

# Cómo usar el modelo ADDIE para juzgar la conveniencia de usar un aula virtual

Publicado en **enero 19, 2012**



Las fases de este modelo (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación) nos permiten evaluar la conveniencia de usar unos ambientes de aprendizaje u otros, diseñarlos y evaluar sus resultados.

Normalmente las definiciones que nos encontramos para este modelo son, para mi gusto, demasiado complicadas y técnicas, sobre todo porque se trata de un modelo muy fácil de utilizar, por eso creo que lo más sencillo es poner un ejemplo para explicarlo pues me parece más fácil su uso que comprender su definición.

Fases del modelo ADDIE:

**1. Análisis**— Consiste en analizar al alumnado, el contenido y el entorno y, tomando como base este análisis, llevar a cabo una evaluación de necesidades.

Para todo esto es necesario recopilar datos suficientes mediante entrevistas individuales, observación directa, sondeos escritos, análisis de documentos, etc... de una muestra representativa de alumnos.

De esta forma podemos conocer más exactamente el entorno, perfil de los alumnos, los recursos y tiempo disponibles y así conocer, por ejemplo, si un aula virtual o una determinada plataforma educativa pueden servir a nuestros propósitos.

En esta fase la intervención del profesor va a ser muy importante pues conoce a los alumnos y su entorno, su centro de trabajo y los recursos con los que cuenta.

Si lo que queremos es juzgar la conveniencia de usar un aula virtual entonces, según los resultados de este análisis se decidiremos si es una buena solución para este contexto y, si es así, seguiremos con la siguiente fase.

Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies](#).

Cerrar y aceptar

comprenda cómo asimilan los alumnos la información, por eso la implicación del profesorado es también importante en esta fase.

3. **Desarrollo**— Aquí se trata de dar forma al diseño: escribir los textos, el storyboard, programar las páginas web y materiales multimedia, es decir, se elabora el material. Esta fase necesita profesionales con ciertos conocimientos de informática y expertos en el uso de las TIC en la educación.

4. **Implementación**— Consistiría en desarrollar un prototipo del aula virtual o bien desarrollarla ya completamente.

Lo más práctico sería hacer un prototipo de ese aula, esto servirá para explicar los materiales que se van a usar, cómo van a ser publicados y también de que forma enseñar a los alumnos a usar esta plataforma, se podría realizar, por ejemplo, un prototipo de una unidad didáctica.

5. **Evaluación**— Se trata de, por un lado, decidir como se va a evaluar todo este proceso que he descrito y, por otro, el aula virtual en sí y el conocimiento que alcanzan los alumnos.

Se encargará de esto no sólo el profesor, sino que aquí intervendrán también las personas encargadas de tomar decisiones en el centro educativo y los alumnos a los que irá dirigida el aula virtual.

Estas fases no tienen porque ser secuenciales, es lógico que se empiece por un análisis y se siga con el diseño y el desarrollo pero puede pasar que, por ejemplo, en la fase de desarrollo nos demos cuenta que hay algo que no nos cuadra en el diseño y volvamos a esta fase, la evaluación aparecería durante todo el proceso y no solo al final.

Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies.](#)

Cerrar y aceptar

Anuncios



REPORT THIS AD



REPORT THIS AD

---

**SHARE THIS:**

Compartir 0

Twitter

Imprimir

Share

Me gusta

Sé el primero en decir que te gusta.

Publicado en [ADDIE](#), [Diseño instruccional](#) | Etiquetado [ADDIE](#), [aula virtual](#), [diseño instruccional](#), [diseños de aprendizaje](#), [e-learning](#), [educación a distancia](#), [educacion](#), [learning design](#), [TIC](#) | [Deja un comentario](#)

---

## Diseño de Aprendizaje para una clase de inglés:

Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies.](#)

[Cerrar y aceptar](#)



Usando un recurso educativo de internet: una web con un texto en inglés (Objeto de Aprendizaje) y, a partir de este texto, se desarrolla la acción formativa, también se va a usar un foro que el profesor ha creado como “foro de la asignatura” y en el que los alumnos intercambiarán conocimientos y opiniones.

**Objetivos:**

- Desarrollar habilidades de comprensión lectora en lengua inglesa.
- Fomentar el desarrollo de la escritura en inglés.
- Desarrollar la expresión escrita usando distintos tipos de estilos comunicativos.
- Motivar en el alumno el uso del idioma inglés.
- Fomentar que el alumno se involucre activamente en el aprendizaje.

