

ADDIE

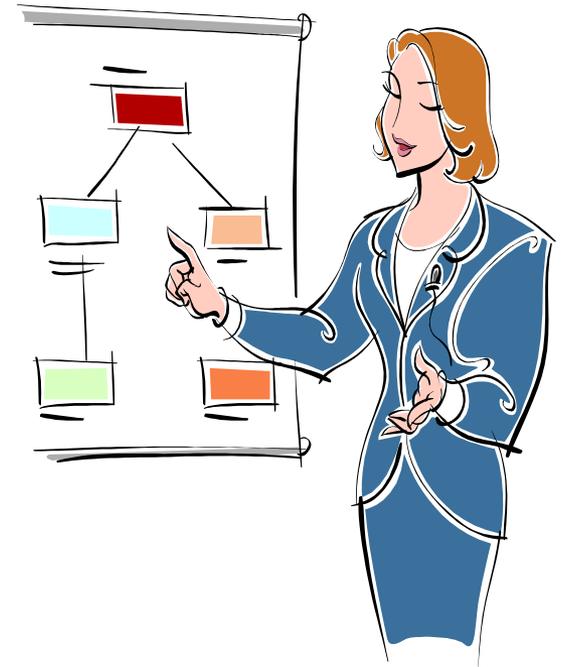
MODELO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL

Sistema Universitario Ana G. Méndez
Universidad del Turabo
Programa Ahora
Maestría en Educación
Especialidad en Diseño instruccional e Integración
Tecnológica con E-Learning

Por: Odalys Gomez Millán
Clase: ETEG 500
Facilitadora: Profesora Laylannie Torres

OBJETIVO:

- Al finalizar este adiestramiento los participantes podrán mencionar y definir cada fase del Modelo Instruccional ADDIE.



Desarrollo de Cursos

- Para desarrollar cursos es necesario seguir un proceso que garantice obtener un producto que sea:
 - de calidad
 - completo
 - eficaz para la necesidad que lo origina (situación instruccional)

MODELOS INSTRUCCIONALES

- Los modelos de Diseño Instruccional (DI) son una guía para lograr el desarrollo de un DI efectivo.
- Estos modelos han sido utilizados desde 1960. Siendo el ejercito uno de los primeros grupos en utilizarlos.
 - Necesidad: capacitar a los soldados en poco tiempo.
 - Resultado: satisfactorio
- Existen varios modelos de DI, que varían entre si por algunas consideraciones y/o elementos en su diseño.

MODELOS INSTRUCCIONALES (Cont.)

- Todos los Modelos están dirigidos a la obtención de la solución a una situación instruccional que se quiere resolver.
- Todos poseen cinco pasos básicos y estos son:
 - Análisis
 - Diseño
 - Desarrollo
 - Implementación
 - Evaluación

Modelo Instruccional



- Es un modelo genérico utilizado por los diseñadores de la instrucción.
- Otros modelos son variaciones de este modelo.

Año y Generación a la que Pertenece

Año/Generación

- Desarrollado por la Universidad Estatal de Florida.
- Surge para 1960.
- Siendo su máxima expresión para el 1970, durante la Segunda Generación del DI.
- Su versión más popular apareció a mediados de los años 80, tal como la entendemos hoy.



Siglas de ADDIE

- Su nombre se deriva de las cinco fases de su proceso.
 - A-Análisis
 - D-Diseño
 - D-Desarrollo
 - I-Implementación
 - E-Evaluación



Moreno y Santiago: 2013, Adaptación

Enfoque /

Teoría del Aprendizaje que lo sustenta

- Las Teorías de la Instrucción intervienen en el diseño de los materiales de instrucción. Sus elementos son utilizadas en el diseño del curso/material de aprendizaje.

Enfoque /

Teoría del Aprendizaje que lo sustenta (Cont.)

- Se pudiera decir que es el Modelo ADDIE surge de las Teorías del Cognitivismo, Constructivismo, Conductismo.
 - Se sustenta bajo la utilización de sus elementos para la obtención de conocimiento.
 - Esta fusión de elementos entre diferentes teorías para el desarrollo de un DI se conoce como concepto Eclético.

