

INSTRUCCIONALES 2025

Modelos **Instruccionales**

CERTIFICACIÓN PROFESIONAL



- Cuando un profesional se plantea el desarrollo de un curso, sigue un proceso de forma consciente o rutinaria, con el fin de diseñar y desarrollar acciones formativas de calidad. El disponer de modelos que guíen este proceso es de indudable valor para el docente y pedagogo, que en muchos casos será requerido para diseñar los materiales y estrategias didácticas del curso.
- Para el desarrollo de producción de materiales educativos (didácticos) es necesario la selección de un modelo de Instrucción que nos marque las pautas para la organización de un proceso de enseñanza, alineados al objetivo de aprendizaje.

Los Modelos Instruccionales más conocidos son:

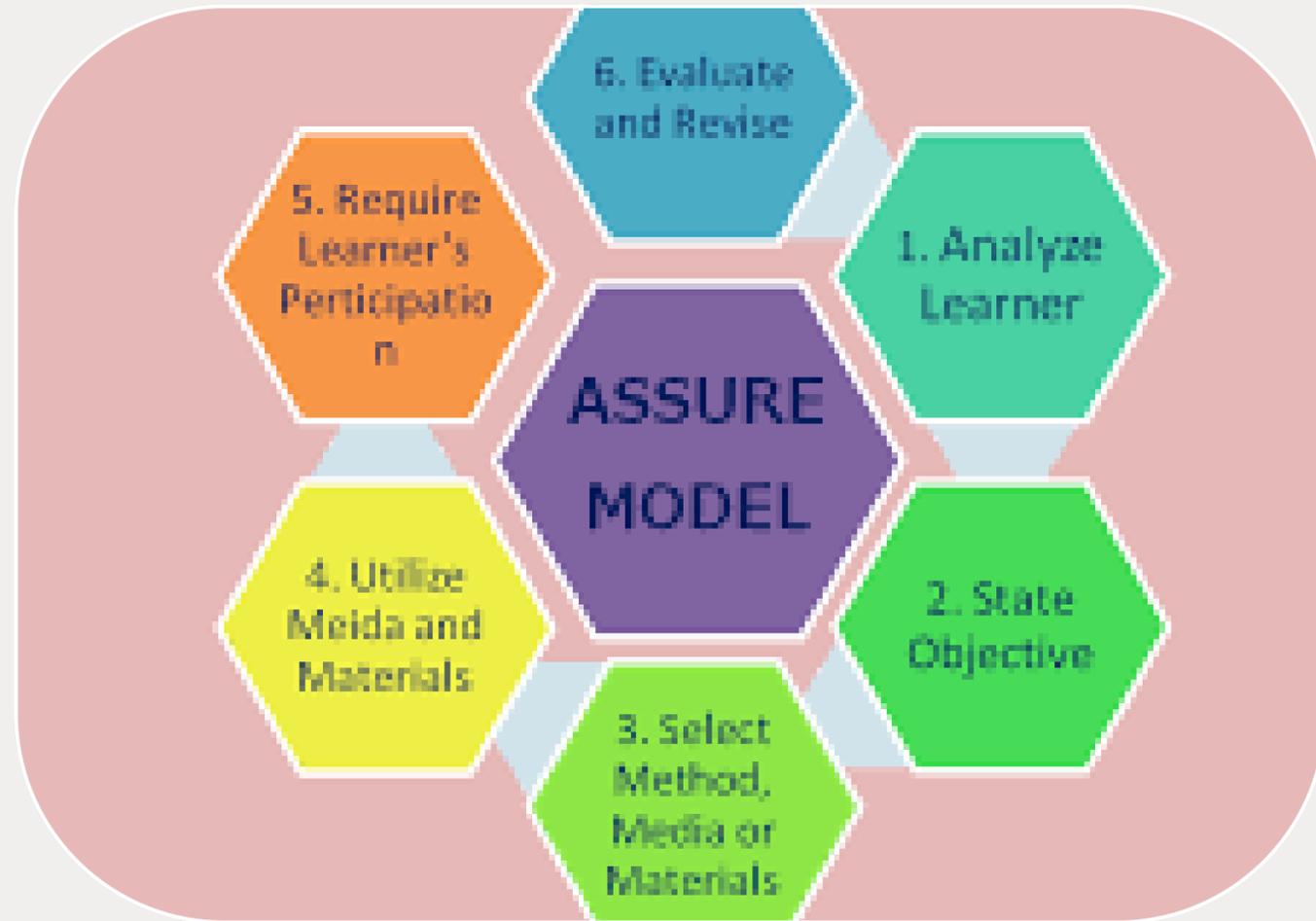


Modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación)

