



MODELO ASSURE

JANESSA CASTRO SANTIAGO

OBJETIVOS



FUNDAMENTOS

**Describir
modelo de
diseño
instruccional
“ASSURE”.**

**Fundamentos
modelo
diseño
instruccional**

**Fases del
modelo y su
descripción.**

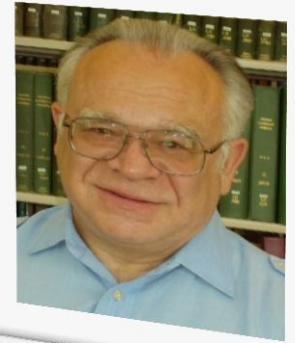
**Datos
biográficos
teóricos
modelo
diseño
instruccional**

**Bases
teóricas del
diseño
instruccional
“Assure”**



MICHAEL MOLEND

El Dr. Molenda se desempeña en la Universidad de Indiana como Profesor Asociado en Tecnología de Sistemas de Instrucción.



ROBERT HEINICH

Trabaja en la Universidad de Indiana como Profesor emérito en el Departamento de Tecnología de Instrucción (IST). Actualmente esta retirado de la enseñanza activa.

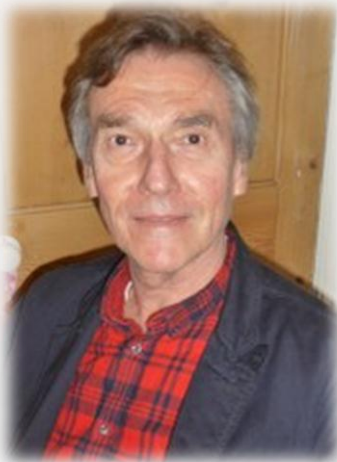


SHARON SMALDINO

**Dicta cursos de posgrado en
Tecnología Educativa,
Educación a distancia,
normas y práctica ética.**



JAMES D. RUSSELL



**Trabaja en la Universidad de
Purdue como Profesor de
Tecnología Educativa.**

ROBERT GAGNÉ



Psicólogo norteamericano. Obtuvo su Licenciatura en Psicología en la Universidad de Yale en 1937, y recibió su Doctorado en la Universidad Brown, en 1940. Se destacó como profesor en las Universidades de Princeton, Berkeley, y Florida State. Trabajó en la aplicación de conceptos llamados Teoría de instrucción en el diseño de la formación basada en computadores y multimedia fundamentada en el aprendizaje.

¿QUÉ ES EL MODELO ASSURE?

Creado en 1993, por
Heinich, Molenda,
Russell, Smaldino

Gagné y Briggs (2001)

Proponen que la razón fundamental para planificar la enseñanza, es hacer posible la consecución del conjunto de objetivos de aprendizaje.

@ Sistema de Diseño Instruccional para ser utilizado por los maestros en el salón de clases.

@ Guía que incorpora la planificación y conducción de la instrucción apoyada en la tecnología.

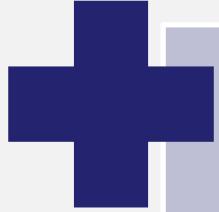
Modelo que contribuye a:

@ Incrementar el conocimiento

@ Dominar el uso de la tecnología

@ Comprometerse con el cambio

MODELO ASSURE



Esta basado en un enfoque sistémico, que se aplica a un diseño didáctico planeado, realizado mediante un proceso estructurado con objetivos, sistemas y etapas.

Esta centrado en la planeación del entorno del salón de clases actual permitiéndole integrar el diseño en el desarrollo y mejoras en el ambiente de aprendizaje adecuados a las características de los estudiantes.

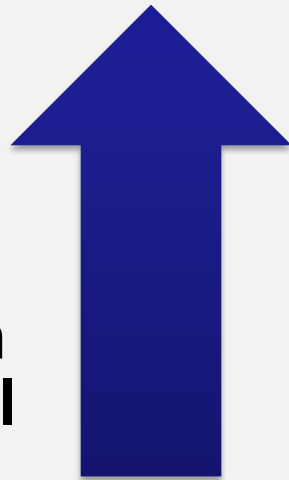
GENERACIÓN



**De acuerdo
Robert Gagné
el modelo tiene
su enfoque al
DI4 por su
enfoque teórico
constructivista.**



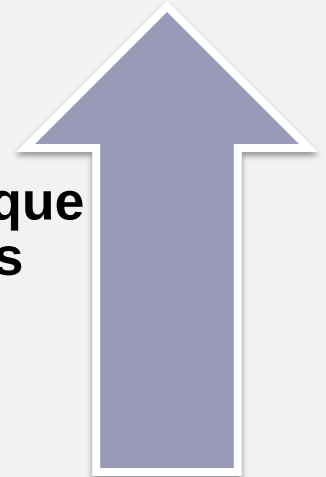
**Assure se
caracteriza por
su enfoque al
proceso de
aprendizaje y en
la creatividad del
estudiante.**



**El modelo ASSURE
esta enfocado a la
primera generación
DI1, de acuerdo a
sus fundamentos
teóricos
conductistas.**



**Su principal enfoque
va dirigido a los
objetivos de
aprendizaje.**



MODELO TEÓRICO GAGNÉ

El Modelo ASSURE creado en 1993 por Molenda, Heinich, Rusell y Smaldino, esta fundamentado en la teoría de Gagné de los nueve eventos de instrucción.