**Prerrequisitos:** Nivel de inglés B1.

**Estructura de actividades:****Actividad 1:**

Lectura del texto: “What is a Planet and Why is Pluto Not in the Planet Club Anymore?”  
(<http://www.pbs.org/seeinginthedark/astronomy-topics/planets-and-pluto.html>).

**Recursos:** Texto en formato html (objeto de aprendizaje).

**Roles:**

Alumno: Leer y comprender el texto.

Profesor: Asesorar al alumno ante los problemas que se le puedan presentar, responder a sus preguntas.

**Actividad 2:**

Producción de texto escrito (unas 60 palabras) contestando a la pregunta: “Having heard the whole story, what do you think?”. Actividad que se deberá enviar al profesor para su evaluación.

**Recursos:** Texto en formato html (objeto de aprendizaje).

Procesador de textos para que el alumno escriba la actividad.

Servicio de e-mail.

**Roles:**

Alumno: Producir un texto expresando su opinión.

Profesor: Asesorar al alumno ante los problemas que se le puedan presentar, responder a sus preguntas.

Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies](#).

Cerrar y aceptar

**Actividad 3:**

Participación en un foro donde los alumnos aportarán sus opiniones sobre el artículo, contestando también brevemente a la pregunta anterior. Se evaluará la participación del alumno y no la corrección lingüística de sus aportaciones.

**Recursos:** Foro.

**Roles:**

Alumno: Participar en el foro dando su opinión en inglés.

Profesor: Moderador, motivar a los alumnos para que participen.

---

**SHARE THIS:**[Compartir 0](#)[Twitter](#)[Imprimir](#)[Share](#)[Me gusta](#)

Sé el primero en decir que te gusta.

Publicado en [Diseño instruccional](#), [Objetos de aprendizaje](#) | Etiquetado [aula virtual](#), [diseño instruccional](#), [diseños de aprendizaje](#), [e-learning](#), [educación a distancia](#), [educacion](#), [learning design](#), [learning object](#), [LO](#), [OA](#), [Objetos de aprendizaje](#), [TIC](#) | [Deja un comentario](#)

---

## Objetos de Aprendizaje y Diseños de Aprendizaje

Publicado en [noviembre 3, 2011](#)



Un **Objeto de Aprendizaje** (OA) es necesario que pueda ser usado en diferentes contextos alcanzando su objetivo educativo en todos ellos, no tiene mucho sentido gastar tiempo, esfuerzo y dinero en un OA para usarlo una sola vez, en un solo curso o materia, por eso, debe contar no sólo con un buen diseño pedagógico sino también con metadatos de calidad que permitan su reutilización.

Se puede decir que los metadatos deben especificar lo más precisamente posible los contextos en los que se puede usar el objeto de aprendizaje (esto siempre será aproximado

Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies](#).

[Cerrar y aceptar](#)

- Tener sentido en sí mismo y poderse usar en distintas aplicaciones y entornos.
- Satisfacer un único objetivo didáctico.
- Ser coherente y unitario, que se pueda describir mediante un número limitado de metadatos.
- Para ciertos autores también debe ser perdurable: que se pueda seguir usando aunque cambie el software y el hardware.

### Ejemplo de OA

Este Objeto de Aprendizaje es un video, pero lo mismo podría ser una imagen, texto o una combinación de todo. Si cuenta con los metadatos adecuados cualquier profesor podría tenerlo a su disposición para sus clases pues podría ser fácilmente localizable en un repositorio de OA.

Los **Diseños para el Aprendizaje (LD)** son los planes de actividades que un diseñador (pedagogo, profesor...) piensa que son apropiados para conseguir unos objetivos de aprendizaje. Son un tipo de OA en los que se determina una secuencia de actividades para un propósito educativo en concreto.

Cuentan con unas características muy concretas:

- Objetivos pedagógicos (y prerequisites de estos).
- Secuencia de actividades y sub-actividades.
- Recursos para cada una de ellas, estos recursos serían, por un lado, objetos de aprendizaje y, por otro, servicios, un chat por ejemplo, que van relacionados con las actividades.
- Contar con un perfil para los alumnos y su función o rol en el proceso de aprendizaje.



