

# EL MODELO ADDIE

**Por: John Bustamante V**

**Documento Sometido a la  
Maestría de  
Educación Virtual, en  
Cumplimiento Parcial de los  
Requisito para aprobar el curso  
Virtual Education and E-  
Learning (VED 6322)**

# TABLA DE CONTENIDO

- **PRESENTACION DEL TRABAJO.**
- **EL MODELO ADDIE , UNA NUEVA MIRADA A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE.**
- **CARACTERISTICAS.**
- **ANALISIS DE LAS FASES DEL MODELO ADDIE.**
- **DIAGRAMAS .**
- **CONCLUSIONES.**
- **REFERENCIAS**

# PRESENTACION

- Para el desarrollo de este trabajo, conoceremos los elementos y características mas importas del modelo de aprendizaje ADDIE , estudiando sus fases o momentos en la construcción y desarrollo del conocimiento , sus ventajas y desventajas, y como aplicarlo en cualquier empresa social, para alcanzar las metas y objetivos propuestos con estándares claros y bien estructurados, además anima a los docentes a no quedarnos en el mundo de la educación tradicional, mas bien conocer y adaptar los cambios y avances de la información y la tecnología al servicio del aprendizaje, nuestra realidad actual plantea tomar decisiones rápidas y precisas, estamos en un mundo cambiante y la educación no se queda atrás debe actualizarse y enfocarse con metas y objetivos de calidad, solo así se lograra un verdadero cambio en las instituciones y en los modelos de aprendizaje.

