

# ADDIE

# MODELO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL

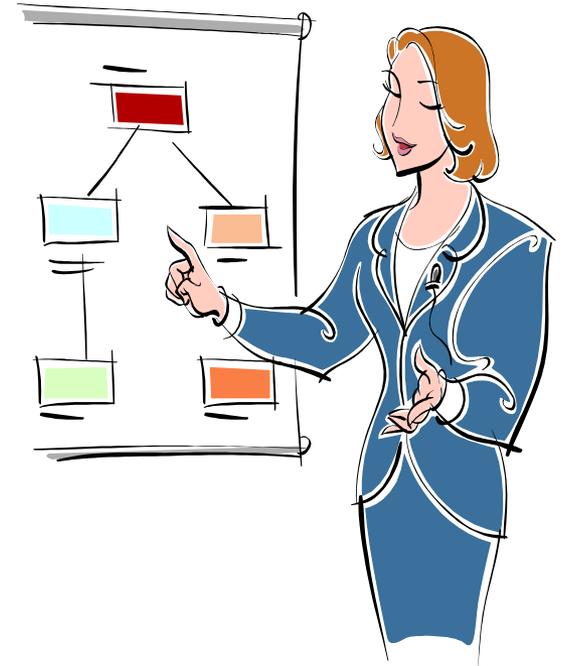
---

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

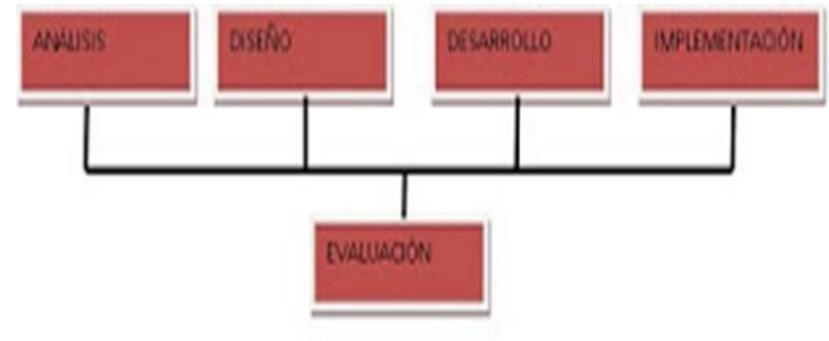
## Año/Generación

- 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



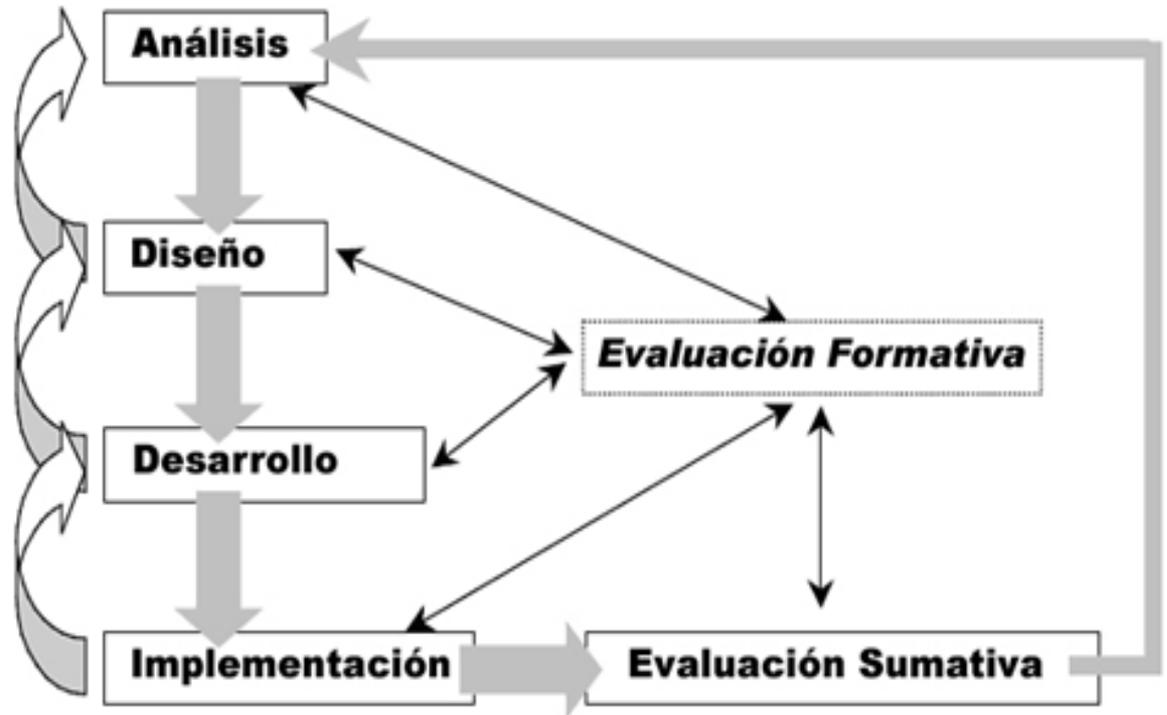
# Características del Modelo ADDIE

- 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.