OBJETIVO

Define lo que se quiere lograr con la experiencia de aprendizaje.



Establece lo que se quiere lograr con actividades de aprendizaje.



Desarrolla de manera clara y concisa qué es lo que se va a lograr.

Guía en el desarrollo de actividades de aprendizaje y referencia para evaluar el aprendizaje.



Orienta en una sola dirección, definición de métodos y medios adecuados para que sea efectivo.



Clasificación de Objetivos basado a las salidas de aprendizaje:



Habilidades cognitivas

Relacionadas con las capacidades intelectuales



Habilidades afectivas

Relacionada con los valores y sentimientos



Habilidades motoras

Relacionadas con la capacidad y destreza física



Habilidades interpersonales

Relacionada con el control emocional y la empatía

FUNDAMENTOS

Los objetivos van dirigidos a mejorar la enseñanza y aplicación efectiva de los medios didácticos.



Incorpora eventos de instrucción de Robert Gagné para garantizar el uso efectivo de los medios de instrucción.



Enseñar a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y a su vez garantiza que el estudiante aprenda.



ACRÓNIMO



**Nombre del modelo
corresponde a las
iniciales del nombre en
inglés.**

**Representa la integración
de seis procedimientos en
el proceso de enseñanza
aprendizaje.**





FASE 1: ANALIZAR

Identifica las necesidades de la audiencia



Nivel de estudios, edad, sexo, problemas sociales, físicos, emocionales, etc.



Capacidades específicas, conocimientos previos, habilidades y actitudes.



Estilos de aprendizaje, verbal, lógico, visual, musical, estructurado, etc.

FASE 2: ESTABLELECER OBJETIVOS

**¿Cuáles son sus conocimientos?-¿SABER QUÉ HACER?,
actitudes y valores –¿SABER SER?,
desempeño –¿SABER HACER?.**

Lograr culminar con la experiencia de aprendizaje.



**Define lo que
se quiere
lograr**



**Establece lo
que se quiere
alcanzar**



**Orienta en
una sola
dirección**



**Determina
métodos y
medios
adecuados**



FASE 3: SELECCIÓN DE MÉTODOS, MEDIOS Y MATERIALES

Establece materiales didácticos, métodos, recursos disponibles para el desarrollo de la instrucción y logro de los objetivos de aprendizaje.



El facilitador debe identificar materiales de apoyo previo al inicio del curso y estos estar accesibles.

Realizar selección, modificación o creación de métodos, medios y materiales.



FASE 4: UTILIZACIÓN MÉTODOS MEDIOS, MATERIALES

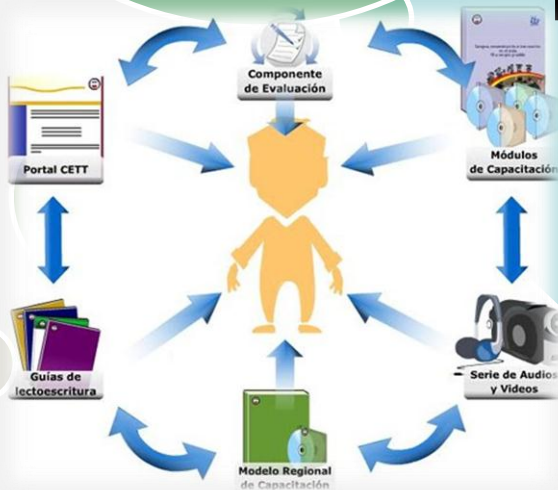


**Revisión
previa
materiales y
medios
seleccionados**

**Orientar sobre la
utilización
adecuada de los
recursos
disponibles e
integrar en los
participantes el uso
de los recursos
para el desarrollo
de sus propias
actividades.**

**Cotejar que
los
instrumentos
sean los
correctos y
trabajen lo
mejor posible**

**Siempre
tener
alternativas
disponible,
si utiliza
medios
electrónicos**



FASE 5: PARTICIPACIÓN DEL ESTUDIANTE

Estudiante pasivo se le dificulta aprender lo que dice el maestro

La responsabilidad del maestro es asegurarse que todos tengas varias oportunidades en las actividades de aprendizaje

Desarrollo de las actividades y estrategias de aprendizaje

Permítale aprender en vez de enseñarles

Participación activa



FASE 6: EVALUACIÓN Y REVISIÓN

Esta fase es la más importante. Los educadores comprometidos reflexionan sobre los objetivos, estrategias, materiales y evaluaciones; y determinan si fueron efectivos o necesitan que se le incorporen cambios al diseño.

Revisa constructivamente el desarrollo del proceso de instrucción para ver éxito y fracaso.



Indica el nivel de aprovechamiento en los resultados de los objetivos o competencias de aprendizaje.