ADDIE es sustentado por el concepto "eclético".

Importante Conocer

- ADDIE- Modelo simple para desarrollar cualquier tipo de adiestramiento ya que su simplicidad permite a las personas que no tienen una preparación en tecnología utilizarlo como guía para el desarrollo de un programa o curso.

ADDIE MODELO VIP



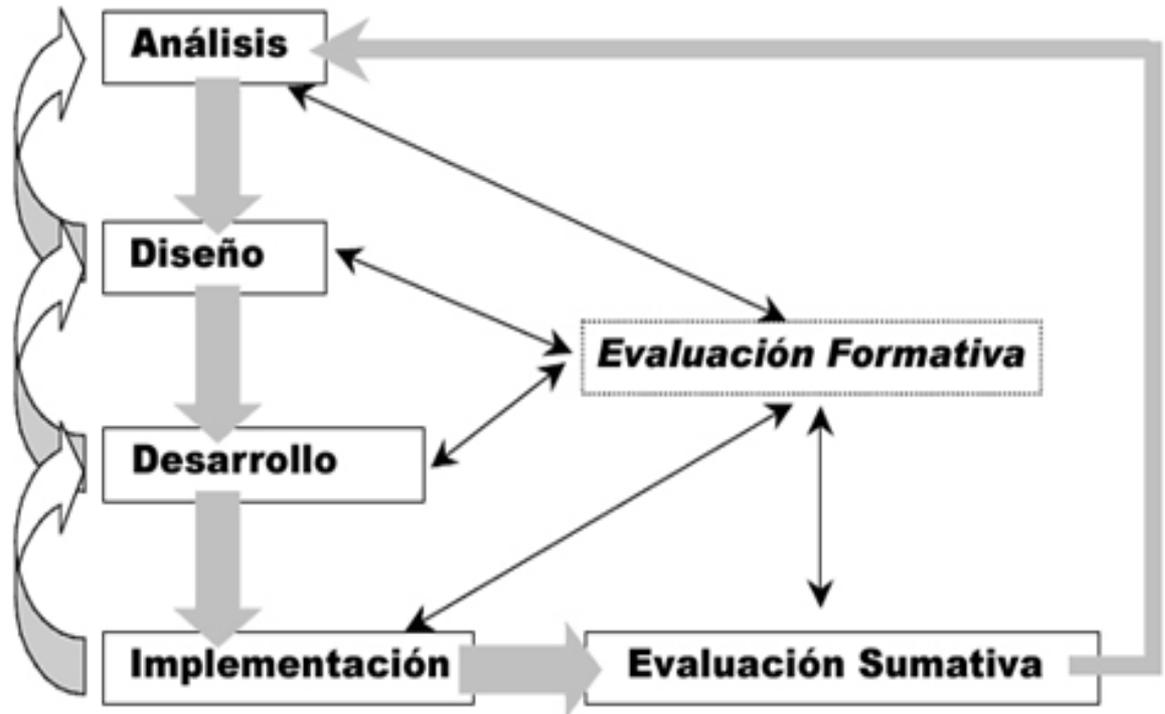
Características del Modelo ADDIE

- Es considerado un modelo genérico de diseño instruccional.
- Sus partes se interrelacionan, el entregable de cada fase repercute en el desarrollo de la próxima.



Fases de ADDIE

- Es un proceso interactivo donde los resultados de cada fase puede llevarnos de regreso a cualquier fase previa.
- El producto de una fase es el inicio de la siguiente.

