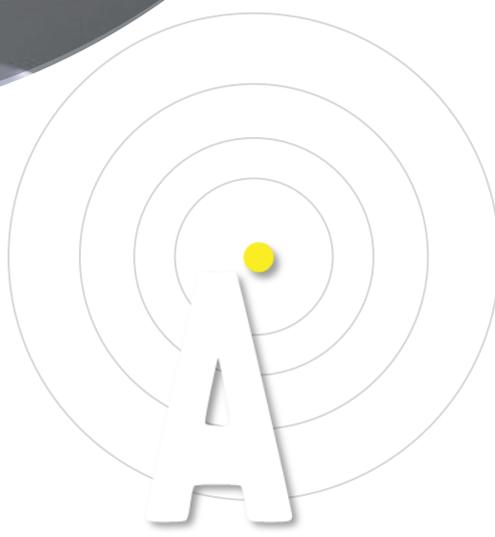


The logo for MAIO ACADEMY, featuring the word "MAIO" in a large, bold, white sans-serif font above the word "ACADEMY" in a smaller, white sans-serif font, all contained within a black circle.

MAIO
ACADEMY

A circular inset image showing a modern workspace. On a dark desk, there is a silver desk lamp, a grey laptop with the Apple logo, a pair of glasses, and three small potted green plants in white pots. The background is a blurred office window.

MÓDULO 1:
Fundamentos del
diseño instruccional

A graphic consisting of several concentric white circles with a yellow dot in the center, resembling a target. Below the target is a large, white, stylized letter 'A' with a slight shadow effect.

A



Logro del Módulo:

Determina los modelos pedagógicos y enfoques de aprendizaje más adecuados para cada situación de aprendizaje, considerando los objetivos de aprendizaje, el perfil de los learners y el contexto, demostrando la validez de su elección.

Contenido

Introducción.....	3
1.1 Fundamentos del Diseño Instruccional.....	4
1.2 Modelos de diseño instruccional aplicados al e-learning.....	10
1.3 Modelo de diseño Instruccional ADDIE:.....	19
Referencias.....	21

Introducción:

El siguiente material de lectura se compone de tres partes fundamentales que abordarán los elementos introductorios al diseño instruccional. En ese sentido, iniciaremos con lo relacionado al diseño instruccional y los fundamentos para la elección del modelo para virtualizar un contenido. Seguidamente, se abordará lo concerniente a modelos de diseño instruccional junto con una introducción al design thinking. Finalmente, se estudiará el Modelo ADDIE, junto con sus etapas, comenzando con la primera de ellas, análisis.

En cada tema encontrarás explicaciones, ejemplos y recursos gráficos relevantes para el desempeño exitoso a lo largo del curso y en tu labor profesional.

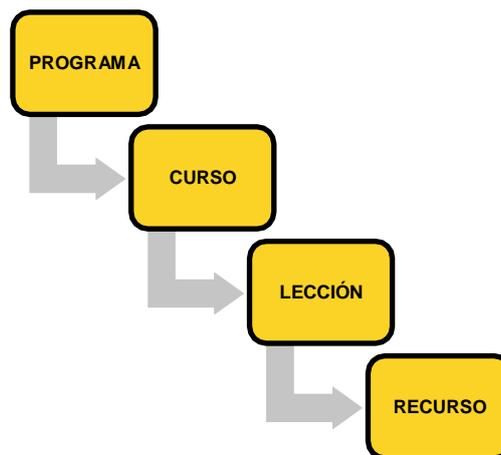
1.1 Fundamentos del Diseño Instruccional

- El Diseño Instruccional:

El Diseño Instruccional es el proceso a través del cual se crea un ambiente de aprendizaje, así como los materiales necesarios, con el objetivo de ayudar al alumno a desarrollar la capacidad necesaria para lograr ciertas tareas (Broderick, 2001). En este diseño intervienen los principios generales del aprendizaje y se aboga por una formación más dinámica con la que el usuario pueda asimilar la formación de la manera más eficiente posible. Es una herramienta fundamental ya que el diseño instruccional es utilizado como guía para la planificación de las unidades/módulos de aprendizaje. Es en este proceso donde también se diseñan e implementan las estrategias didácticas y de evaluación.

Por lo anterior, podemos identificar los niveles de diseño Instruccional.

NIVELES DE DI



Teorías del aprendizaje:

¿Qué es una teoría?

