

Ambientes Educativos tecnológicos

Cuadro comparativo de modelos de Diseño Instruccional

Estudiantes:

Andreina Ojeda Marquez

Johan mercado Fernández

María José Padilla Urueta

Docente:

Adriana Joaquina Olier Quiceno

Segundo corte

MONTERIA – CORDOBA

2024

UNICÓRDOBA

Reacreditados Institucionalmente, resolución N° 000020 del 11 de enero de 2023 por el
Ministerio de Educación Nacional, certificados en: ISO: 9001 – ISO: 45001 e ISO: 14001 ICONTEC
Unicórdoba, calidad, innovación e inclusión para la transformación del territorio
PBX: (604) 786 2396 - Carrera 6ª. No. 77-305 Montería - NIT: 891080031-3 - www.unicordoba.edu.co

	ASSURE	DICK Y CAREY	PROTOTIPADO AGIL
CONCEPTO	El modelo ASSURE surge en 1980, es un enfoque sistemático que busca brindar una efectividad de los eventos de instrucción, está basado en la teoría conductista, aunque tiene aspectos en la teoría constructivista. Por otra parte, este DI puede ayudar a diseñar y a plantear ambientes de aprendizajes adaptados a la necesidad de cada estudiante.	El modelo de Dick y Carey nace a finales de la década de los 70', como un modelo de diseño instruccional bastante sistemático. Es un modelo fundamentado en el conductismo, que se centra en la relación del estímulo (material didáctico) y la respuesta por parte del alumno. El diseñador tiene que identificar las competencias y habilidades que el alumno debe dominar y a continuación seleccionar el estímulo y la estrategia instruccional para su presentación. (Recursos Tecnológicos: TIC, n.d.)	El prototipado rápido o ágil es una estrategia utilizada en el desarrollo de productos en la que se construye rápidamente un prototipo o modelo preliminar del producto, se revisa y se itera. Esta táctica no está limitada a objetos tangibles, sino que también es aplicable a software o procesos. En general, el modelo de prototipado ágil es un enfoque flexible, es especialmente útil para proyectos con plazos ajustados, necesidades cambiantes o un alto nivel de incertidumbre.
FASES O ETAPAS	<ul style="list-style-type: none"> • A: Analizar las características del estudiante. • S: Establecimiento de objetivos de aprendizaje. • S: Selección de estrategias, tecnologías, medios y 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la meta instruccional. • Análisis de la instrucción. • Análisis de los estudiantes y del contexto. • Redacción de objetivos. • Desarrollo de Instrumentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización. • Diseño y desarrollo. • Pruebas. • Refinamiento.

	<p>materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • U: Organizar el escenario de aprendizaje. • R: Participación de los estudiantes • E: Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje. 	<p>de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de la estrategia instruccional. • Desarrollo y selección de los materiales de instrucción. • Diseño y desarrollo de la evaluación formativa. • Diseño y desarrollo de la evaluación sumativa. • Revisión de la instrucción 	<ul style="list-style-type: none"> • Implementación.
RESULTADOS DEL MODELO	<ul style="list-style-type: none"> • Plan de instrucción. • Materiales y recursos adaptados. • Evaluación del proceso y los resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metas de aprendizaje establecidas. • Plan de enseñanza detallado. • Recursos didácticos elaborados. • Evaluación del progreso estudiantil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prototipos iterativos, soluciones de aprendizaje. • Bibliografía actualizada del diseño y desarrollo. • Retroalimentación del usuario o estudiante. • Producto final mejorado.
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría del Aprendizaje activo. • Teoría del diseño instruccional. • Teoría constructivista. • Conectivismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría del diseño instruccional • Teoría del aprendizaje • Teoría del diseño curricular. • Teoría conductista 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo ágil de software, • Diseño centrado en el usuario, • Métodos ágiles de gestión de proyectos.
APLICABILIDAD EN CONTEXTOS EDUCATIVOS	<p>Aplicabilidad: ASSURE es altamente adaptable y puede utilizarse en varios contextos</p>	<p>Aplicabilidad: Este modelo es especialmente adecuado para contextos educativos donde se</p>	<p>Aplicabilidad: El Prototipado Ágil es especialmente beneficioso en entornos educativos donde</p>