Por tanto, la diferencia está en que habrá Objetos de Aprendizaje que no sean Diseños de Aprendizaje, por poner un ejemplo, un OA compuesto por un texto, imágenes y una tabla, no sería un Diseño para el Aprendizaje pues no contiene objetivos pedagógicos, secuencia de actividades ni recursos, además de que puede servir para muchos perfiles de alumnos, aunque sí que podría integrarse dentro de un Diseño para el Aprendizaje, junto con otros OA.

También creo que los Diseños para el Aprendizaje (LD) tienen menos posibilidades de reutilización que el resto de los OA pues las características de los LD hacen que sean apropiados para un tipo de alumnos con un perfil ya definido y para unos determinados objetivos.

Enlaces:


[Unidades de aprendizaje, una propuesta de complemento a los objetos de aprendizaje,](#)  
[Eduardo Hernández](#)

Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies.](#)

Cerrar y aceptar

Compartir 0

Twittear

 Imprimir

Share

Me gusta

Sé el primero en decir que te gusta.

Publicado en [Objetos de aprendizaje](#) | Etiquetado [diseños de aprendizaje](#), [e-learning](#), [educación a distancia](#), [educacion](#), [LD](#), [learning design](#), [learning object](#), [LO](#), [metadatos](#), [OA](#), [Objetos de aprendizaje](#), [TIC](#) | [Deja un comentario](#)

# Objetos de aprendizaje y Material Didáctico Multimedia:

Publicado en [octubre 6, 2011](#)



Pienso que es más sencillo definir Objeto de Aprendizaje (o *Learning Object*, también OA o LO) mediante sus características, serían las siguientes:

Desde el punto de vista educativo:

- Un OA se usa para el aprendizaje, es decir, tiene una **intención educativa**.
- Debe ser **reutilizable**, servir para distintos contextos instruccionales, por ejemplo, que se pueda utilizar para varios cursos o materias: un objeto de aprendizaje sobre las pinturas rupestres de Altamira se podría utilizar para enseñar historia del arte, para una lección sobre prehistoria, antropología, restauración y conservación de lugares históricos...
- **Granularidad**, yo lo entiendo de la siguiente manera: cada objeto de aprendizaje constará de una o muy pocas ideas sobre algo en concreto (por ejemplo, una idea principal y otras que dependan de esta), estas ideas se tienen que entender por sí mismas y podrán ser usadas en distintos contextos (*Stephen Downes*), como en el ejemplo anterior de las pinturas rupestres.

Y desde el punto de vista tecnológico:

- Debe ser **digital** (aunque en esto hay discrepancias entre unos autores y otros).
- Que esté **etiquetado con metadatos** que lo describan y permitan a los profesores identificarlo y localizarlo en un repositorio o base de datos. Para etiquetar los objetos de aprendizaje se usan unos estándares, uno de ellos, y muy importante, es IEEE LOM y sus perfiles de aplicación: CanCore, DublinCore y LOM-ES (esta última está orientada a ser usada en el sistema educativo español).
- Se puede decir que LOM es un estándar que puede especializarse para un determinado

Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies](#).

Cerrar y aceptar

Además, un buen objeto de aprendizaje es preferible que esté compuesto por una combinación de varios elementos: texto, imágenes, videos...



La combinación de varios Objetos de Aprendizaje con la intención de enseñar algo formaría un **Material Didáctico Multimedia (MDM)**.

Entonces, los Materiales Didácticos Multimedia estarían compuestos por varios Objetos de Aprendizaje que se combinan y estructuran siguiendo un guión que les da coherencia.

Por ejemplo, un curso online sobre historia, tiene un módulo sobre la prehistoria formado por varios objetos de aprendizaje, uno de ellos podría ser el del ejemplo, las "pinturas rupestres de la cueva de Altamira" (texto, imágenes, vídeos..., lo que hiciera falta para explicarlo).

Este OA "Pinturas rupestres en Altamira" a su vez, se podría reutilizar en otros contextos educativos y, combinado con otros OA, algunos de ellos serían diferentes de los que forman parte del primer MDM sobre "historia" y otros podrían compartirse.

Un par de enlaces sobre esto (en inglés):

[http://www.itdl.org/Journal/Sep\\_04/article02.htm](http://www.itdl.org/Journal/Sep_04/article02.htm)

<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/32/378>

---

#### SHARE THIS:

Compartir 0

Twitter

Imprimir

Share

Me gusta

Sé el primero en decir que te gusta.