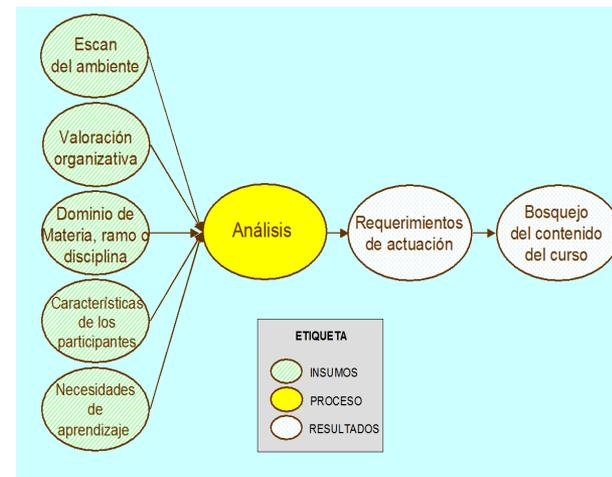
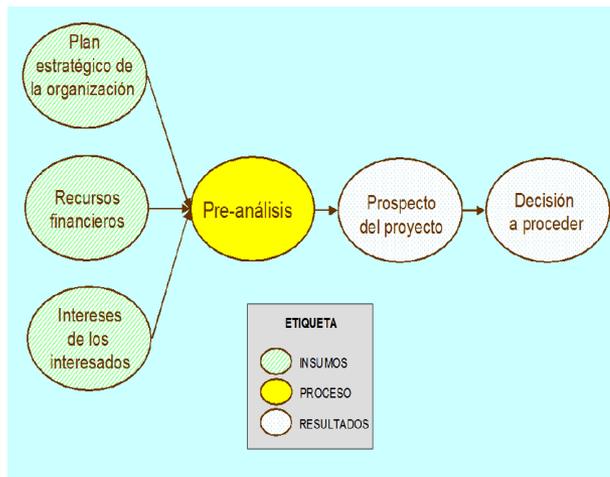


Descripción de Fases y Elementos de ADDIE

• Análisis

- Se define el problema e identifica su origen con sus posibles soluciones.
- Técnicas de investigación utilizadas:
 - Análisis de necesidades, tareas y trabajos
 - Metas educativas

Cookson, 2003



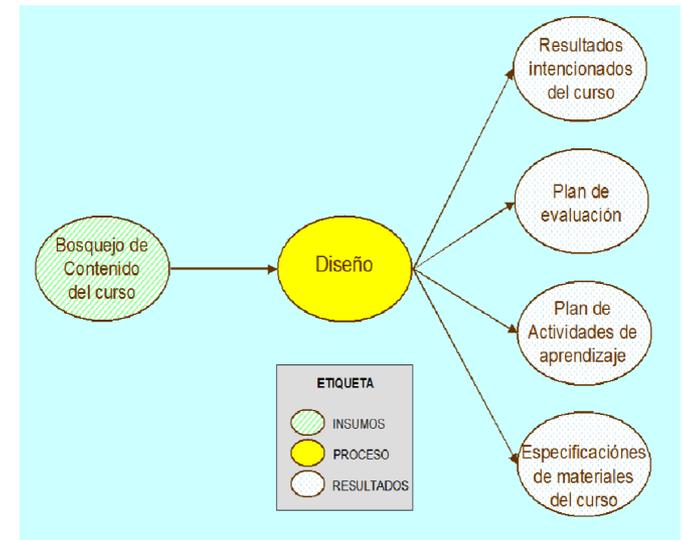
Cookson, 2003

Descripción de Fases y Elementos de ADDIE (Cont.)

• Diseño

- Se planea la estrategia para desarrollar la instrucción. Además de delinear como se alcanzara la meta educativa.
- Técnicas para el diseño utilizadas:
 - Descripción de la población
 - Redacción de objetivos
 - Temas a evaluar
 - Selección del sistema de entrega
 - Orden de la instrucción

Cookson, 2003



Descripción de Fases y Elementos de ADDIE (Cont.)

- El objetivos del diseño instruccional es;
 - a lo que se quiere llegar
 - lo que los participantes se llevan/aprenden
 - el propósito de la instrucción



Descripción de Fases y Elementos de ADDIE (Cont.)

- Existe una línea fina entre las acciones a realizar entre la fase de Diseño y Desarrollo.



- Lo importante es que sea en una o en la otra que las acciones se trabajen.

Descripción de Fases y Elementos de ADDIE (Cont.)