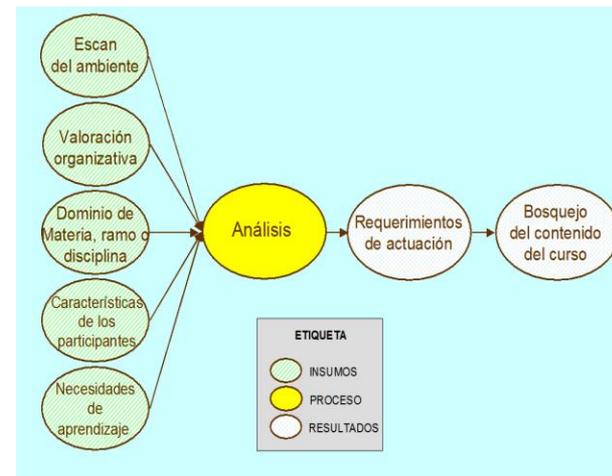
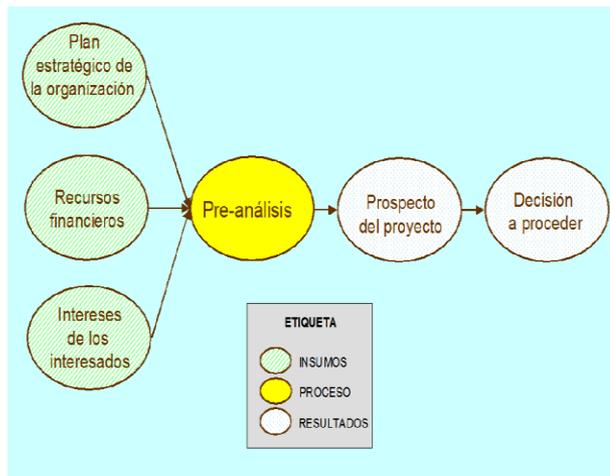


# Descripción de Fases y Elementos de ADDIE

## • 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



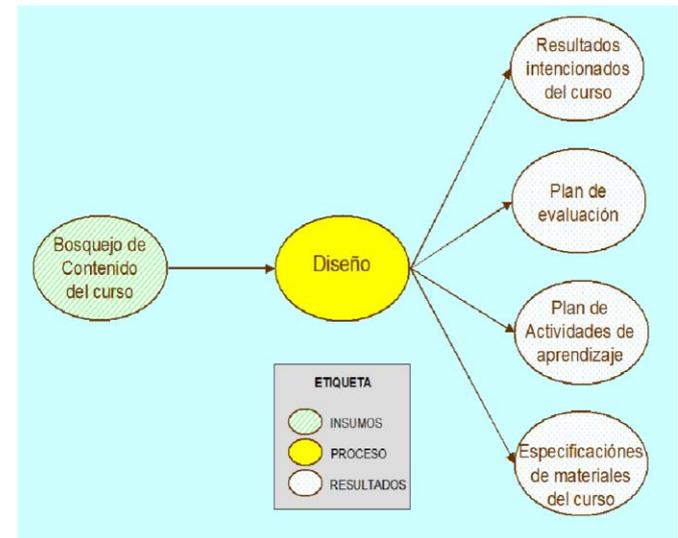
Cookson, 2003

# 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.)

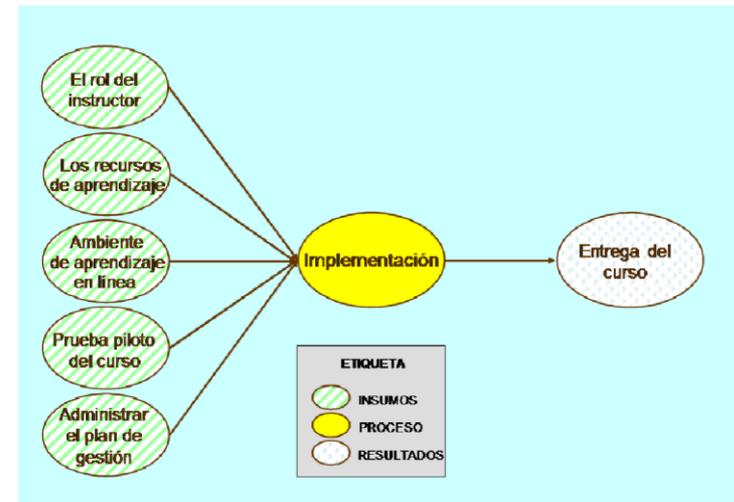


- Cuando estemos escogiendo los medios para transmitir conocimiento tengamos en consideración utilizar:
  - los que mas activen la atención de los sentidos.
  - Combinación de: graficas, texto, imágenes, películas, simulaciones, etc.
  - Porque: las personas aprenden utilizando mecanismos diferentes.