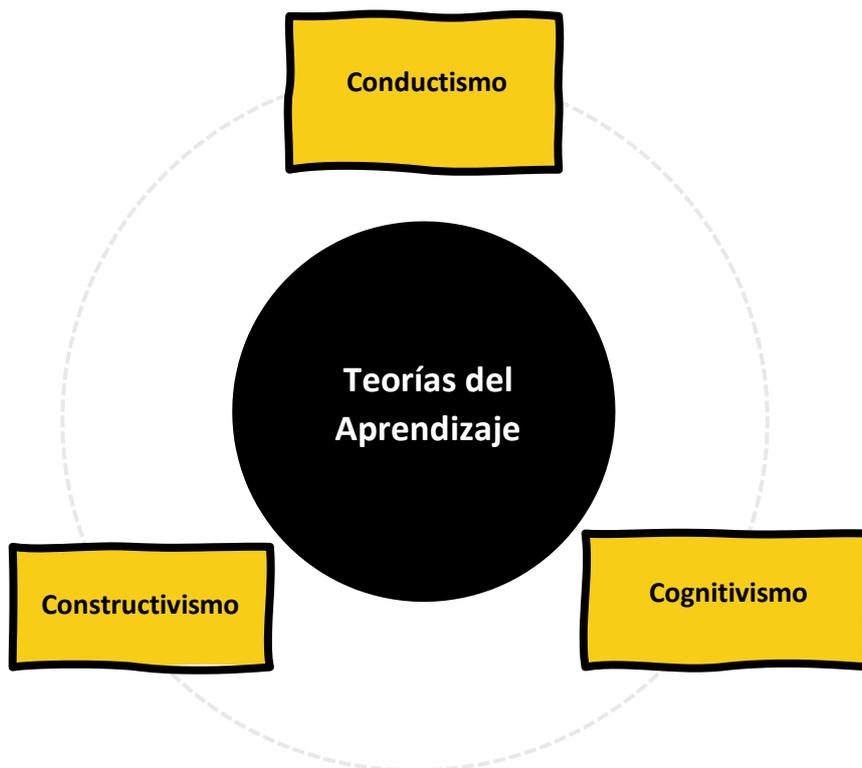
- Una teoría proporciona una explicación general de las observaciones realizadas a lo largo del tiempo.
- Una teoría explica y predice el comportamiento.
- Una teoría nunca puede establecerse más allá de toda duda.
- Se puede modificar una teoría.
- Las teorías rara vez deben descartarse por completo si se prueban a fondo, pero a veces una teoría puede ser ampliamente aceptada durante mucho tiempo y luego ser refutada. (Dorin, Demmin y Gabel, 1990).

¿Cómo impactan las teorías del aprendizaje en el DI?

La práctica y la teoría van de la mano. La teoría nos orienta a lo largo del proceso de diseño instruccional lo dirige hacia la búsqueda de soluciones.

Entre las teorías de aprendizaje principales aplicadas al diseño instruccional tenemos:

- El Conductismo
- El Cognitivismo
- El Constructivismo



Veamos a continuación cada una de ellas:

- **Conductismo:** Esta teoría se centra en los comportamientos observables y medibles de un individuo que se repiten hasta que se vuelven automáticos. A modo de ejemplo: El canto del Himno Nacional.

También se ocupa de cómo el entorno externo de un individuo determina su comportamiento. Un entorno a gusto favorece la adquisición de los aprendizajes.

¿En qué situaciones se estaría aplicando esta teoría en el DI?

- El aprendizaje ocurre a través del proceso de repetición o ensayo del comportamiento.
- La tarea de instrucción es el foco de una respuesta conductual.
- El aprendizaje ocurre a través de la influencia de estímulos ambientales.

Cognitivismo: A diferencia de conductismo, el cognitivismo se enfoca en el proceso de pensamiento detrás del comportamiento. Parte de la observación del comportamiento y en

función a ello se determina lo que está sucediendo dentro de la mente de los individuos. El cognitivismo ofrece un enfoque centrado en el alumno y en el cómo aprende.

¿En qué situaciones se estaría aplicando esta teoría en el DI?

- Cuando se identifican las características del alumno que pueden promover o interferir con el proceso cognitivo de la información.
- Cuando se determinan las actividades más apropiadas para procesar la información.
- Cuando las estrategias de aprendizaje seleccionadas permiten a los estudiantes conectar nueva información con conocimientos previos.