Propósitos Fase Evaluación

Permite la evaluación de los métodos y recursos por medio de la instrucción.



Evaluar es valorar

Determina las deficiencias de los métodos, medios, materiales utilizados. Precisa el nivel de satisfacción alcanzado.

CONT. FASE 6: EVALUACIÓN Y REVISIÓN

Importancia de la administración de una evaluación

- 
- Mide el nivel de conocimientos y destrezas de quien aprende.

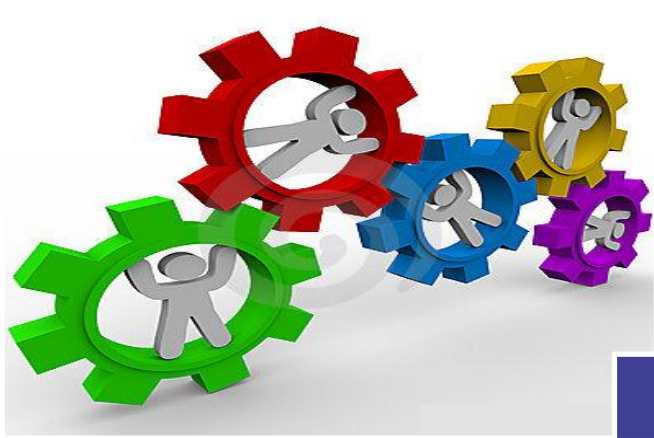


- 
- Brinda retroalimentación e implementa estrategias de ser necesario.

- 
- Mide el nivel de aprendizaje de su salida y su efectividad.



TEORÍAS



Se enfoca en el conductismo basado en el logro de objetivos de aprendizaje.

Sin embargo, se identifica con los rasgos constructivistas, ya que se preocupa por la participación activa y comprometida del estudiante.



BASES TEÓRICAS



**Antecedentes
académicos del
estudiante**
Cognocitivismo



**Establecer
objetivos**
Conductismo



**Definición de
habilidades**
Estructuralismo



**Sistema
motivacional**
Conductismo



**Instrucción
correctiva**
Constructivismo



**Transferencia de
aprendizaje**
Constructivismo

VENTAJAS



Fácil de implementar, flexible en sus procedimientos y cómodo en cualquier ambiente de aprendizaje.



Presenta de forma clara y específica los conceptos, temas, tareas, y detalla el proceso de enseñanza - aprendizaje.



Alcanza el objetivo planteado a través de la tecnología.

CONT. VENTAJAS



Mejora la planeación de cursos, de los medios y recursos.



Facilita el logro de objetivos y el éxito del aprendizaje, permite durante el proceso evaluar y retroalimentar avances en su aprendizaje.

DESVENTAJAS



Algunas personas prefieren el método antiguo.



El aprendizaje depende del conocimiento que posee.



Contemplar un plan alternativo por si falla la utilización de medios y materiales.



Método de evaluación necesita ser revisado.

CONCLUSIÓN

El modelo ASSURE representa una oportunidad de innovación para el maestro al diseñar su curso, le permitirá incursionar de forma efectiva en un curso a distancia ambientes de aprendizaje.



Es recomendable para profesores que antes de diseñar su curso interesen conocer datos de sus estudiantes. Establece una planeación objetiva, selecciona estrategias, medios y recursos, diseña sus materiales, las actividades de aprendizaje y formas de evaluación.

CONT. CONCLUSIÓN

Es flexible, completo en sus procedimientos, fácil de diseñar, y útil en cualquier ambiente de aprendizaje. Facilita el logro de los objetivos y alcanza el éxito en el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante, permite durante el proceso evaluar y retroalimentar los avances en su aprendizaje.



Conceptualiza la creación de un curso en línea. Los aspectos constructivistas llegan mediante la construcción del conocimiento colaborativo, tareas y otras actividades.

PENSAMIENTO

“El aprendizaje consiste en un cambio de la disposición o capacidad humana, con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible simplemente al proceso de desarrollo.”

Robert Gagné

REFERENCIAS

- Ramírez, S., Ramírez, C. Seminario Internacional: Innovación en la educación virtual del siglo XXI. Modelo ASSURE, propuesta para el diseño instruccional en entornos virtuales. Recuperado el 13 de abril de 2014 en ftp.ruv.itesm.mx/pub/portal/seminariointernacional/doc/EnExtenso_VladimirBurgos.pdf
- Benítez, M. El Modelo de Diseño Instruccional ASSURE aplicado a la Educación a Distancia. Recuperado el 13 de abril de 2014 en <http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/mgbl.htm>
- McGriff. Modelo Instruccional Modelo ASSURE. Recuperado el 14 de abril de 2014 en <https://www.google.com/#q=modelo+assure+from+instructional+media+and+technologies+for+learning>
- From Instructional Media and Technologies for Learning by Heinich, Molenda, Rusell, Smaldino, 1999. Recuperado el 14 de abril de 2014 en <http://www.uovirtual.com.mx/moodle/lecturas/tacedu/11/11.pdf>