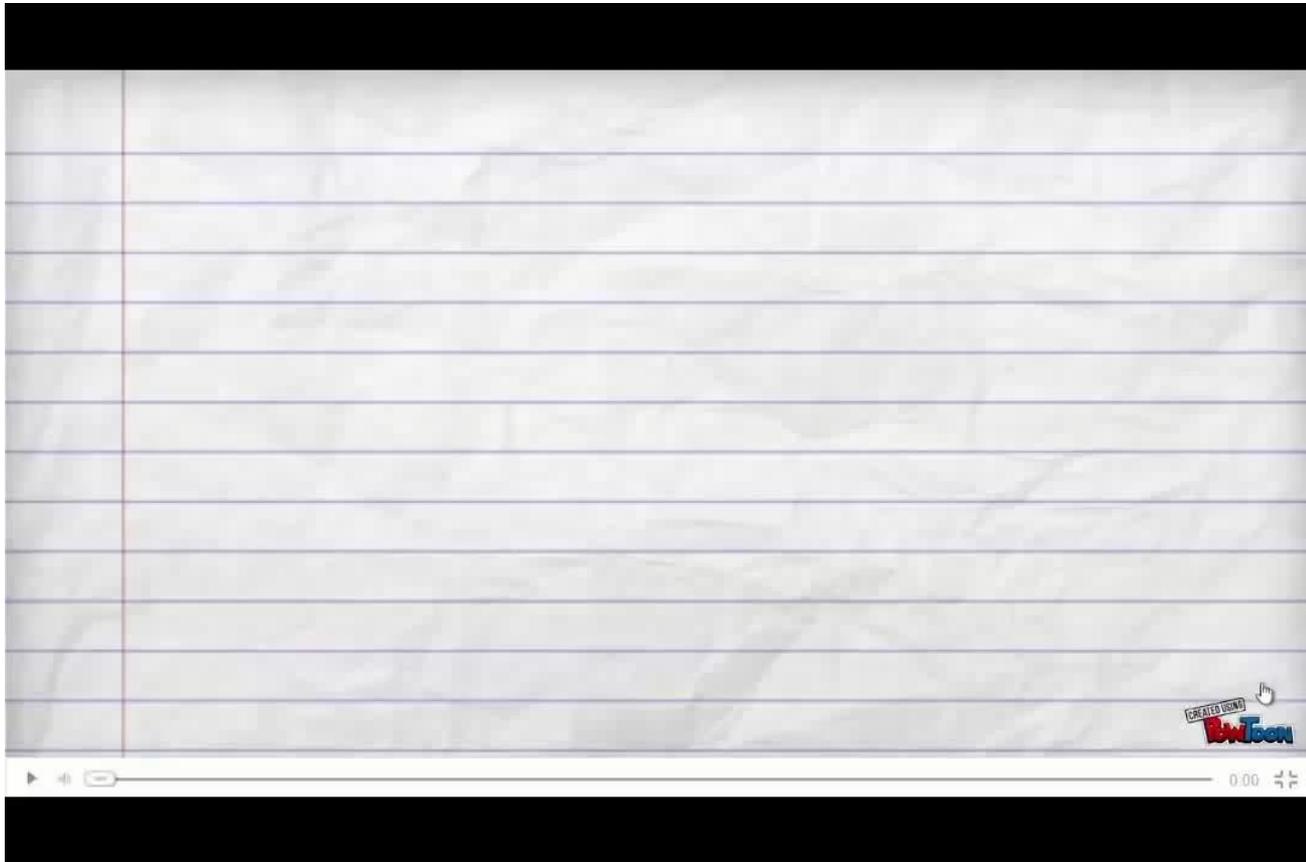
# EL MODELO ADDIE



# EL MODELO ADDIE

- El modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implantación y Evaluación) es un modelo comúnmente utilizado en el diseño de la instrucción tradicional, aunque más en el medio electrónico (un ejemplo de un medio electrónico es la Internet). El modelo ADDIE es un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase.