Constructivismo: El constructivismo se centra en preparar al estudiante para resolver problemas en situaciones ambiguas. El estudiante no está simplemente absorbiendo información de forma pasiva, sino que participa activamente en la construcción de conocimientos de forma individual.

¿En qué situaciones se estaría aplicando esta teoría en el DI?

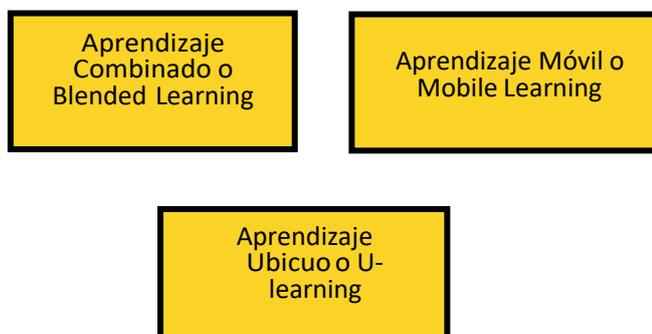
- Cuando se proponen actividades donde el estudiante debe participa de forma activa.
- Cuando se le facilita el acceso y disponibilidad de los recursos de aprendizaje.
- Cuando se desea desarrollar nuevos conocimientos en base a la experiencia.

El e-learning y sus modalidades:

El e-learning también conocido como aprendizaje en línea o aprendizaje electrónico, consiste en aprender a través de tecnologías y medios electrónicos. En esta modalidad, los estudiantes utilizan computadoras, móviles y tablets para aprender. Como principales ventajas tenemos:

- Acceso desde cualquier lugar.
- Tomado en cualquier momento.
- Capacidad de seguimiento.
- Menores costos.
- Altamente escalable.
- Menos tiempos de ausencia.
- Atención a grupos dispersos.
- Personalización del aprendizaje.

Modalidades:



Microaprendizaje
o Microlearning

Rapid Learning

- **Aprendizaje Combinado o Blended Learning:**

Un enfoque híbrido que combina entornos de aula tradicionales programados, sincrónicos y aprendizaje asincrónico, no programado, virtual o habilitado digitalmente. El aprendizaje mixto es una de las modalidades de e-learning. Combina la formación online con la formación presencial.

¿Qué beneficios nos trae?

- Mayor personalización del aprendizaje.
- Segmentación y análisis de la información de avance y resultados de aprendizaje
- Reforzamiento de los aprendizajes.
- Mejor seguimiento
- Automatización de los ejercicios.
- Organización de los recursos de aprendizaje.
- Comunicación asíncrona.

- **Aprendizaje móvil o M-learning:**

Consiste en el uso de aplicaciones móviles para acceder a recursos de e-learning. Las aplicaciones multidispositivo permiten que los estudiantes estudien dónde y cuándo lo decidan. De esta forma, el ritmo se adapta a las necesidades y posibilidades de cada alumno.

¿Qué beneficios nos trae?

- Acceder a los contenidos de los cursos e-learning incluso sin conexión a Internet en cualquier momento.
- Dispositivo móvil y ligero.
- Contenidos de fácil acceso por el tipo de contenido ligero y de formato adaptativo.
- Facilita la comunicación inmediata entre estudiantes y profesores.
- Favorece el aprendizaje social.

- **Aprendizaje Ubicuo o U-learning:**

El aprendizaje ubicuo es la evolución del aprendizaje móvil. Implica hacer que la formación esté disponible en todos los canales, en cualquier lugar y en cualquier momento. Las actividades de aprendizaje están integradas en las tareas diarias.

¿Qué beneficios nos trae?

- El usuario conserva la información y el trabajo realizado al pasar de un medio a otro. La traza es única, independiente del medio que se utilice.

- Los usuarios tienen acceso a los recursos formativos desde cualquier lugar y momento, propiciando un aprendizaje auto-dirigido.
- El usuario puede obtener y buscar toda la información de inmediato, cuando él lo decida.
- En todo momento, el usuario puede interactuar con expertos, profesores, o compañeros de forma síncrona o asíncrona.

- **Rapid Learning:** Se refiere a un conjunto de herramientas y metodologías que buscan acelerar el proceso de desarrollo de contenidos, ya sea reutilizando recursos y procesos, como también unificando las etapas de diseño instruccional y diseño multimedia con el uso de herramientas de autor.