- El objetivo es:

- **Una oración que contenga ...**



- **Tarea: Es la actividad que se está realizando**
 - **Ej. Hacer una presentación**
- **Condición: ¿Cuándo, Cómo, Dónde se realizará la tarea?**
 - **Ej. En una PC con *Microsoft Power Point***
- **Criterio /Estándar: el método para medir el éxito o el fracaso**
 - **Ej. Que contenga 10 *slides***

Descripción de Fases y Elementos de ADDIE (Cont.)

• Desarrollo

- Se crean los planes de las lecciones y sus materiales.
- Desarrollo de la instrucción y los medios/documentos.
- Técnicas utilizadas:
 - Inclusión de Simulaciones
 - Equipos
 - Computadoras

Cookson, 2003



Descripción de Fases y Elementos de ADDIE (Cont.)



Descripción de Fases y Elementos de ADDIE (Cont.)

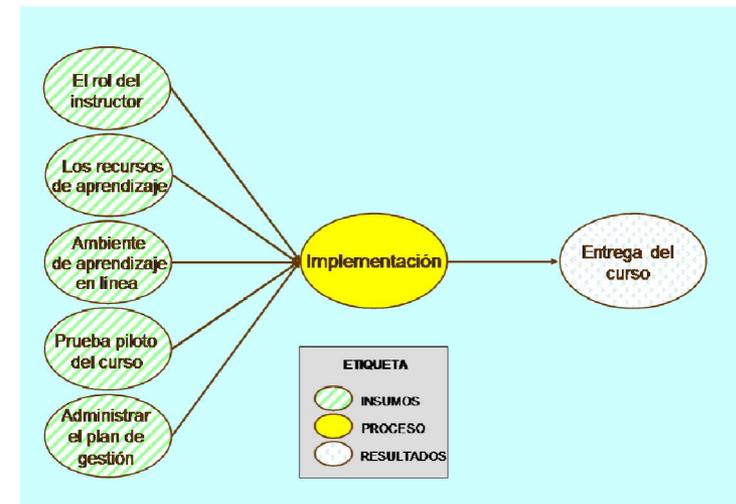


- Cuando estemos escogiendo los medios para transmitir conocimiento tengamos en consideración utilizar:
 - los que mas activen la atención de los sentidos.
 - Combinación de: graficas, texto, imágenes, películas, simulaciones, etc.
 - Porque: las personas aprenden utilizando mecanismos diferentes.

Descripción de Fases y Elementos de ADDIE (Cont.)

• Implementación

- Es la entrega de la instrucción. Se espera un entregable eficaz y eficiente de la instrucción.
- Se espera obtener del adiestrando:
 - Comprensión del material
 - Apoyo de los objetivos
 - Transferencia de conocimiento



Cookson, 2003

Descripción de Fases y Elementos de ADDIE (Cont.)

• Evaluación

- Mide la eficacia y eficiencia de la instrucción.
- Debe ser evaluada dentro de cada fase y después de la implementación.
 - Tipos de Evaluación:
 - Formativa:
 - Se realiza durante y entre las fases.
 - Su propósito es mejorar la instrucción antes de implementar la versión final.
 - Sumativa:
 - Es utilizada al implementar la versión final de la instrucción.
 - Se evalúa la eficacia total de la instrucción.

Tabla Seels & Glasgow, 1990

Modificada

	Tareas	Resultados
Análisis El proceso de definir que es aprendido	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de necesidades • Identificación del Problema • Análisis de tareas 	<ul style="list-style-type: none"> • Perfil del estudiante • Descripción de obstáculos • Necesidades, definición de problemas
Diseño El proceso de especificar cómo debe ser aprendido	<ul style="list-style-type: none"> • Escribir los objetivos • Desarrollar los temas a evaluar • Planear la instrucción • Identificar los recursos 	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivos medibles • Estrategia Instruccional • Especificaciones del prototipo
Desarrollo El proceso de autorización y producción de los materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar con productores • Desarrollar el libro de trabajo, organigrama y programa • Desarrollar los ejercicios prácticos • Crear el ambiente de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Storyboard • Instrucción basada en la computadora • Instrumentos de retroalimentación • Instrumentos de medición • Instrucción mediada por computadora • Aprendizaje colaborativo • Entrenamiento basado en el Web
Implementación El proceso de instalar el proyecto en el contexto del mundo real	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenamiento docente • Entrenamiento Piloto 	<ul style="list-style-type: none"> • Comentarios del estudiante • Datos de la evaluación
Evaluación El proceso de determinar la adecuación de la instrucción	<ul style="list-style-type: none"> • Datos de registro del tiempo • Interpretación de los resultados de la evaluación • Encuestas a graduados • Revisión de actividades 	<ul style="list-style-type: none"> • Recomendaciones • Informe de la evaluación • Revisión de los materiales • Revisión del prototipo