# EL MODELO ADDIE



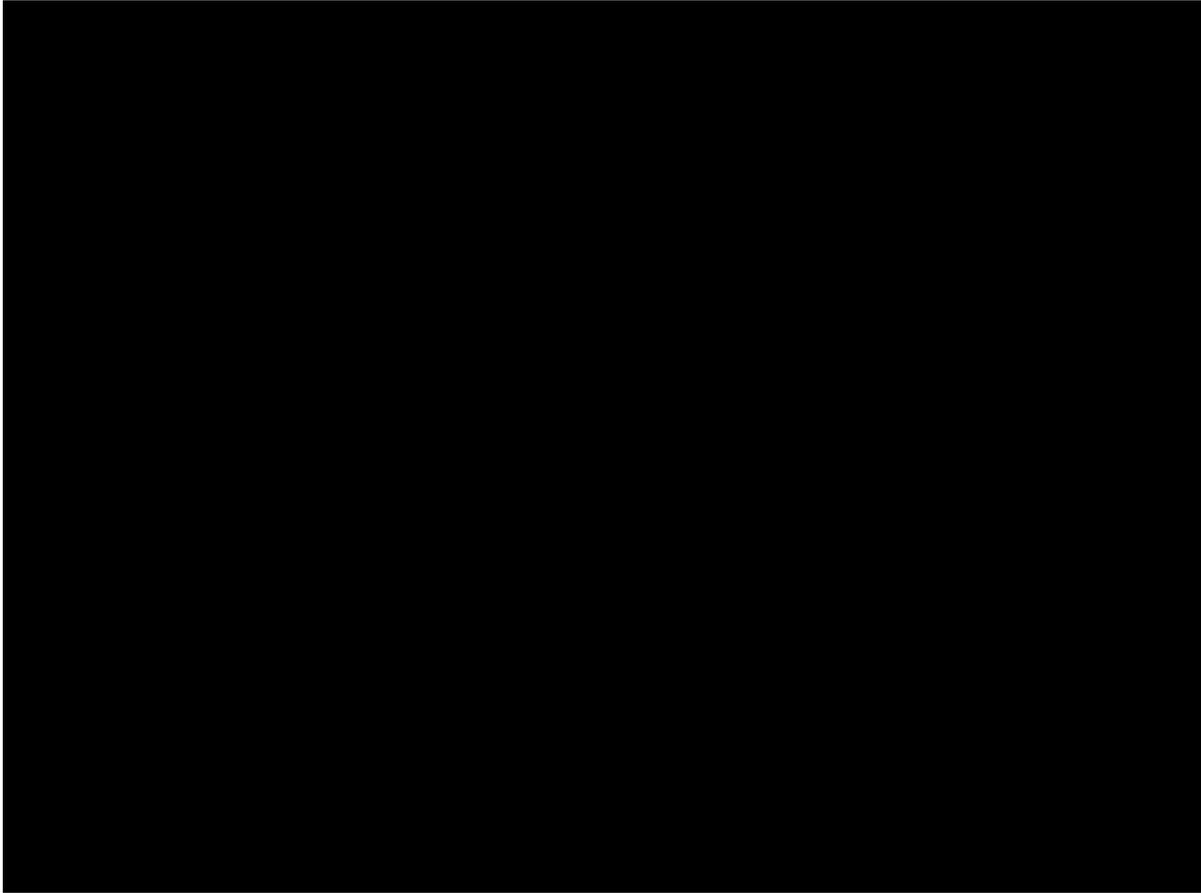
# EL MODELO ADDIE



# EL MODELO ADDIE

- Deberíamos destacar que el análisis, hasta cierto grado, se produce a lo largo del proceso de diseño. Tal como indican las flechas, el modelo puede ser tanto interactivo como recursivo. No tiene por qué ser lineal-secuencial. No obstante, como ocurre en la mayoría de las ciencias del diseño, hay una secuencia general inevitable que es la planificación seguida del diseño y la implementación

# FASES DEL MODELO ADDIE



# FASE DE DISEÑO

- En la fase de diseño, desarrolle un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque didáctico general y en el modo de secuenciar y dividir el contenido en las partes que lo componen. En la fase de diseño:
- Escribirá los objetivos de la unidad o módulo.
- Diseñará la evaluación.
- Escogerá los medios y el sistema de hacer llegar la información.
- Determinará el enfoque didáctico general.
- Planificará la formación: decidirá las partes y el orden del contenido.
- Diseñará las actividades del alumno.
- Identificará los recursos.

Arquitectura	Características	Ejemplo	Propósito
Receptiva	Formación que proporciona información; pocas oportunidades para la actividad del alumno	Clases magistrales, Lecturas	Sesiones informativas frente a la construcción de habilidades; formación para alumnos avanzados
Directiva	Organización del contenido en pequeños pasos; preguntas frecuentes con <i>feedback</i>	Instrucción programada	Para enseñar habilidades procedimentales a principiantes
Descubrimiento guiado	Formación que ofrece problemas para resolver, oportunidades para probar una habilidad, reflejo en resultados, revisión y posibilidad de corrección	Aprendizaje cognitivo	Para la enseñanza de habilidades basadas en principios
Exploratoria	Formación que proporciona gran cantidad de recursos además de buenas ayudas a la navegación	Utiliza la Intranet para aprender	Para alumnos con conocimientos previos y buenas habilidades de gestión del aprendizaje

# FASE DE DESARROLLO

- La fase de desarrollo es aquella en la que escribe el texto del módulo didáctico, se graba el vídeo, y se programan las páginas web y multimedia, de acuerdo con el modo de hacer llegar la información escogida. Las actividades instruccionales se desarrollan y se prueban, se elabora si es necesario el material del profesor y del usuario, y se unen todos los elementos. El desarrollo de materiales debería incluir como mínimo dos borradores, pruebas de garantía de calidad, prueba s piloto y debería finalizar con unas revisiones.

- Trabajo con los productores/programadores para desarrollar los medios.
- Desarrollo de los materiales del profesor si conviene.
- Desarrollo del manual del usuario y de la guía del alumno, si es necesario.
- Desarrollo de las actividades del alumno.
- Desarrollo de la formación.
- Revisión y agrupación (publicación) del material existente.