¿Qué beneficios nos trae?

- Posibilidad de aumentar la producción de contenidos formativos reutilizando el material existente con especial interés sobre los recursos multimedia.
- Reducción de tiempos de producción y costes económicos.
- Las herramientas utilizadas para su diseño suelen ser muy intuitivas por lo que se fomenta el “autoaprendizaje”.
- Rápida implementación por su característica de reusabilidad.

- **Microaprendizaje o Microlearning:** Se caracteriza por lecciones cortas o píldoras de conocimiento por módulos. El microaprendizaje permite adaptar y personalizar el aprendizaje. En esta modalidad la curación de contenidos es muy relevante, ya que su virtud más destacable es la rapidez con la que se consume, es decir, la brevedad de las lecciones.

¿Qué beneficios nos trae?

- Formato ligero. Por lo general se suele utilizar el formato video ya que combina audio y video facilitando la retención del aprendizaje.
- Facilidad de actualización lo que mantiene o incluso aumenta su impacto.
- Contenido modular lo que facilita su actualización, acceso, integración y reemplazo.
- Facilidad para agilizar las búsquedas, ya que el contenido es fácil de categorizar.

Modalidades e-learning según su temporalidad y espacio:

- **Sincrónico:** Al mismo tiempo. Ejemplos de esto incluirían un salón de clases o una videoconferencia en tiempo real. Todos los estudiantes y el instructor están reunidos en un espacio físico o en línea, haciéndose preguntas entre ellos trabajando juntos en tiempo real, sin demoras.

- **Asincrónico:** En diferentes momentos. Un buen ejemplo de esto sería un foro de discusión en línea. Por lo general, un foro de discusión en línea no ocurre en tiempo real, lo que significa que las preguntas y respuestas generalmente no se responden en una sucesión rápida, sino que pueden pasar horas o días antes de que se dé una respuesta. Como no se requiere que los estudiantes participen exactamente al mismo tiempo, esto permite una mayor flexibilidad en la participación y se presta bien a los estudiantes que trabajan, tienen responsabilidades en el hogar o se encuentran en diferentes ubicaciones geográficas.

1.2 Modelos de diseño instruccional aplicados al e-learning

Los modelos instruccionales son guías o estrategias que los diseñadores utilizan para el proceso de enseñanza y aprendizaje, además, constituyen el armazón sobre el cual se produce la instrucción de forma sistemática. En este sentido, los modelos instruccionales han respondido a las necesidades de cada época iniciando con aquellos basados en teorías conductistas hasta llegar a la constructivista y las más reciente vinculada con la tecnología llamada conectivista.

Gagné: Considera aspectos de la teoría de estímulos-respuestas y de patrones de procesamiento de la información. Etapas:

- Estimular la atención y motivar.
- Dar información de los resultados esperados.
- Estimular el recuerdo de los conocimientos y habilidades previas.
- Presentar el material a aprender.
- Guiar y estructurar el trabajo del aprendiz.
- Provocar las respuestas.
- Proporcionar feedback, promover la generalización del aprendizaje, facilitar el recuerdo y evaluar la realización.

Assure: Tiene sus raíces en el constructivismo, partiendo de las características del estudiante, sus estilos de aprendizaje y fomentando su participación activa. Etapas:

- Analiza de las características de los estudiantes.
- Establece los objetivos de aprendizaje.
- Selecciona las estrategias, tecnologías, medios y materiales.
- Organización del escenario de aprendizaje.
- Exige la participación de los estudiantes.
- Evalúa y revisa.

Dick y Carey: Modelo para el diseño de sistemas instruccionales basado en la idea de que existe una relación predecible y fiable entre un estímulo (materiales didácticos) y la respuesta que se produce en un alumno (el aprendizaje de los materiales). El diseñador tiene que identificar las competencias y habilidades que el alumno debe dominar y a continuación seleccionar el estímulo y la estrategia instruccional para su presentación. Las fases del modelo son:

- Identificar la meta instruccional.
- Análisis de la instrucción.
- Análisis de los estudiantes y del contexto.
- Redacción de objetivos.
- Desarrollo de Instrumentos de evaluación.

- Elaboración de la estrategia instruccional.
- Desarrollo y selección de los materiales de instrucción.
- Diseño y desarrollo de la evaluación formativa.
- Diseño y desarrollo de la evaluación sumativa.
- Revisión de la instrucción.