Publicado en [Objetos de aprendizaje](#) | Etiquetado [e-learning](#), [learning object](#), [LO](#), [material didactico multimedia](#), [MDM](#), [OA](#), [Objetos de aprendizaje](#), [TIC](#) | [Deja un comentario](#)

---

## Principios metodológicos de la educación a distancia:

Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies](#).

Cerrar y aceptar



comprensible la materia al estudiante.

Para que el diseño del curso facilite el aprendizaje del alumno es muy importante tener en cuenta estos principios (basados en los principios metodológicos que describen Cabero, Gisbert et al., 2001):

- La **simplicidad** en el diseño, hace que la descarga de información no sea demasiado lenta, además, un exceso de “adornos” puede distraer la atención del usuario. Esta simplicidad también se refiere a aportar la información necesaria para facilitar el aprendizaje (teniendo en cuenta que más información no significa más aprendizaje ni más comprensión) y a que sea fácil para el estudiante distinguir los núcleos más significativos dentro de la información. Es decir, consiste en que los estudiantes encuentren una interfaz fácilmente comprensible, diseñada con colores relajantes que no saturan la atención, la información sea fácil de encontrar y no excesivamente larga (siempre se podrá ampliar mediante las referencias y bibliografía). El usuario debe tener acceso en todo momento a los objetivos de aprendizaje, un índice general, referencias y bibliografía para ampliar conocimientos y a la planificación de cada módulo, lo que permite orientarse con facilidad dentro del curso.
- Lo técnico debe estar supeditado a lo didáctico, esto trae como consecuencia no introducir demasiados elementos que hagan que el estudiante se “pierda”: centre su atención en detalles muy atractivos pero que son solo un adorno y no se concentre tanto en lo que realmente le queremos transmitir (y aquí volvemos a la idea de simplicidad), pero tampoco hay que caer en diseñar un material aburrido, consistente en sólo texto. Se trata de combinar la sencillez en el diseño con contenidos en varios formatos usando textos, gráficos, ilustraciones y presentaciones con audio, la combinación de todos estos formatos facilita que el estudiante mantenga la atención, por ejemplo: cuando lleva un rato leyendo lo siguiente es un audio y de esta forma mantiene su interés.
- El curso se debe poder percibir de forma global, como un todo, por a la coherencia del diseño en el uso del color, la letra, gráficos y posición de los diferentes elementos en la pantalla, también hay que tener en cuenta la facilidad con la que el alumno pueda desplazarse a través de los diferentes módulos y contenidos del programa gracias a un índice fácil de usar y a los diferentes botones que siempre estarán presentes.
- **Legibilidad:** es fundamental la elección del tamaño de la letra, el tipo, distribución de los elementos por la pantalla, colores para letra y fondo..., no solo para que el estudiante pueda leer bien en la pantalla del ordenador sino para que se oriente y comprenda la secuencia (si la hay) e instrucciones. Por ejemplo, una tipografía fácil de leer en la pantalla, grande para que no canse la vista y con diferentes estilos que ayudan, junto con los gráficos, a destacar ideas importantes. No hay que olvidar dejar el suficiente espacio en blanco para dar “aire” al texto y que descansa la vista. También en el audio es necesario prestar atención a la voz para que sea fácilmente comprensible y no aburra, también para que el alumno pueda parar la grabación cuando lo necesite y, en cuanto a la tecnología, usar los formatos de audio más comunes.
- **Interactividad:** que el alumno pueda navegar con facilidad por los distintos contenidos interactuando con estos, ampliar conocimientos gracias a las referencias e ir a otras web de interés fuera del programa con solo clicar en los links, esto, además, facilita el acceso a más conocimientos desde otros puntos de vista, motivo que motiva la atención del

Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies](#).

Cerrar y aceptar

contenidos y un índice estructurado de forma que facilite al alumno moverse por los distintos contenidos.

- **Flexibilidad:** consiste en permitir al alumno la elección de la modalidad de aprendizaje y los medios para aprender. La flexibilidad también va a depender de los recursos o materiales complementarios que permitirán al alumno profundizar más o menos en los diferentes contenidos.



---

#### SHARE THIS:

[Compartir 3](#)[Twitter](#)[Imprimir](#)[Share](#)[Me gusta](#)

Sé el primero en decir que te gusta.