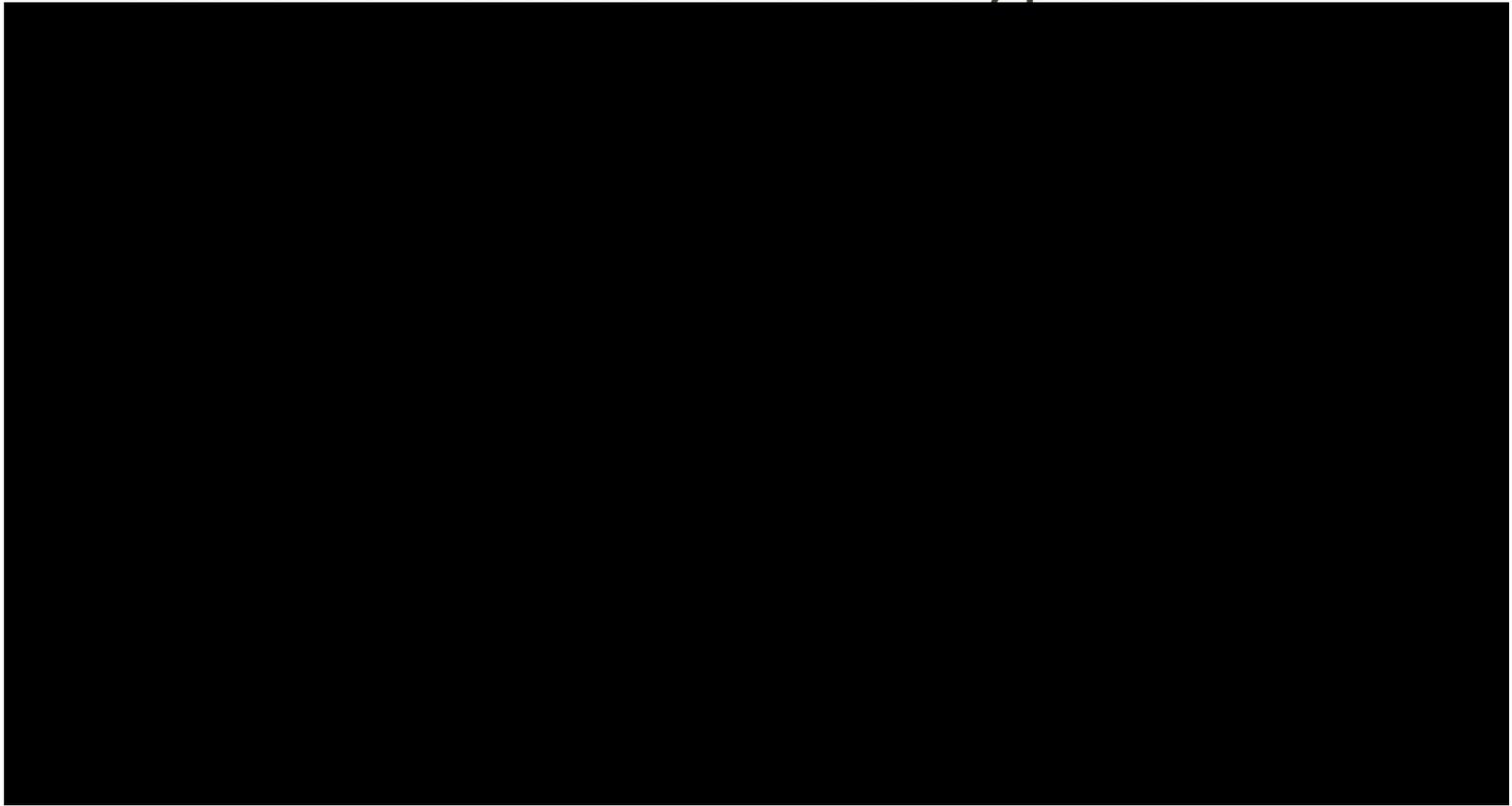


# FASES DE EVALUACION

- Debería realizar una evaluación durante el proceso (evaluación formativa) y al final de la formación (evaluación sumativa). En lugar de ubicar esta fase al final del proceso, la evaluación debería realizarse a lo largo de todo el proceso.

- Realizar evaluaciones formativas y sumativas.
- Interpretar los resultados de las evaluaciones de los alumnos.
- Recoger las opiniones de los graduados y de los no graduados.
- Revisar las actividades.
- Si es un prototipo, llevar a cabo los ajustes adecuados al modelo. El modelo ADDIE puede adaptarse a numerosas situaciones. El modelo es flexible y aplicable a diferentes situaciones instruccionales, proporcionando un marco que incluye todos los elementos importantes.

- **A continuación veremos cada fase y como se desarrolla el modelo de manera clara y precisa.**



## VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL MODELO ADDIE

- El modelo ADDIE tiene varias ventajas entre ellas: es un modelo genérico, simple, puede ser aplicado a cualquier situación instruccional. Como desventajas se observa que el modelo es cerrado. En el modelo Morrison, Ross Y Kemp. Los autores sostienen que un diseñador puede comenzar en cualquier momento del proceso que tiene sentido para un determinado proyecto y cambiar el orden de los pasos y revisiones que tienen sentido en un proyecto.