Merril: La teoría de Merrill se basa en las diferentes formas en que se puede facilitar el aprendizaje. Cada fase del proceso de aprendizaje tiene un papel importante que desempeñar.

Fases:

- Demostración.
- Activación de conocimientos previos.
- Aplicación.
- Integración en desafíos del mundo real.

El enfoque se centra en las tareas. Esta teoría también implica "andamiaje", mediante ésta los alumnos son introducidos gradualmente a ideas y conceptos más complejos a medida que avanza la lección.

Design Thinking: es un enfoque para comprender en profundidad a la audiencia y sus desafíos, con el fin de generar soluciones creativas y efectivas. Se parece a los modelos ágiles en sus métodos de creación de prototipos y pruebas. Se diferencia en su énfasis en soluciones centradas en el ser humano. El Design Thinking tiene las siguientes fases:

- **Empatizar:** La empatía implica algo más que analizar una audiencia o usuarios y esta es una de las claves del Design Thinking. La empatía consiste en experimentar los sentimientos de los demás. Está intentando comprender cómo es estar en su trabajo y tener sus desafíos.

¿Qué Herramientas podemos aplicar?

- Investigación de campo.
- Entrevistas.
- Personas.
- Mapas de empatía.
- Investigación de actitudes.

Lauren Jules



“I need an app that is fast, simple, and easy. I need to record an idea before I forget it.”

Personal Description

Lauren is an undergrad engineering student in Chicago, IL. She has never used Evernote, but does use her phone to keep notes, usually using the stock Note-taking app. She finds it to be fast, easy, and simple, which are the main things she looks for in an app. She believes that pen and paper can never be replaced. She often finds herself using post-it notes for quick notes.

Demographics

Age: 22
Education: Undergrad in Engineering
Location: Chicago, IL
Gender: Female

Technological

Lauren has a laptop that she uses all the time while in class. She also has a tablet but right now it is inconvenient to use while in class because she can't type fast enough on it to keep up with the instructor. Lauren has a smartphone as well, but she only uses it for phone calls and for checking her email.

Roles

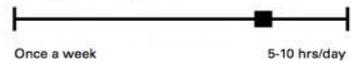
Lauren is a student in Engineering at a university in Chicago. She also has a part-time retail job so her schedule is very tight.

Desires

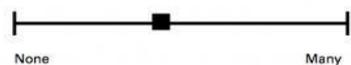
Lauren doesn't believe that an app can ever replace taking notes on pen and paper. She finds that typing on a virtual keyboard is too slow. She desires an app that will allow her to take short notes quickly and easily. She finds herself constantly searching for a specific page of notes or post-it so an app that would help keep her better organized is desired.