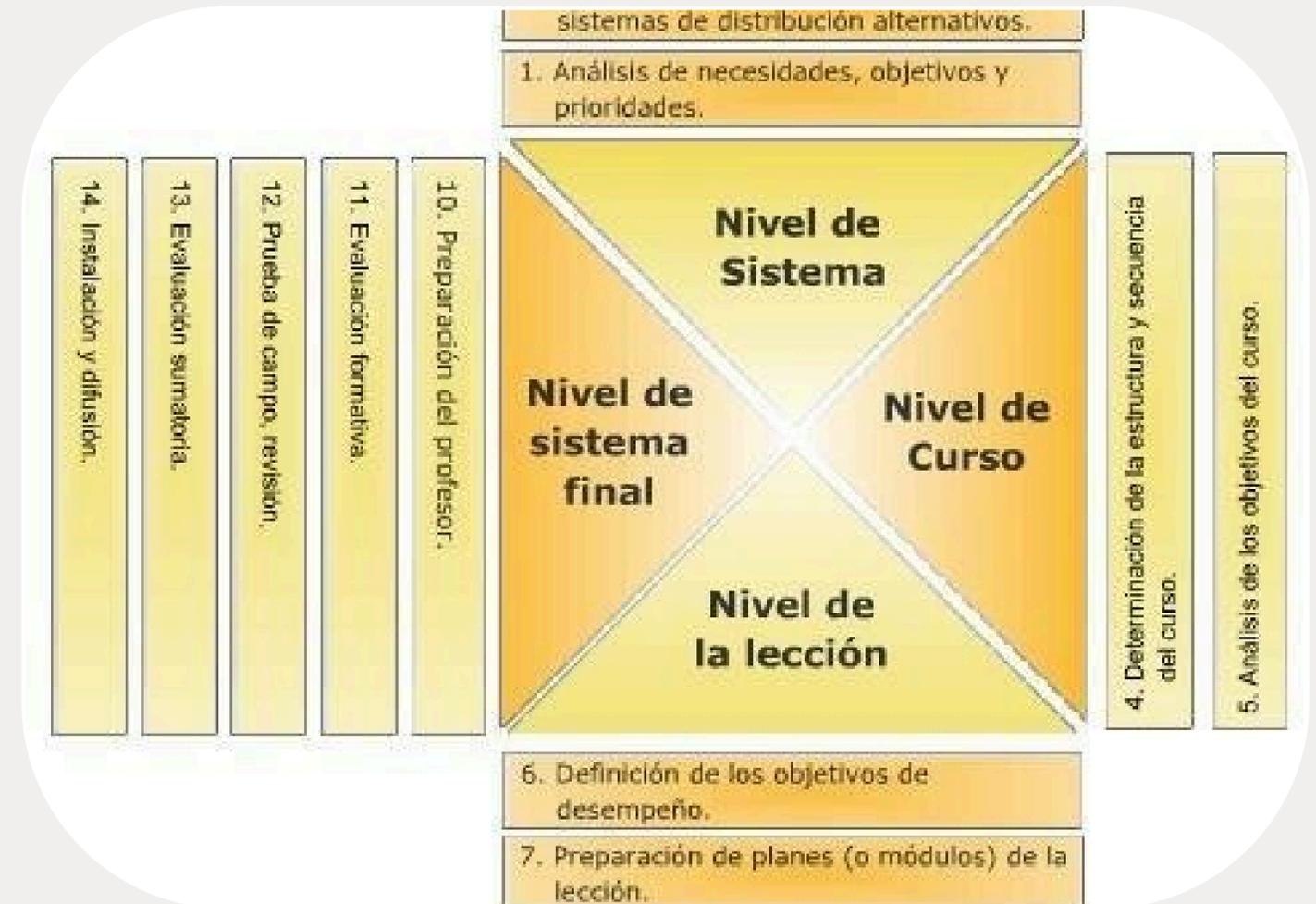


Modelo Gagne

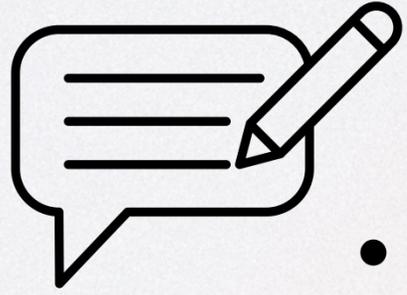
Los Modelos Instruccionales más conocidos son:



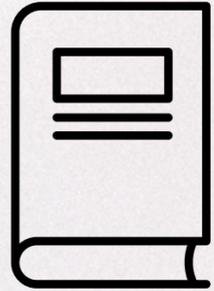
Modelo ASSURE



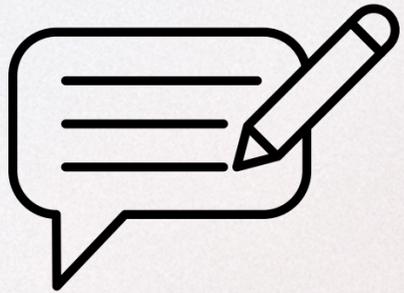
Modelo de Gagne y Briggs



- La ventaja de los ambientes virtuales de aprendizaje, es que se puede aprender sin coincidir en el espacio ni en el tiempo y se asumen funciones de contexto de aprendizaje que poseen los sistemas tradicionales.



- Cuando se plantea la construcción de materiales didácticos es necesario definir tres momentos, tomando en cuenta que el objetivo es traducir el entorno de aprendizaje tradicional definido en tiempos y lugares específicos a un ambiente de trabajo en línea que sea flexible en las variables de tiempo y espacio, acordes a las necesidades de cada usuario, sin decremento de la calidad de sus actos académicos.



- Un análisis inadecuado de los contenidos nos puede llevar a que el material didáctico no cubra las necesidades diagnosticadas, los contenidos son la columna vertebral de cualquier proyecto educativo y son los que permitirán al alumno alcanzar los objetivos establecidos en la fase de planeación.

Momentos para la Construcción de Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Candolfi-Arballo, N., & Avitia, C.P. (2012). Colegiabilidad en entornos virtuales de aprendizaje como estrategia para el incremento de la calidad en formación continua a distancia. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 2(4), 105-118.

<https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/50>

Definición de Objetivos

- Definir ¿A quien va dirigido el Curso?, detección de necesidades.
- **Seleccionar los Temas a incluir.**
- Establecer Metas y competencias a lograr.
- Definir de calendario de actividades.

Desarrollo de Contenidos

- Definir Medios tecnológicos a utilizar para la transmisión y adquisición del conocimiento.
- **Proponer estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje.**
- Proponer metodología comunicacional.
- **Crear mecanismos de Evaluación de Aprendizaje.**

Diseño de EVA

- Seleccionar Plataforma Virtual (entorno virtual de aprendizaje)
- Integrar los Medios tecnológicos de aprendizaje y comunicación en la Plataforma Virtual de trabajo.
- **Definir interfaz de usuario respecto a la imagen de la Plataforma.**

Fases para la Elaboración de Materiales Educativos:

- Es la fase previa de carácter documental, donde el autor, empleando sus propios conocimientos, se documenta para poder escribir el contenido de manera documentada y de acuerdo con las últimas tendencias.
- También busca los materiales gráficos y los textos que va a utilizar en el desarrollo posterior.

1.- Recolección de información

2.- Desarrollo de materiales.

- Es la fase en la que nos encontramos, cuando ya tenemos el contenido en bruto, procedemos a esta segunda fase donde el material es organizado y empieza a tomar forma, partiendo de las competencias que el alumno ha de alcanzar con ellas. Será el momento de dar forma didáctica al contenido y buscar o elaborar los recursos expresivos que necesitamos: imágenes, figuras, gráficas, videos, sonidos.

- Empleando las herramientas de autor de la plataforma a través de la que se va a publicar el contenido, o si esta no las tuviera, un editor que permita que el contenido pueda verse a través de un navegador o pueda ser ejecutable con su estructura multimedia.

3.- Producción.

4.- Evaluación del producto.

- De manera que podamos comprobar, antes de que los alumnos lo utilicen, que da respuesta a los objetivos que hemos planteado para su realización y que todos los recursos empleados funcionan, están colocados en su sitio y que el material, como tal, en un comportamiento razonablemente bueno para que se pueda difundir a través de Internet o del medio para el que lo hayamos creado.

Principios Generales:

Para Cabero y Gisbert (2005), el diseño de acciones formativas multimedia para ser soportadas en la red, debe guiarse por una serie de principios generales:

- Cuanto menos más.
- Lo técnico supeditado a lo didáctico.
- Legibilidad contra irritabilidad.
- Evitar el aburrimiento.
- Interactividad.
- Hipertextualidad.
- Flexibilidad.

Puntos comunes de la Evaluación

- La evaluación como algo necesario en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Proceso de valoración sistemática.
- Recolección de datos.
- Análisis de los datos.
- Emisión de juicios de valor.
- Toma de decisiones.



