en términos de sus características generales (nivel de grado, edad) y

competencias específicas de entrada (conocimientos previos, habilidades y actitudes sobre el tema y estilos de aprendizaje).

### ***State Standards and Objectives (Fijar objetivos)***

Después analizar los atributos de los alumnos, el instructor debe establecer estándares y objetivos para el módulo de aprendizaje. Esto consiste en una especificación de lo que los alumnos serán capaces de hacer como resultado de la instrucción.

Concretamente, esta fase se centrará en lo que el alumno sabrá o podrá hacer como resultado de la instrucción.

Los objetivos se pueden utilizar para evaluar el éxito de los alumnos, tal vez para el proceso de calificación. Además, pueden usarse para que los alumnos sepan lo que lograrán a través de la clase.

Unos objetivos bien planteados deberían cumplir con las siguientes pautas:

- La audiencia: ¿Para quién es el objetivo?
- La conducta: ¿Cuál es el comportamiento o desempeño a ser demostrado?
- Las condiciones: ¿Bajo qué condiciones se observará el comportamiento o desempeño?
- El nivel: ¿Hasta qué punto se dominará el conocimiento o habilidad?

### ***Select Strategies, Technology, Media, and Materials (Seleccionar las estrategias, las tecnologías, los medios y los materiales)***

Teniendo en cuenta cuáles son los objetivos de aprendizaje, es necesario elegir estrategias de instrucción, tecnologías y medios que produzcan los resultados deseados.

Primero, se debe decidir qué método de entrega será el mejor para la instrucción. El primero de ellos son estrategias como conferencias, demostraciones o mostrar un video. El segundo son estrategias como la discusión grupal o el trabajo grupal cooperativo.

La mejor forma de aprendizaje se da cuando el instructor guía al alumno a descubrir la respuesta correcta a un problema por sí mismo. Un instructor efectivo es simplemente un facilitador del proceso de aprendizaje.

Una vez seleccionada la estrategia de enseñanza, es hora de decidir qué tecnología, medios y materiales son mejores para el método de enseñanza que se esté utilizando. Esto abarca desde herramientas simples como tiza y pizarra hasta herramientas más sofisticadas como presentaciones de PowerPoint. Lo que debe recordarse es que el instructor es el ingrediente esencial para la enseñanza del material.

## ***Utilize Technology, Media and Materials (Utilizar los medios, las tecnologías y los materiales)***

Esta fase se refiere a crear un plan sobre cómo se utilizará la tecnología, los medios y los materiales que se han seleccionado. Al igual que con todos los pasos de instrucción, hay que asegurarse de que los planes contribuyan a producir los objetivos establecidos.

Para alcanzar esto, es importante seguir el proceso de las cinco pes:

- Previsualizar las tecnologías, los medios y los materiales: Esto quiere decir que es importante planear con antelación el cómo se usarán. Es recomendable realizar una lectura de prueba de la lección antes de enseñarla para asegurarse de que transcurra sin problemas.
- Preparar las tecnologías, los medios y los materiales: Es necesario asegurarse de tener todo lo necesario para enseñar la lección.
- Preparar el entorno: Hay una preparación mínima requerida para crear el entorno de aprendizaje. Cosas simples como asegurarse de tener suficientes escritorios son importantes. Además, si se tiene control sobre la situación, se debe asegurarse de que no haya fuentes de ruido que molesten a los alumnos.
- Preparar a los alumnos: Primero, se debe informar claramente a los alumnos cuáles son los objetivos de aprendizaje; esto les ayudará a entender lo que necesitan aprender. Luego, es importante decirles a los alumnos cómo serán evaluados. Se les debe informar cuáles serán sus tareas, cómo se calificarán, si hay exámenes, etc.
- Proveer la experiencia de aprendizaje: Finalmente se llevan a cabo las lecciones. Aquí es donde toda la planificación surte efecto. Se debe estar preparado para llevar a cabo la lección teniendo en cuenta cada paso previo del proceso. Esto asegurará el éxito como instructor.

## ***Require Learner Participation (Exigir la participación activa de los alumnos)***

Lo más básico sería requerir la participación de los alumnos en las discusiones en clase. Un enfoque más sofisticado requeriría que los alumnos preparen preguntas y comentarios en casa para traer a la clase. Incluso se podría permitir que alumnos individuales dirijan clases o debates al estilo de un seminario.