	<p>educativos. Es especialmente útil en entornos donde se busca la participación de los estudiantes y la integración efectiva de tecnología y materiales de enseñanza. Se puede implementar en aulas tradicionales y en entornos de aprendizaje en línea. Además, su enfoque sistemático lo hace adecuado para diseñar y mejorar continuamente experiencias de aprendizaje.</p>	<p>requiere una planificación detallada y una evaluación exhaustiva del proceso de enseñanza y aprendizaje. Es ideal para programas de formación profesional, desarrollo profesional y educación formal donde se deben cumplir objetivos específicos de aprendizaje. Su enfoque en la evaluación formativa y sumativa lo hace útil para medir el progreso de los estudiantes y la efectividad de la instrucción.</p>	<p>se necesitan soluciones innovadoras y adaptables. Es ideal para programas de educación a distancia, aprendizaje personalizado y situaciones donde los requisitos de aprendizaje pueden cambiar rápidamente. Su enfoque en el desarrollo iterativo y la retroalimentación del usuario permite una rápida adaptación a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del entorno educativo.</p>
FORTALEZAS	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque sistémico • Es flexible • Sus fases son completas • Fácil de diseñar • Útil en cualquier ambiente de aprendizaje • Mejora la planeación de los cursos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene un enfoque sistemático. • Centrado en las necesidades de los estudiantes y/o usuarios • Es de cierta forma flexible y se puede adaptar a diferentes contextos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Flexible • Adaptable • Rápido en el desarrollo de soluciones. • Centrado en el usuario
DEBILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Demasiado lineal • Inversión de tiempo • Inversión de materiales 	<ul style="list-style-type: none"> • Resulta un diseño demasiado rígido y “pesado”. • La evaluación puede ser compleja de implementar. • Requiere una comprensión profunda del contexto 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede carecer de una estructura formal. • La calidad del prototipo inicial puede variar. • La gestión de proyectos puede ser desafiante.

		educativo.	<ul style="list-style-type: none"> Llegar al producto final (prototipo bueno) puede tardar.
ACTIVIDADES CLAVE EN CADA FASE	<ol style="list-style-type: none"> Analizar las características del estudiante: conocer nivel de estudios, edad de los estudiantes, además de capacidades específicas de entrada como conocimientos previos, habilidades y actitudes. Y también sobre los estilos de aprendizaje. Establecimiento de objetivos de aprendizaje: resultados que se esperan en los estudiantes al realizar el curso Selección de estrategias, tecnologías, medios y materiales: <ul style="list-style-type: none"> Método Instruccional que se considera más apropiado para lograr los objetivos para esos estudiantes particulares. Los medios que serían más 	<ol style="list-style-type: none"> Identificar la meta instruccional: Tener clara la expectativa de aprendizaje que se espera que los estudiantes desarrollen al final del curso o taller. Análisis Instruccional: Identificar las habilidades que los estudiantes van a aprender al término de la ruta educativa. Análisis del Contexto de los Aprendices: Analizar las características de cada alumno; sus aptitudes, sus conocimientos, su motivación, su contexto, etc. Redacción de Objetivos: Hacer un señalamiento específico de las habilidades que quieres que desarrollen tus alumnos partiendo de las que ya poseen, para tener en claro cuáles son sus fortalezas y trabajar con sus debilidades. 	<ol style="list-style-type: none"> Se idea el concepto y Los equipos hacen una lluvia de ideas para definir claramente la idea del producto, su funcionalidad prevista y sus usuarios objetivo. El equipo diseña y desarrolla un modelo preliminar después de definir el concepto. Esta etapa utiliza herramientas y tecnologías simples para crear un prototipo inicial, centrándose en la funcionalidad básica en lugar de en la estética perfecta o los detalles intrincados. El prototipo se somete a pruebas de usuario. Este proceso tiene como objetivo identificar defectos, áreas de mejora u oportunidades de mejora. EL prototipo se revisa y se