Publicado en [Diseño instruccional](#) | Etiquetado [aula virtual](#), [Cabero Gisbert et al](#), [educación a distancia](#), [principios metodológicos](#), [TIC](#) | [1 Respuesta](#)

---

## Profesionales implicados en el diseño de aulas virtuales y la formación a distancia.

Publicado en [agosto 1, 2011](#)

No son solo profesores y pedagogos los que intervienen en el diseño de estas acciones formativas, también informáticos, diseñadores...

Los profesores son personas expertas en el contenido del curso en cuestión, además, deben saber usar los diferentes recursos educativos para facilitar el aprendizaje de los alumnos, fomentar la participación de estos, motivarlos, evaluar su aprendizaje y transmitir feedback (mediante las herramientas que nos proporciona internet).

En cuanto a los alumnos, el papel activo de estos suele consistir en escoger la carga lectiva y en profundizar más o menos en los distintos contenidos usando para ello las referencias que se le aportan para los diferentes módulos del curso.

La interacción entre los alumnos se suele dar en espacios de debate y foros.

Esta es la práctica habitual en la mayoría de las acciones formativas a distancia.

Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies](#).

[Cerrar y aceptar](#)

apoyo de la profesora, claro), cuando no sabían solucionar algo, no lo encontraban o no lo entendían, escribían cartas a distintos profesionales invitándoles a dar una clase, les pedían visitar tal o cual sitio..., tuve la suerte de que me invitaran y me encantó, estaban muy motivados y allí sí que vi como los alumnos “construían su propio aprendizaje”. Y estoy hablando de unos niños de 6 años que estaban aprendiendo a leer.

Es por esto que pienso que es muy importante buscar formas de implicar a los mismos alumnos en todo este proceso, no solo como “receptores” de lo que los profesionales han diseñado sino también en el mismo proceso de diseño.

También hay que contar con los diseñadores, como su nombre indica, diseñan la página web y se encargan de que se adapte a los objetivos y metodología del curso definidos por los profesores expertos en la materia y, en su caso, por pedagogos u orientadores educativos...

Todas estas personas trabajan en grupo planificando el programa formativo y se complementan unas a otras.

Esto sería lo ideal, el problema es, muchas veces, la falta de coordinación y cuestiones económicas.

En las academias está empezando a ocurrir que los cursos tienen una parte presencial y otra a “distancia”, es decir, cuando termina la parte presencial, les dan a los alumnos un libro con un CD interactivo, el problema es que los alumnos comentan que les resulta complicado seguir la parte a distancia.

Además, estos libros y CD suelen estar anticuados y no los han hecho para ese curso en concreto sino que son muy generales (por razones económicas), son muy parecidos a los libros con CD que se pueden encontrar en cualquier librería, si no son los mismos.

Claro que hay unos estándares de calidad e inspecciones, pero, evidentemente, no somos un equipo: la academia o una editorial encarga a unos profesionales el diseño pedagógico, gráfico y tecnológico del libro y el CD (me imagino que estos sí estarán coordinados) y, luego, la academia contrata a los profesores para la parte presencial y a distancia, suelen ser personas diferentes que no se conocen ni están en contacto.

Creo que la calidad de los cursos aumentaría si los profesores pudieran implicarse más en este proceso de diseño y, a su vez, implicar a los propios alumnos.

---

#### SHARE THIS:

[Compartir 0](#)[Twittear](#)[!\[\]\(7d1d6890825e83a6a4a51febe2dcc7f3\_img.jpg\) Imprimir](#)[Share](#)[Me gusta](#)

Sé el primero en decir que te gusta.

Publicado en [Diseño instruccional](#) | Etiquetado [aula virtual](#), [diseño instruccional](#), [e-learning](#), [educación a distancia](#), [educacion](#), [TIC](#) | [Deja un comentario](#)

---

## EL DISEÑO INSTRUCCIONAL:

Publicado en [julio 7, 2011](#)

Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies](#).

[Cerrar y aceptar](#)

simultanea. Podemos destacar los siguientes modelos:

–**ADDIE** (acrónimo de los pasos clave mencionados, en los que este modelo se basa), es un modelo muy genérico que puede adaptarse a muchos contextos además de permitir una evaluación continua. Este modelo también se puede usar para diseñar la formación basada en web siendo uno de los objetivos de la fase de análisis recopilar información para decidir si es idoneo utilizar internet como medio para la formación

-La **prototipización rápida** es una variante del modelo ADDIE que se usa bastante en la formación basada en web, su característica principal es el desarrollo de un prototipo para evaluar antes de desarrollar toda la acción formativa.