# IMPLEMENTACION EN EL AMBIENTE INSTRUCCIONAL

- Dejo a continuación el enlace de una clase virtual diseñada para mis estudiantes del programa de diseño grafico, en el nivel de 5 semestre, hay se puede apreciar algunas características fundamentales del diseño. Además cuenta con toda la información y enlaces necesarios para el correcto desarrollo del curso

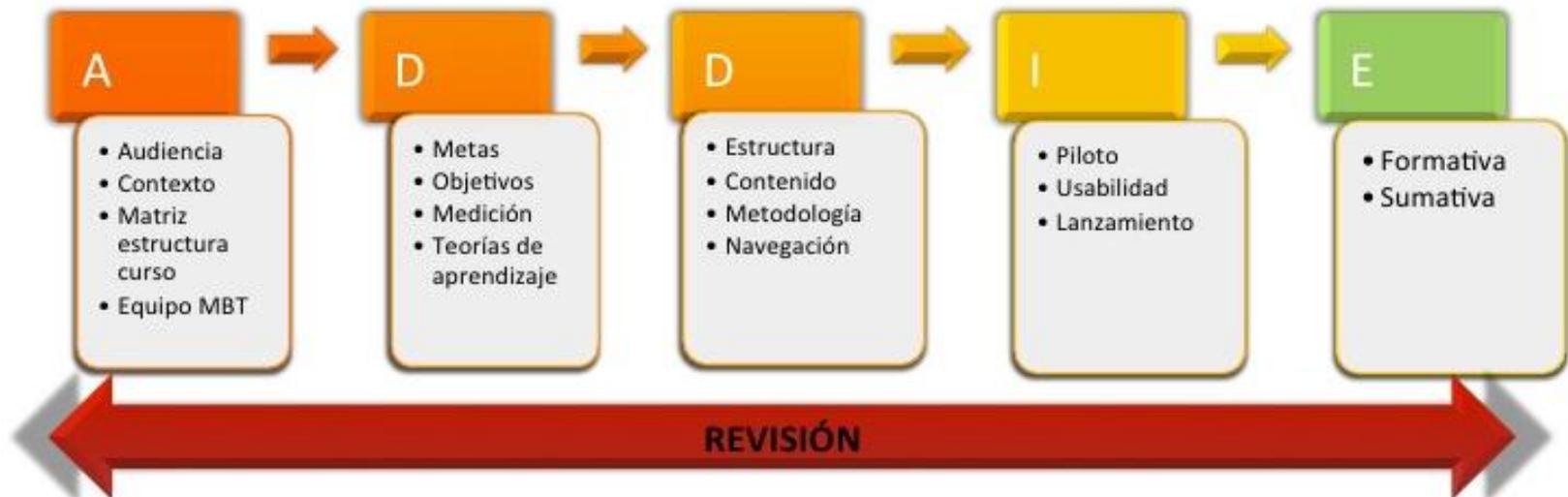
<https://clasesvirtualesite.wordpress.com/>

## ¿DONDE SURGIO ESTE MODELO?

- La Universidad del Estado de Florida desarrolló inicialmente el marco ADDIE para explicar , " los procesos que intervienen en la formulación de un programa de desarrollo instruccional (ISD) para el entrenamiento militar entre servicios que formará a los individuos de manera adecuada para hacer un trabajo en particular y que también pueden ser aplicados a cualquier actividad de desarrollo curricular. " El modelo originalmente contenía varios pasos bajo sus cinco fases originales ( analizar, diseñar , desarrollar, implementar y evaluar ) . La idea era completar cada fase antes de pasar a la siguiente. Con los años, los practicantes revisaron los pasos , y con el tiempo se convirtió en un modelo más dinámico e interactivo que la versión original. A mediados de la década de 1980 , apareció la versión familiar de hoy en día