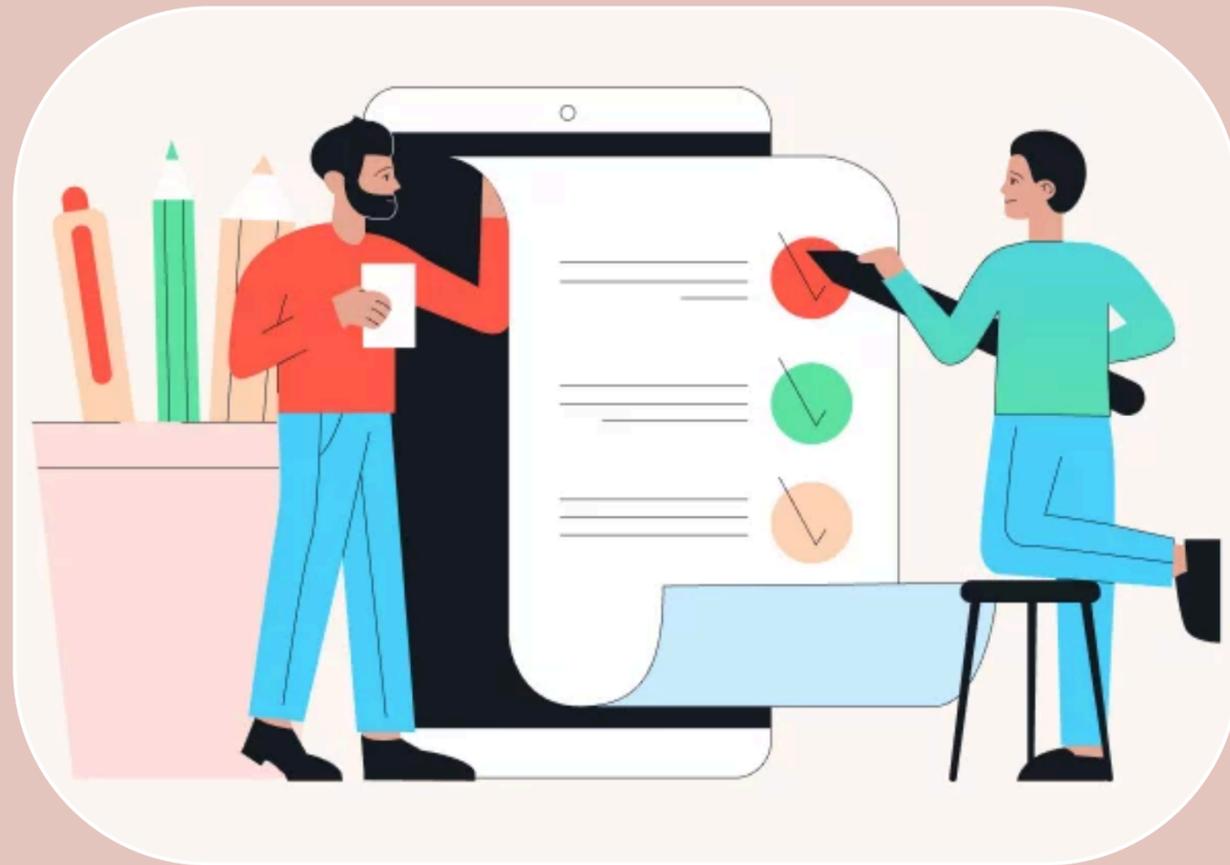
Evaluación diagnóstica

- Permite determinar las fortalezas y debilidades de los participantes en el proceso educativo y sus funciones principales son la ubicación, clasificación y adaptación (Fuentes M, 2002).
- Debe aplicarse al principio del curso para determinar si los participantes poseen los conocimientos y destrezas que les permitan asimilar el nuevo conocimiento que se pretende impartir y si dominan las herramientas tecnológicas necesarias para su participación en el mismo.
- Esta evaluación puede realizarse mediante la aplicación de test de habilidades en el uso del computador, test de conocimientos de herramientas informáticas, test de competencias de trabajo en equipo, comunicacionales, de responsabilidad y organización, entre otros.