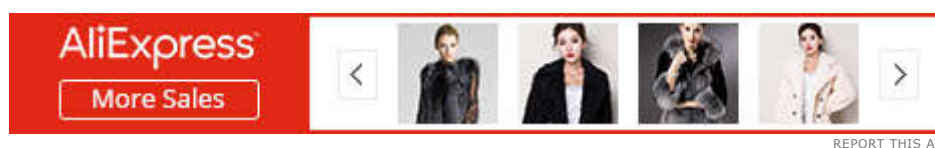
-Modelo de diseño instruccional de cuatro componentes (**4C/ID**), fué desarrollado por Van Merriënboer para desarrollar la instrucción de habilidades cognitivas complejas pues los modelos de diseño instruccional anteriores tenían un enfoque demasiado limitado para que fueran útiles en estas áreas. Para este modelo es esencial que las actividades instruccionales se estructuren en torno a la práctica de habilidades, con información sobre estas que se obtiene sólo en el contexto de la práctica, es decir, como andamiaje para apoyar la práctica.

– **ASSURE**, es uno de los modelos más populares, sus elementos clave:

- Análisis de los estudiantes.
- Establecimiento de objetivos.
- Selección de métodos instruccionales, medios y materiales.
- Utilización de medios y materiales.
- Requiere la participación del estudiantes.
- Evaluación y revisión.

### En la práctica:

Para la planificación del diseño de una acción formativa en concreto, por ejemplo, curso de formación de formadores online, yo usaría el modelo de diseño instruccional de cuatro componentes (4C/ID) junto con la prototipización rápida para una primera evaluación del proyecto, además, junto con estos modelos pienso que se puede tener también en cuenta el modelo ASSURE pues se podrían complementar unos modelos con otros.



REPORT THIS AD

Lo primero que pienso que se debe hacer a la hora de diseñar una acción formativa es **analizar a los estudiantes**, sus características y sus estilos de aprendizaje (si es posible) y este es el primer paso del modelo ASSURE, el siguiente paso sería **fijar objetivos** y ahí pienso que entraría en juego el modelo 4C/ID. Este modelo se basa, como ya he mencionado, en la práctica de habilidades con información sobre estas habilidades proporcionada en esa misma práctica. Tiene dos etapas: análisis y diseño que se pueden dividir en cuatro componentes:

1. **Descomposición de habilidades en principios:** es decir, se descomponen las habilidades

Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies.](#)

Cerrar y aceptar

cuenta la importancia que tienen las actividades prácticas, procurando que estén basadas en el learning by doing, y que se ajusten a los objetivos de aprendizaje para cada módulo

**3. Selección del material didáctico:** textos, imágenes, vídeo, audio y material informático multimedia.

Se seleccionan teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje, las habilidades que queremos que desarrollen los alumnos y el contenido curricular para el curso de formación de formadores.

Esta etapa se corresponde con el paso tres del modelo ASSURE, el paso cuatro (utilizar los medios y materiales para que juntos encajen y posibiliten alcanzar los objetivos de aprendizaje), pienso que también se debe considerar en este nivel.

**4. Composición de la estrategia formativa:** es necesario tener en cuenta la necesidad de facilitar el diálogo entre los estudiantes y entre estos y los profesores, en este curso esto se puede conseguir mediante un espacio de debate para las actividades de discusión propuestas por el profesor y foro para fomentar la interacción entre los alumnos, este nivel coincide con el paso cinco del modelo ASSURE (exigir la participación de los alumnos). Además, es necesario incluir actividades en las que los alumnos, una vez dominados ciertos conocimientos, creen algo nuevo por sí mismos (apartado “Actividades” para cada módulo del curso, por ejemplo) y prestar atención a la forma en la que se presenta el material de lectura, el contenido que hay que aprender y las fechas límites de entrega y el control que sobre esto tiene el profesor y los alumnos.



REPORT THIS AD

En el análisis de la acción formativa, además de recopilar información para decidir si internet es el medio adecuado para realizar el curso, se deberían tener en cuenta las diferentes habilidades que se quiere que los alumnos desarrollen según las siguientes variables:

–**Learning by doing frente a learning by being told:** este curso se puede enfocar a actividades prácticas donde el alumno debe resolver problemas relacionados con los objetivos de cada módulo y guiándose por los contenidos teóricos y recursos externos que se van a ofrecer, por eso se acerca más al learning by doing.