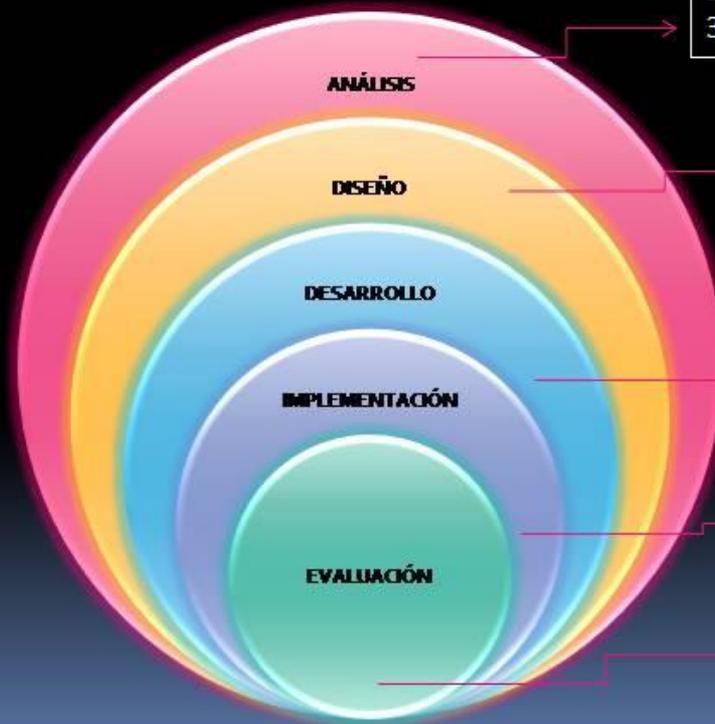
# El modelo ADDIE

Proceso sistemático de diseño instruccional.



Sistema ADDIE.

## MODELO ECLÉCTICO ADDIE + Morrison, Ross y Kemp



1. Identificar problemas, plantear metas
2. Examinar características del alumno (Planeación)
3. Identificar contenidos, analizar componentes,

3. Identificar métodos y procesos
4. Establecer estado de la instrucción, los objetivos basados en el alumno
5. Instaurar secuencia de contenidos para el aprendizaje lógico

6. Diseño instruccional de estrategias para que el estudiante pueda dominar los objetivos

7. Realización instruccional y entrega

8. Desarrollo de instrumentos de evaluación
9. Seleccionar recursos que apoyen la enseñanza

# CONCLUSIONES

- El modelo resulta dinámico y eficiente en los procesos de enseñanza- aprendizaje permite desarrollar el conocimiento por pasos sistemáticos, además integra diversos procesos en la construcción del conocimiento, se aleja de los métodos tradicionales para fomentar el interés y la participación activa de todos los integrantes del curso, cambia la interacción docente – alumno, facilita los procesos de comunicación, integra las herramientas tecnológicas en cada fase, expone y argumenta las ideas, se puede transformar durante la marcha, es cambiante y facilita el conocimiento , considero que es un modelo muy completo y eficiente en los procesos de cambio y transformación no solo de las escuelas o instituciones educativas por su versatilidad permite incorporarlo en cualquier empresa o actividad social para alcanzar las metas y objetivos propuestos.

# REFERENCIAS

- [A. Rubio, E. \(2004, 03\). Modelos ADDIE y ASSURE. Escuela de Estudios Profesionales Programa Ahora. Obtenido 08, 2016, de http://www.amarilisfebo.com/uploads/4/0/4/1/40415985/afebomodelos\\_addie\\_y\\_assure\\_taller\\_3-corregida.pdf](http://www.amarilisfebo.com/uploads/4/0/4/1/40415985/afebomodelos_addie_y_assure_taller_3-corregida.pdf)
- [BIGAI NÚÑEZ, E. \(2012, 01\). 1 ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE. MODELO DE DISENOINSTRUCCIONAL ADDIE. Obtenido 08, 2016, de https://es.scribd.com/doc/149845251/MODELOS-DE-DISENO-INSTRUCCIONAL-MODELO-ADDIE](https://es.scribd.com/doc/149845251/MODELOS-DE-DISENO-INSTRUCCIONAL-MODELO-ADDIE)
- [Belloch, C. \(2005, 06\). Diseño Instruccional. Unidad de Tecnología Educativa . Obtenido 08, 2016, de http://www.buenastareas.com/generador-de-citas/](http://www.buenastareas.com/generador-de-citas/)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Modelo\\_ADDIE](https://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_ADDIE)