Ventajas y Desventajas de ADDIE

• Ventajas:

- modelo genérico
- practico
- simple
- puede ser aplicado a cualquier situación instruccional
- puede modificarse de acuerdo al tipo de programa que se quiere desarrollar.
- Puede ser utilizado en el diseño de la instrucción tradicional y electrónico.
- Su explicación es sistemática y organizada.

• Desventajas:

- posee secuencia cronológica debido a que tiene una serie de fases.
- se considera un sistema cerrado, no es flexible, para algunos.
- pasa por alto las consideraciones, filosóficas, financieras e institucionales.
- se compone de varias fases y cada fase tiene muchas tareas y/o acciones.

Importante Señalar

1. Cuando estemos diseñando tenemos que recordar que el aprendizaje se produce a partir de una combinación de múltiples factores como lo son:
 - a) motivación
 - b) activación de conocimientos previos
 - c) actividades de aprendizaje
 - d) materiales
 - e) habilidades
 - f) procesos
 - g) actitudes
 - h) entorno de Interacción
2. Todo esto sumado a la estrategia del facilitador y/o docente, determinara el proceso de aprendizaje. (Sangrà 2000, y Guàrdia 2000).

Importante Señalar (Cont.)

3. Los componentes de la formación virtual son en esencia los mismos que en la formación tradicional (porque siguen existiendo objetivos, contenido y conocimiento a transmitir, evaluación, los estudiantes continúan realizando actividades y formulando sus dudas) para producir ganancia de conocimiento.
4. Luego de realizada la formación instruccional es necesario la creación de indicadores para evaluar la calidad del curso y mejorar las posibles deficiencias.