Tipos de Evaluación



Tipos de Evaluación



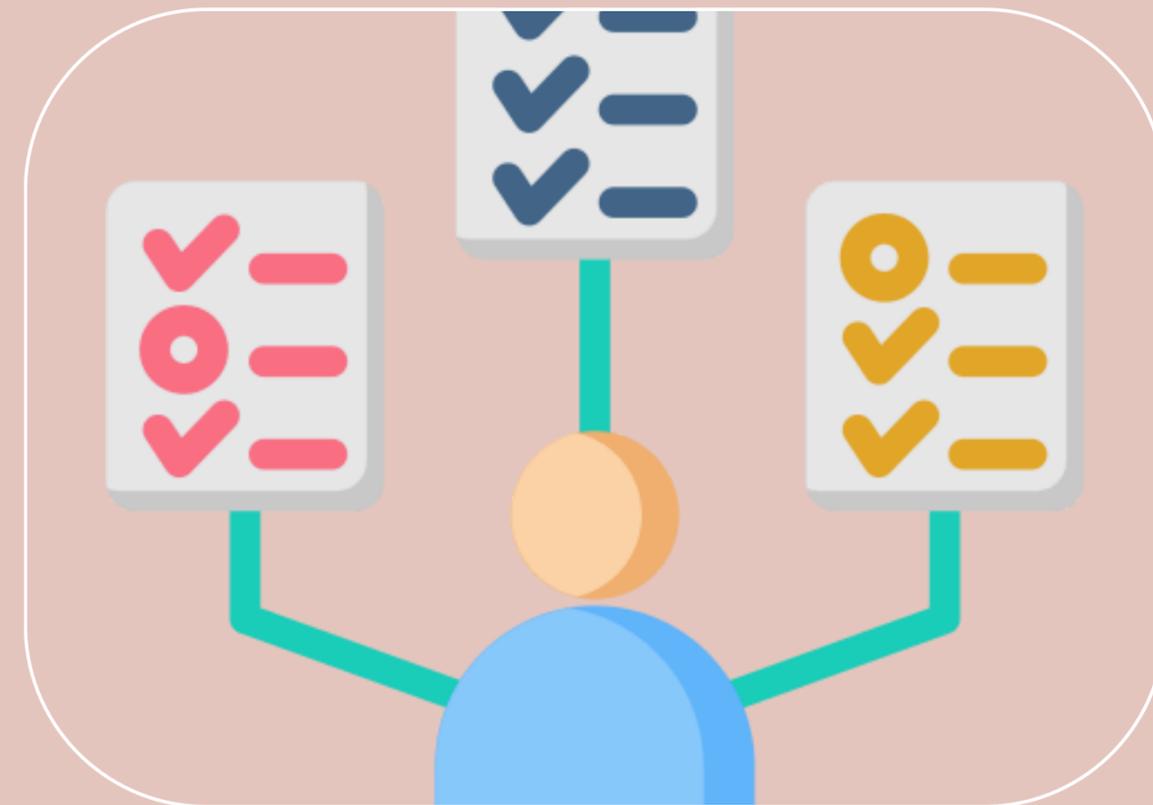
Evaluación formativa

- Su objetivo principal es localizar las deficiencias en el logro de los objetivos de estudio y ponderar las conductas de los participantes para alcanzar el cumplimiento de las actividades propuestas y la adquisición del nuevo conocimiento.
- Debe informarse a los estudiantes del resultado de esta evaluación, así como de los aspectos que deben modificar en sus conductas para superar las deficiencias que evidencie la evaluación y poder así continuar su formación sin inconvenientes.
- Por sus características, este tipo de evaluación debe realizarse al finalizar cada unidad de estudio.
- La retroalimentación debe realizarse de forma inmediata a los resultados de las evaluaciones para reforzar el conocimiento y corregir los errores y deficiencias.
- Los estudiantes deben simultáneamente autoevaluarse y evaluarse.
- Para facilitar este proceso, el tutor debe diseñar actividades que exijan que los estudiantes se involucren en los trabajos de los demás.

Evaluación sumativa

- Es un proceso que pretende: valorar las conductas finales que se observan en el educando al finalizar el curso; certificar que se han alcanzado los objetivos propuestos; integrar los contenidos de aprendizaje trabajados durante todo el curso e integrar todos los juicios de valor que se han emitido sobre cada participante a lo largo de todo el proceso educativo.
- Su función principal es por lo tanto verificar, acreditar, calificar y promover.
- Se aplica al finalizar el proceso de capacitación, aunque también puede realizarse en forma parcial al concluir ciertas unidades de estudio que así lo ameriten;
- Se complementa con la evaluación formativa, generándose la retroalimentación que ameriten los resultados obtenidos.
- Integra y se apoya en los demás procesos evaluativos y produce un juicio de valor conclusivo de todos los ellos.

Tipos de Evaluación



¡Gracias!