También se debe planificar exactamente cómo los alumnos participarán en el proceso de aprendizaje en general. ¿Cómo aprenderán la información y las técnicas incluidas en una lección? Este plan debe ser más específico que solo decir que escucharán y absorberán el

material. Tal vez se fomente un tipo específico de toma de notas u otras estrategias de aprendizaje.

### ***Evaluate and Revise (Evaluar y revisar)***

En la fase final, se evalúa el pacto que la enseñanza ha tenido en el aprendizaje de los alumnos, esto incluye una evaluación de las estrategias de enseñanza y de la tecnología, los medios y los materiales empleados. Durante la evaluación, es útil contestar las siguientes preguntas:

- ¿La lección alcanzo las metas de aprendizaje planeadas?
- ¿Se puede mejorar la lección?, ¿Cómo se puede mejorar?, ¿Cómo se evaluarán las debilidades en la presentación?
- ¿Se eligieron los materiales y medios correctamente?, ¿Cómo será medida la efectividad de estas herramientas?
- ¿Es posible que otros medios, materiales y tecnologías sean más aptos para el proceso de enseñanza?

El paso final de la evaluación debería centrarse en los alumnos: ¿Cómo fue su experiencia en general?, ¿Sienten los alumnos que alcanzaron los objetivos?

El paso final de la evaluación debería centrarse en los alumnos y en cómo se sienten con respecto a los objetivos, y si creen que se alcanzaron exitosamente.

## **Modelo Gagné**

---

El modelo de diseño instruccional de Gagné se basa en el modelo de procesamiento de información de los eventos mentales que ocurren cuando los adultos reciben diversos estímulos y se enfoca en los resultados de aprendizaje y cómo organizar eventos educativos específicos para lograr esos resultados.

Algo esencial para las ideas de instrucción de Gagné es lo que él llama «condiciones de aprendizaje»: las condiciones internas se ocupan de lo que el alumno sabe antes de la instrucción, las condiciones externas se ocupan de los estímulos que se presentan al alumno, por ejemplo, las instrucciones proporcionadas por el instructor.

El primer paso es especificar el tipo de resultados a alcanzar. Estos resultados se clasifican en cinco tipos: información verbal, habilidades intelectuales, estrategias cognitivas, actitudes y habilidades motoras.

El segundo paso es organizar eventos educativos apropiados. Los «*Eventos de Instrucción*» de Gagné consisten en lo siguiente:

## **1. Obtener la Atención**

Cuando los alumnos llegan a la clase, la atención puede estar dirigida a cualquier otro estímulo; para que el aprendizaje se lleve a cabo, se debe tener su atención y estimular su interés.

Algunas formas de llamar la atención pueden ser:

- Un cambio de estímulo repentino o brusco, tal como gesticular o hablar fuertemente.
- Dar comienzo a la lección con una pregunta estimulante y que provoque al pensamiento, o bien iniciar con un hecho interesante.
- Proveer estímulos visuales o auditivos que sean interesantes. Según el tipo de audiencia, se pueden utilizar medios como una presentación PowerPoint para combinar audio, imágenes y fotografías.

## **2. Informar al Alumno de los Objetivos del Aprendizaje**

Al principio de cada lección, se debe informar a los alumnos sobre los objetivos de aprendizaje, esto les ayudara a entender lo que aprenderán durante el curso. Algunos métodos para fijar los objetivos pudieran ser:

- Describir el desempeño requerido.
- Describir los criterios para el rendimiento estándar.
- Que el alumno establezca criterios para el desempeño estándar.

## **3. Evocar los Recuerdos de Aprendizajes Previos**

Al hacer que los alumnos piensen en algo que ya saben o algo que ya hayan experimentado puede ayudarles a comprender la nueva información y facilitar el proceso de aprendizaje. Esto puede hacerse haciendo preguntas sobre experiencias pasadas o sobre el conocimiento de los alumnos de ciertos conceptos.

## **4. Presentar el Material**

En este evento se presenta al alumno el contenido nuevo. El contenido debe organizarse de manera significativa, y explicarse y demostrarse utilizando una variedad de medios. Se podría presentar el contenido de la siguiente manera:

- Presentar ejemplos y vocabulario.
- Presentar distintas versiones del mismo material, como videos, demostraciones, trabajo grupal, etc.
- Utilizar distintos medios para abordar diferentes preferencias de aprendizaje.