	<p>adecuados: texto, imágenes, video, audio, y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> Los materiales que servirán de apoyo a los estudiantes para el logro de los objetivos. <p>4. Organizar el escenario de aprendizaje: Desarrollar el curso creando un escenario que propicie el aprendizaje, utilizando los medios y materiales seleccionados anteriormente.</p> <p>5. Participación de los estudiantes: Fomentar a través de estrategias activas y cooperativas la participación del estudiante.</p> <p>6. Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje: La evaluación del propio proceso llevará a la reflexión sobre el mismo y a la implementación de mejoras que redunden en una mayor calidad de la</p>	<p>5. Desarrollo de Instrumentos de Evaluación: Dick y Carey describen 2 tipos de evaluación: pruebas preliminares y posteriores. Con estas pruebas determinamos si los estudiantes están listos para realizar la instrucción y si alcanzaron los objetivos de aprendizaje.</p> <p>6. Estrategia Instruccional: Seleccionar la metodología a utilizar para resolver el problema.</p> <p>7. Materiales Instruccionales: Se definen las herramientas que van a apoyar al instructor para que los alumnos tengan una mayor comprensión de la materia.</p> <p>8. Evaluación Formativa: Realizar una prueba de revisión y mejoramiento tanto de las herramientas como del proceso de instrucción.</p> <p>9. Evaluación Sumativa: Se busca verificar la efectividad del sistema utilizado.</p>	<p>refina en función de los comentarios y las ideas obtenidas de las pruebas. Este paso podría repetirse varias veces hasta que el producto cumpla con su funcionalidad prevista y la satisfacción del usuario.</p> <p>5. Una vez que el prototipo logra resultados satisfactorios, el equipo avanza hacia el desarrollo a gran escala, aplicando las lecciones aprendidas durante las etapas de prototipado.</p>
--	--	---	--

	acción formativa.		
CONCLUSIONES	<p>Teniendo en cuenta los diferentes conceptos utilizados para describir cada uno de estos modelos de DI, encontramos una particularidad en cada uno de ellos, como por ejemplo el modelo ASSURE incorpora elementos conductistas y constructivistas que brindan importancia al aprendizaje activo y adaptación a las necesidades individuales de cada estudiante. Por otro lado, el modelo de Dick y Carey se enfoca mucho en la relación estímulo-respuesta, además de la eficacia de la información para lograr objetivos del aprendizaje. El prototipado ágil, desarrolla prototipos de construcción rápida o modelos preliminares.</p> <p>ASSURE, Dick y Carey se centran en el diseño instruccional desde una mirada secuencial y sistémica, y el prototipado ágil, ofrece una flexibilidad y adaptabilidad que se ajusta a cada necesidad.</p>		

REFERENCIAS

Kang, S. (2004). Instructional Design and Development: A brief historical overview. *Educational Technology*, 44(6), 39–45. <https://www.jstor.org/stable/44428949>

EL MODELO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL ASSURE APLICADO a LA EDUCACIÓN a DISTANCIA. (s. f.). <https://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/mgbl.htm>

Reigeluth, C. M. (2016). Instructional Theory and Technology for the New Paradigm of Education. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 50. <https://doi.org/10.6018/red/50/1b>

Dick, W. (1987). A history of instructional design and its impact on educational Psychology. In *Springer eBooks* (pp. 183–202). https://doi.org/10.1007/978-1-4899-3620-2_10

Hoffman, E. (2013). Prospects for instructional design and teacher education. In *Springer eBooks* (pp. 895–907). https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_73

Budoya, C., Kissaka, M., & Mtebe, J. (2019, May 1). Instructional design enabled Agile method using ADDIE model and Feature Driven Development method. *Learning & Technology Library (LearnTechLib)*. <https://www.learntechlib.org/p/209737/>

Erickson, A. J. (n.d.). Agile development in instructional Design: A case study at BYU Independent study. BYU ScholarsArchive. https://scholarsarchive.byu.edu/etd/6780/?utm_source=scholarsarchive.byu.edu%2Fetd%2F6780&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages

Morales Sánchez (2015, December 10). *Aplicación del modelo de diseño instruccional assure en herramientas virtuales para el aprendizaje del francés en niños.*

<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/8407?locale-attribute=es>