



Collection

Users can Collect posts into a printable, sortable format. Collections are a good way to organize posts for quick reading. A Collection must be created to tag posts. [More Help](#)

Thread:	Diseño Instruccional	Posted Date:	July 11, 2014 5:19 AM
Post:	RE: Diseño Instruccional	Status:	Published
Author:	ODALYS GOMEZ MILLAN		

Saludos:

Estoy completamente de acuerdo con usted. El análisis es fundamental para la aplicación de cualquier modelo de aprendizaje ante la necesidad de cubrir efectivamente cualquier brecha instruccional. Al igual que usted dentro de mi análisis escogí el Modelo de ADDIE y ASSURE.

El perfil de la audiencia es vital pues hacia estos es que se dirige el aprendizaje y hay que tomar en consideración cuál es su marco de referencia para poder encaminar el uso de su conocimiento previo en relación con el nuevo conocimiento. Es importante llevarlos de lo conocido a lo desconocido o de lo sencillo a lo complejo.

Ciertamente las estrategias del estudiante deben ser variadas para estimular el aprendizaje. Tenemos que considerar que todos aprenden de formas variadas. Algunos aprenden visualmente, leyendo, analizando y/o haciendo.

-

Ramírez, S. (2009). Modelo ASSURE: Diseño Instruccional para Entornos Virtuales. Recuperado el 8 de julio de 2014, en <http://issuu.com/investigacionur/docs/monografia03>

McGriff, S. (2000). Modelo de ADDE. Recuperado el 8 de julio de 2014, en <http://disenoinstruccional.files.wordpress.com/2007/09/addiemodel.doc>

Manco, F. (2010). MODELO INSTRUCCIONAL. Recuperado el 8 de julio de 2014, en <http://fredimanco.wordpress.com/2010/08/22/modeloinstruccional/>

(Post is Read)

Thread:	Diseño Instruccional	Posted Date:	July 11, 2014 4:58 AM
Post:	RE: Diseño Instruccional	Status:	Published
Author:	ODALYS GOMEZ MILLAN		

Saludos;

Me parece muy adecuada su comparación. De los dos modelos escogidos por usted considero que el modelo más adaptable para el entorno virtual el Modelo de Kemp. Este modelo como usted indica es uno de planeación y evaluación continua. Esta evaluación es útil y la medula del curso a distancia. En estos cursos el profesor requiere de assessments, foros, asignaciones escritas, discusiones en línea para guiar al estudiante. Requiere además de introducir temas variados y que estimulen continuamente el pensamiento del alumno a su máximo nivel.

Referencias:

Lucero, M. (2002) Modelo de diseño instruccional de Jerrold Kemp. Recuperado el 11 de julio de 2014, de <http://es.scribd.com/doc/156087265/Modelo-Jerrold-Kemp>.

Ramírez, S. (2009). Modelo ASSURE: Diseño Instruccional para Entornos Virtuales. Recuperado el 11 de julio de 2014, en <http://issuu.com/investigacionur/docs/monografia03>

-

(Post is Read)

Thread: Comparación de Modelos
Post: [Comparación de Modelos](#)
Author: ODALYS GOMEZ MILLAN

Posted Date: July 8, 2014 12:32 PM
Status: Published

Hola:

Cuando hablamos sobre diseño instruccional tenemos que tener claro que este término se refiere a la construcción de ambiente, materiales, estrategias, métodos y medios efectivos para apoyar una transferencia de conocimiento en específico. Tenemos que tener presente que existen varios modelos de diseño instruccional que podemos utilizar para desarrollar una instrucción efectiva que cierre la brecha de aprendizaje identificada. Estos modelos son una guía o proceso que describe todos los ángulos a considerar antes de proveer el diseño de la instrucción. Básicamente todos los modelos de diseño instruccional pueden ser aplicados para el desarrollo de cualquier brecha instruccional porque contemplan básicamente los mismos elementos. Pudiera mencionar que su diferenciación estriba en cuan detallado son basándonos en las tareas a realizar para la construcción del diseño instruccional.

Luego de haber evaluado varios modelos me inclino por el modelo de ADDIE y el modelo de ASSURE. Entiendo que estos dos modelos pueden ser efectivos para la construcción de un curso a distancia. Ambos poseen los elementos básicos a considerar para el desarrollo de la instrucción.

Desde mi punto de vista los elementos fundamentales que deben ser considerados para impartir un curso a distancia son: identificar la brecha de aprendizaje (que necesitan aprender la audiencia), el medio para llevar ese conocimiento y las habilidades o características de la audiencia. Una vez tenga esto claro debo enfocarme en realizar un diseño instruccional en línea que sea entendible, sencillo y fácil de seguir.

El curso en línea debe tener cero o ningún tropiezo para ser ejecutado por su audiencia. Tenemos que evitar que se frustren por algún evento relacionado al curso a distancia que los hagan sentir indefensos. Este factor pudiera ocasionar el perder a la audiencia y por ende el evento de aprendizaje. Me refiero al desarrollar cursos con muchas instrucciones, botones, funciones y que carezcan de interconexión entre estas. Pantallas cargadas y con mucha información.

Entonces, asociado a esto debe fomentar la interacción del participante con el tema por medio de actividades que van desde lo más sencillo a lo complejo. Las actividades pueden ser escoge, preguntas de discusión, asociaciones, etc. Puedo mencionar además que al tratar temas complejos o largos podemos dividirlos por módulos y pautarlos en diferentes sesiones. Esto le ofrece al alumno los espacios necesarios para relajación y asimilación del material.

Referencias:

Ramírez, S. (2009). Modelo ASSURE: Diseño Instruccional para Entornos Virtuales.

Recuperado el 8 de julio de 2014, en

<http://issuu.com/investigacionur/docs/monografia03>

Mcriff, S. (2000). Modelo de ADDE . Recuperado el 8 de julio de 2014, en

<http://disenoinstrucional.files.ordpress.com/2007/09/addiemodel.doc>

Manco, . (2010). MDEL ISTRUCCIAL. Recuperado el 8 de julio de 2014, en

<http://fredimanco.ordpress.com/2010/08/22/modeloinstruccional/>

(Post is Read)

OK