–**Conocimiento declarativo frente a conocimiento procedimental:** la consecuencia de que el curso se acerque más al learning by doing es que se favorece mucho el conocimiento procedimental (cómo hacer algo) aunque también se tiene en cuenta el conocimiento declarativo pues se le puede facilitar al alumno el acceso a gran cantidad de contenidos teóricos.

–**Procesamiento controlado frente a procesamiento automático:** se pueden potenciar ambos mediante actividades enfocadas a la reflexión y espacios de debate, actividades de discusión y un foro donde se fomenta la interacción entre los alumnos y el intercambio de ideas. Por otro lado, las actividades que el alumno debe completar hace que acaben aprendiendo y automatizando reglas que se repiten (rule automation learning) mediante la

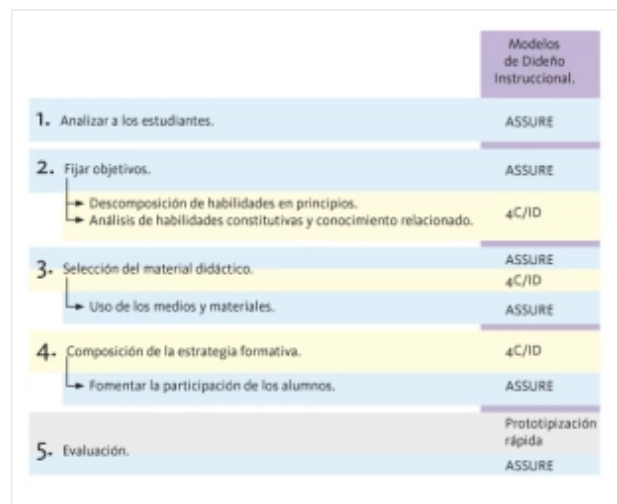
Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies.](#)

Cerrar y aceptar

esquemática gracias al diseño de la web, así el alumno puede en cualquier momento saber donde está, que es lo que se le pide y acceder a la información que necesita.

El objetivo de todo esto es desarrollar un conocimiento experto reflexivo y habilidades cognitivas complejas: que los alumnos automaticen procesos para resolver problemas que son muy comunes y también que desarrollen procesos controlados para enfrentarse a situaciones nuevas.

Una vez realizado este análisis se podría usar la **prototipización rápida** para probar la interfaz, la efectividad de la estrategia instruccional, las actividades, contenidos y conocer las opiniones de los usuarios. Consiste en desarrollar un prototipo del curso a pequeña escala y pasárselo a alumnos interesados en este curso, también a los clientes y patrocinadores para que puedan ver como funciona en la práctica, de esta manera se pueden corregir posibles fallos y ajustar el diseño antes de invertir demasiado tiempo, esfuerzo y dinero. Este nivel corresponde al último paso del modelo ASSURE (evaluar y revisar). En este curso se podría desarrollar uno de los módulos completamente y dárselo a alumnos de un curso de formación de formadores tradicional, se podría pasar luego un cuestionario a estos alumnos y a sus profesores.



- Se podría esquematizar el proceso de diseño instruccional de este caso en concreto, y los modelos que he tenido en cuenta, de esta manera.

#### SHARE THIS:

[Compartir 0](#)
[Twitter](#)
[Imprimir](#)
[Share](#)
[Me gusta](#)

Sé el primero en decir que te gusta.

Publicado en [Diseño instruccional](#) | Etiquetado [ADDIE](#), [ASSURE](#), [diseño instruccional](#), [educacion](#), [TIC](#) | [Deja un comentario](#)

Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies](#).

[Cerrar y aceptar](#)

Bueno, como se puede leer en el título tan original que le he puesto a mi blog, me llamo Albertina, me dedico a maquetar y doy clases de diseño gráfico.

Aquí voy a ir incluyendo algunas cosas que he escrito, sobre educación y TIC más que nada.

---

**SHARE THIS:**[Compartir 0](#)[Twittear](#)[Imprimir](#)[Share](#)[Me gusta](#)

Sé el primero en decir que te gusta.

Publicado en [Uncategorized](#) | Etiquetado [presentacion](#) | [Deja un comentario](#)



Privacidad & Cookies: este sitio usa cookies. Al continuar usando este sitio, estás de acuerdo con su uso. Para saber más, incluyendo como controlar las cookies, mira aquí: [Política de Cookies.](#)

[Cerrar y aceptar](#)