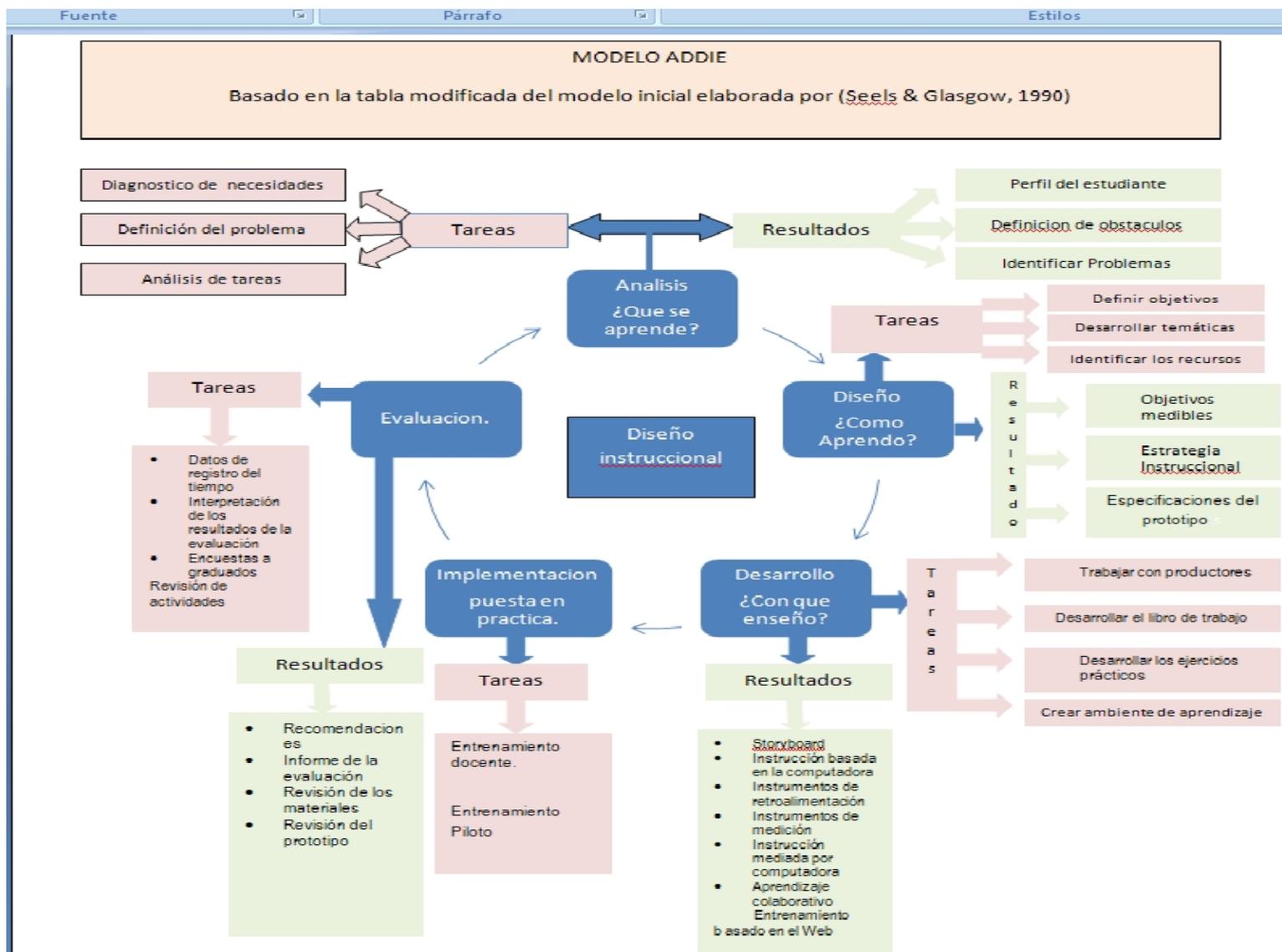
Puntos a Recordar

- Antes de comenzar a crear o definir la instrucción a seguir hay que pensar y repensar. Este proceso lo dirige la fase de Análisis de ADDIE.
- ADDIE se compone de cinco fases.
- Cada una de sus fases es el comienzo de la próxima.
- Cada Fase se compone de varias acciones que nos ayudan a entender o definir la brecha instruccional que se quiere cubrir.
- Es un modelo sencillo aplicable a los diseños instruccionales tradicionales y electrónicos.

Puntos a Recordar (Cont.)

- ADDIE puede modificarse para adaptarse a cualquier situación, tema, público y modelo de formación.
- El diseño instruccional tiene que ser validado antes de ponerlo en práctica.
- Los objetivos deben ser medibles y claros.
- Se debe evaluar la ganancia de conocimiento en un tiempo determinado para ver si se logro un cambio en desempeño.

Repaso:



Preguntas



Referencias

- <http://aulavirtualkamn.wikispaces.com/file/view/2.+MODE+LOS+DE+DISE%C3%91O+INSTRUCCIONAL.pdf>
- <http://aulavirtualkamn.wikispaces.com/file/view/2.+MODE+LOS+DE+DISE%C3%91O+INSTRUCCIONAL.pdf>
- <http://fredimanco.wordpress.com/2010/08/22/modeloinstruccional/>
- <http://www.theflippedclassroom.es/el-modelo-addie/>
- <http://www.google.com.pr/search?hl=en-PR&source=hp&q=Modelo+addie&gbv=2&oq=Modelo+addie>

Referencias

- <http://robles585.wordpress.com/2008/09/07/modelo-de-diseño-instruccional-addie/>
- <http://electivas06.blogspot.com/2011/11/modelos-de-diseno-instruccional.html>
- <http://instruccioneseducativas.hernanramirez.info/?p=214>
- <http://www.timetoast.com/timelines/4-generaciones-del-diseno-instruccional>
- http://en.wikipedia.org/wiki/ADDIE_Model
- http://centrodeartigos.com/articulos-noticias-consejos/article_135413.html