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

# 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.

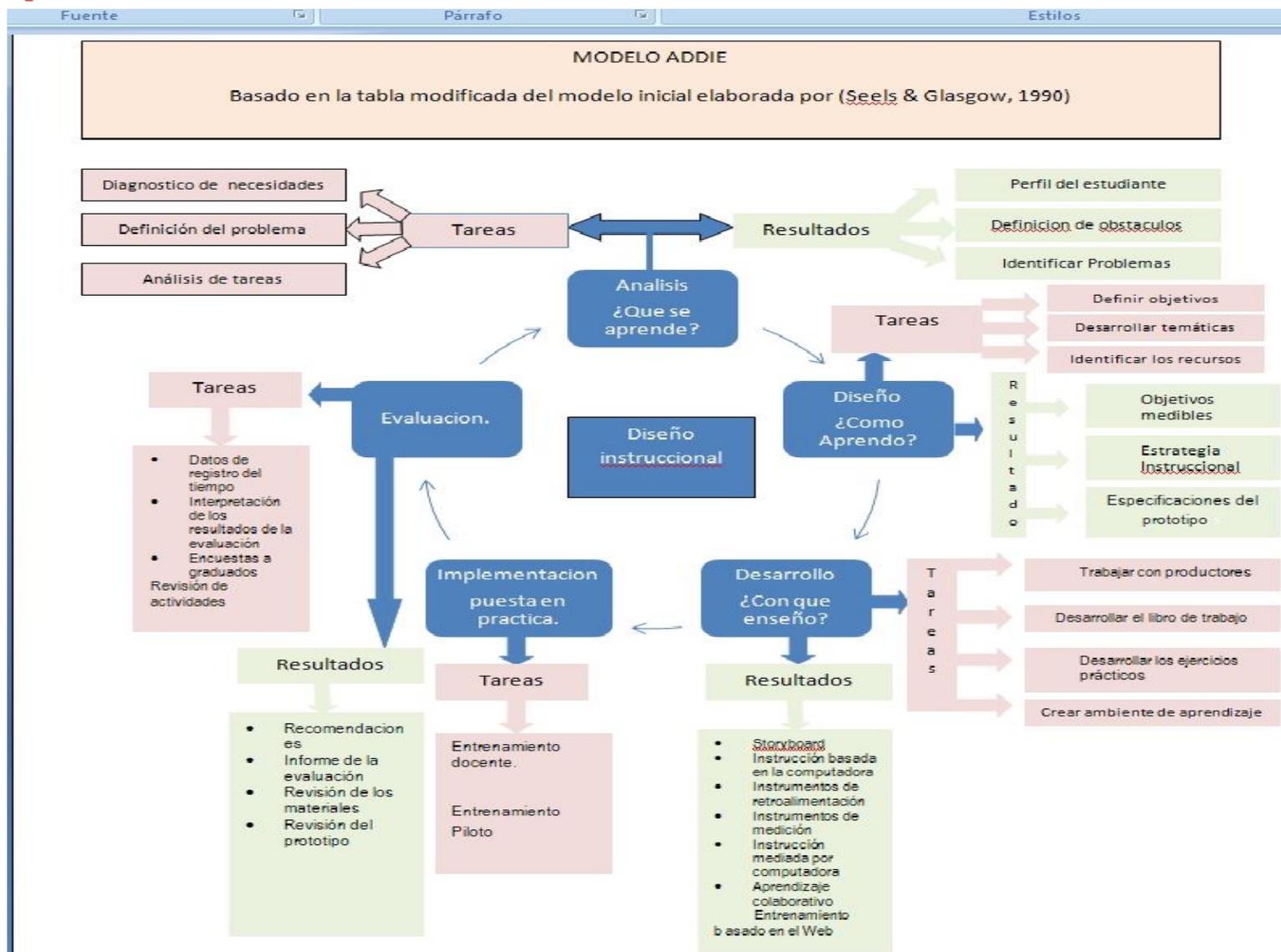
# Puntos a Recordar

- 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.+MODELOS+DE+DISE%C3%91O+INSTRUCCIONAL.pdf>
- <http://aulavirtualkamn.wikispaces.com/file/view/2.+MODELOS+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://en.wikipedia.org/wiki/ADDIE_Model)
- [http://centrodeartigos.com/articulos-noticias-consejos/article\\_135413.html](http://centrodeartigos.com/articulos-noticias-consejos/article_135413.html)