Behaviors

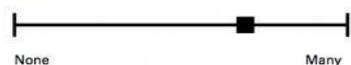
Computer Usage



Note Taking Devices



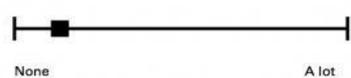
Devices Owned



Note Taking

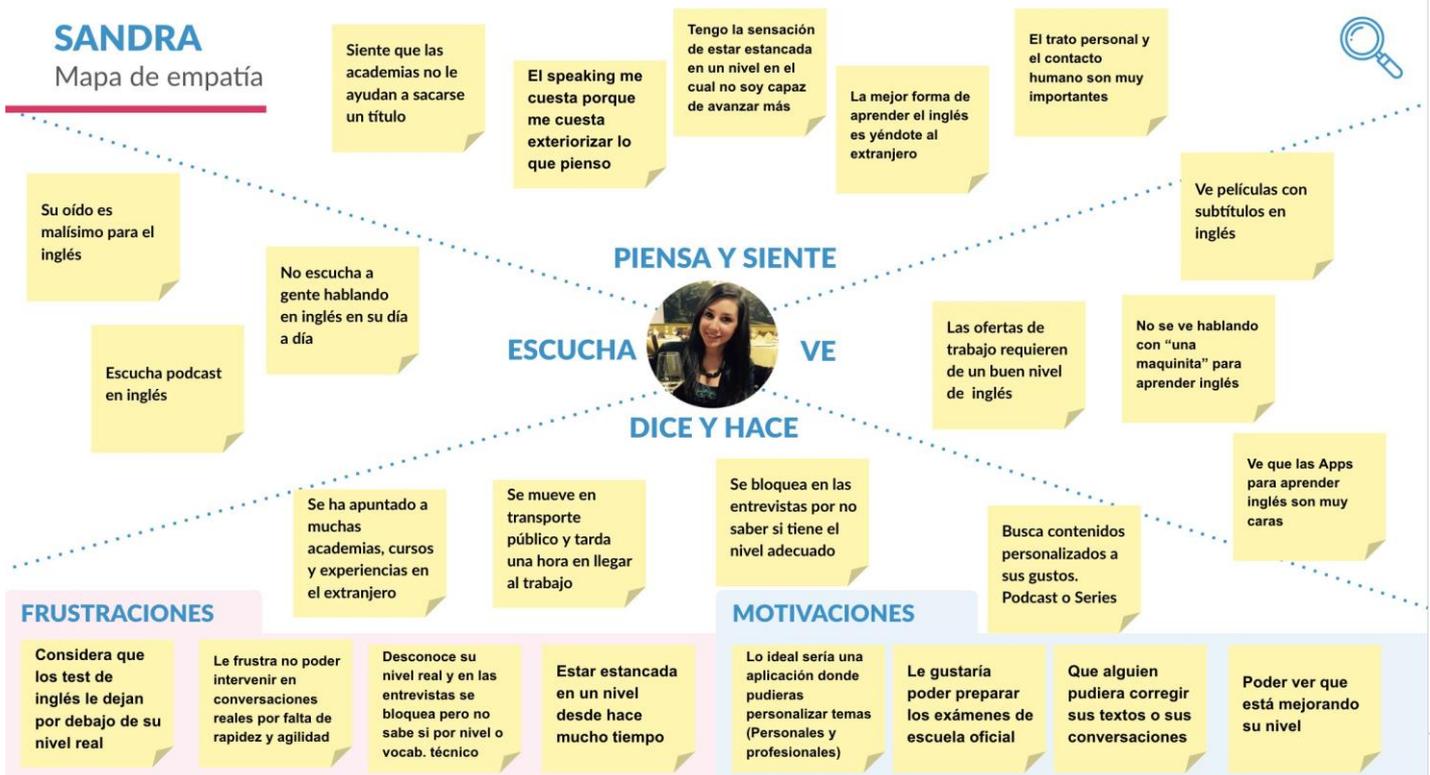


Note Taking App Usage



SANDRA

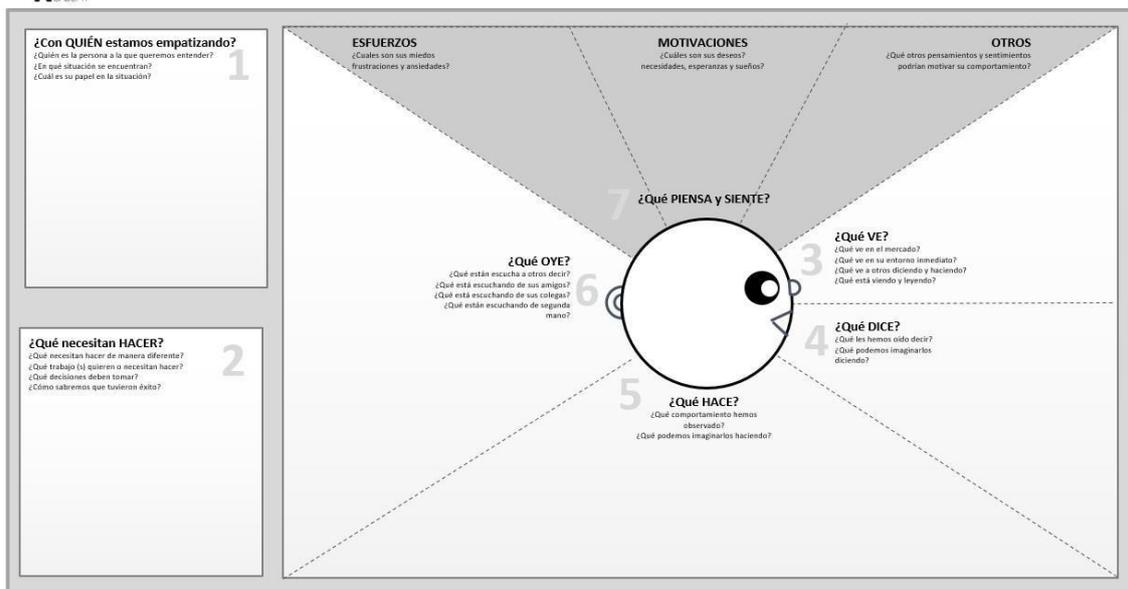
Mapa de empatía





Herramienta diseñada por XPLANE

MAGIO EMPATHY MAP

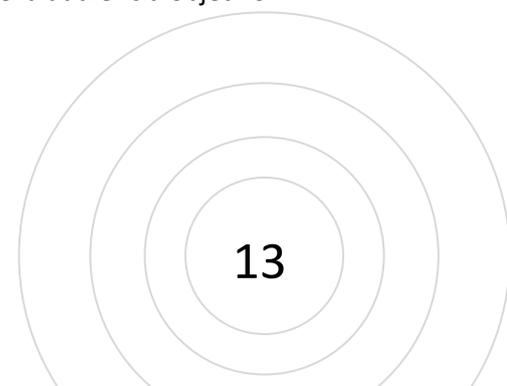


Magio Academy 2020 - Adaptado de Empathy Map Canvas Dave Gray - Licencia Creative Commons

- **Definir:** La investigación y la empatía, en última instancia, te ayudarán a definir el problema real. ¿Con qué frecuencia se han desarrollado días de formación basados en una comprensión incorrecta de un problema? En Design Thinking, el espacio del problema comienza a evolucionar al comprender los desafíos de la audiencia objetivo.

¿Qué herramientas podemos aplicar?

