

Universidad de Puerto Rico
Recinto de Río Piedras
Facultad de Educación
Departamento de Estudios Graduados
Área de Currículo y Enseñanza – Tecnología del Aprendizaje

Etapas del Diseño Instruccional

Ineomi Marcano Ortiz
801-15-5354
Dr. Edwin José Martínez, Ed.D.
20 de abril de 2021

Etapas del Modelo ASSURE

Análisis de alumnos

En la primera etapa del modelo se revisa la pedagogía, andragogía, competencias utilizadas en clases y los distintos estilos de aprendizajes utilizados. También se dedica a estudiar que es su audiencia (edad, habilidades académicas, genero, intereses, etc.)

Objetivos del Estado

En esta etapa se comienza la preparación antes de la instrucción. En esta sección se dedica en lo que los participantes sabrán o serán capaz de hacer como resultado de la instrucción. Se establece que los estudiantes podrán realizar después de la instrucción.

Seleccionar métodos, medios y materiales

Teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje establecidos, es necesario de elegir las estrategias de enseñanza, materiales y medios de comunicación que permitirá obtener los resultados que se desean.

Utilizar medios y materiales

Después de haber escogido el contenido y materiales que se van a utilizar en la experiencia de aprendizaje, se debe decidir cómo se van a implementar las diferentes herramientas de una forma eficiente.

Requiere la participación de los alumnos

En esta etapa se encuentra en el periodo de la instrucción. Los participantes deben estar participando en discusión en clase, actividades grupales y evaluación formativa.

Quiere decir que para esta etapa se debe determinar como se puede involucrar a los alumnos para animarlos a participar activamente en la experiencia de aprendizaje.

Evaluación y revisión

El paso final del modelo de ASSURE es la evaluación y revisión de las estrategias utilizadas. Se evalúa y revisa si:

- ¿Los objetivos fueron logrados?
- ¿Qué se puede mejorar las clases?
- ¿Las métodos, materiales y medios fueron funcionaron?
- ¿Qué se puede mejorar?

Esta etapa depende en el feedback de los estudiantes, el cual nos permitirá mejorar las experiencias de aprendizaje para el aprovechamiento de los alumnos.

Modelo personal de DI

El siguiente modelo está influenciado por los modelos de ASSURE y ADDIE. Estos dos modelos tienen varios aspectos en común. Las diferencias siendo que el modelo ASSURE es más específico en unos pasos, especialmente en de selección de materiales, métodos y medios. Este modelo está pensado para un ámbito educativo.

Análisis

- Identificación de problema
- Conocer a la audiencia
 - o Edad, intereses,
- Conocer el ambiente
- Reglamento de la institución

Diseño

En esta etapa se:

- Seleccionara los:
 - o Medios
 - o Materiales
 - o Métodos
- Creará
 - o los objetivos
 - o actividades
 - o contenido

Implementación:

Se trata de la implementación, ejecución y práctica de lo que fue desarrollado en la etapa de Diseño y desarrollo. En el mismo los estudiantes podrán dejar sus comentarios del material, contenido, etc.

Evaluación y Revisión

- Revisar si los objetivos fueron logrados
- Evaluar si se puede añadir otros objetivos basados en los resultados de los estudiantes
- Recibir feedback de los estudiantes
- Evaluación sumativa de los estudiantes
- Revisión de las etapas

La meta es que este modelo sea una basada en el constructivismo. En donde los estudiantes tengan la oportunidad de reflexionar sobre sus experiencias y a partir de ella construir sus conocimientos. Es por esto que es esencial el conocer quienes son los participantes para que a partir de la información recopilada crear las actividades y contenidos del proyecto, para que de esta manera los estudiantes estén enfocados en lograr sus metas. Parte de el constructivismo es el trabajo colaborativo, lo ideal es que allá una comunicación con los participantes en el

Por mi experiencia la educación en Puerto Rico es mayormente conductista, a pesar de que se dialoga mucho sobre el constructivismo. No puedo decir que la teoría conductista la voy a dejar fuera, ya que esta tiene sus momentos y casos en donde puede ser útil. Parte de ella es lograr unas ciertas metas, sin embargo, creo en que a

veces se logran otras metas u objetivos que no se planearon y se deben añadir en los resultados.

Bibliografía

Belloch, C. (2017) Diseño Instruccional.

<https://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>

Kurt, S. (14 de febrero de 2016) *ASSURE: Instructional Design Model*. Restaurado de

<https://educationaltechnology.net/assure-instructional-design-model/>