## 5. Proporcionar Orientación en el Aprendizaje

Esto quiere decir demostrar las acciones apropiadas que constituyen el desempeño correcto, se pueden dar sugerencias, incluyendo uso de ejemplos de lo que se debe y no se debe hacer, estudios de casos y aplicaciones al mundo real, representaciones gráficas, metáforas y mnemotécnicas; todo esto para ayudar a los alumnos a codificar la información para el almacenamiento a largo plazo.

## 6. Fomentar la Práctica

En este evento, se requiere que el alumno practique la nueva habilidad o comportamiento. Al fomentar la práctica se brinda una oportunidad para que los alumnos confirmen su correcta comprensión, y la repetición aumenta aún más la probabilidad de que retengan el conocimiento. Esto puede hacerse realizando preguntas que hagan referencia a lo que los alumnos ya sepan o hayan aprendido.

## 7. Proporcionar Retroalimentación

Mientras se observa la práctica de cada alumno, se pueden proporcionar comentarios y orientación individuales e inmediatos y se puede responder cualquier pregunta. Además, la retroalimentación de otros alumnos que observan el desempeño es muy útil. Algunas formas de retroalimentación incluyen:

- **Retroalimentación Confirmativa:** Consiste en informar al alumno que realizó lo esperado correctamente.
- **Retroalimentación Correctiva:** Consiste en informar al alumno de la precisión de su respuesta o de su desempeño.
- **Retroalimentación Analítica:** Consiste en proporcionar sugerencias, recomendaciones o información que permita corregir el desempeño del alumno.

## 8. Evaluar el Desempeño

En esta etapa, los alumnos demuestran lo que han aprendido sin recibir orientación o consejos adicionales. Sin embargo, una sola práctica no garantiza que el conocimiento se haya almacenado de manera confiable y se necesita práctica adicional.

## 9. Mejorar la Retención y la Transferencia

Se provee al alumno la oportunidad de utilizar el conocimiento y habilidades adquiridas en contextos más amplios, mediante el cual pueda integrar las habilidades intelectuales, las estrategias cognitivas, la información verbal, las destrezas motrices y actitudes.



# Modelo Instruccional de Kemp

---

El modelo de diseño instruccional de Kemp adopta una estructura circular, en lugar de una lineal. Esta circularidad se logra al ver los nueve elementos centrales del modelo como interdependientes en lugar de singulares e independientes. Esto permite a los diseñadores de instrucción un grado significativo de flexibilidad, ya que pueden comenzar el proceso de diseño con cualquiera de los nueve componentes o etapas, en lugar de estar obligados a trabajar de manera lineal.

En otras palabras, los diseñadores no están obligados a considerar los componentes en ninguna forma ordenada para realizar el diseño de los sistemas de aprendizaje instruccional. Dependiendo del proceso, se pueden abordar varias etapas simultáneamente, y algunas etapas de diseño pueden incluso no ser necesarias. Debido a la interrelación entre los componentes, el proceso de diseño se vuelve cíclico, abierto a revisiones y ajustes continuos entre los elementos, a fin de lograr el diseño que mejor se adapte a los objetivos de aprendizaje de un curso.

El enfoque circular adoptado por el modelo Kemp guía a los diseñadores a tomar la perspectiva del alumno, de modo que las metas, necesidades, prioridades y limitaciones generales del alumno se tengan en cuenta al decidir sobre las soluciones de instrucción.

El diseño instruccional de Kemp define nueve elementos centrales:

1. Determinar las metas específicas y también identificar posibles problemas de instrucción.
2. Identificar las características de los alumnos que deben tenerse en cuenta durante el proceso de planificación.
3. Aclarar el contenido del curso y analizar los componentes de la tarea propuesta en relación con los objetivos y propósitos establecidos del curso.
4. Definir objetivos de instrucción y resultados de aprendizaje deseados.
5. Asegúrese de que el contenido de cada unidad educativa se estructura de forma secuencial y lógica para facilitar el aprendizaje.
6. Diseñe estrategias de instrucción para permitir a los alumnos individuales dominar el contenido y lograr los resultados de aprendizaje deseados.
7. Planifique el mensaje de instrucción y el modo apropiado de entrega.
8. Desarrollar instrumentos de evaluación adecuados para medir y evaluar el progreso de los alumnos hacia el logro de los objetivos del curso.
9. Elija los recursos apropiados que respaldarán las actividades de enseñanza y aprendizaje.