- Análisis de la causa.



1	<p>Como podríamos ¿Qué? Acciones</p>
2	<p>Para Nombre del usuario/Descripción</p>
3	<p>A fin de que ¿Cuál es el reto?</p>

Magio Academy 2020 - Licencia Creative Commons

1	<p>Usuario Nombre del usuario/Descripción</p>
2	<p>Necesita Necesidad Verbo/Frase</p>
3	<p>Porque Insights</p>

Magio Academy 2020 - Licencia Creative Commons

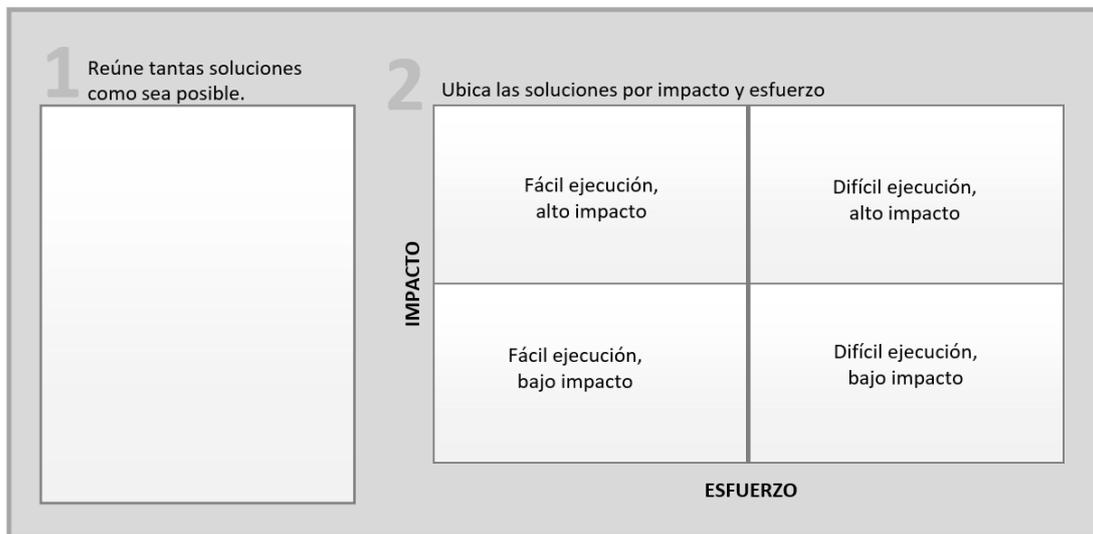
- **Idear:** La práctica de concebir ideas, o ideación, es un paso crítico del Design Thinking. Aquí es donde se generan posibles soluciones al problema. Intente generar tantas ideas como sea posible porque más ideas significan más soluciones potenciales. Se consideran todas las ideas.

¿Qué herramientas podemos aplicar?

- Lluvia de ideas con notas adhesivas: Al final, se organizan las notas adhesivas en algún tipo de estructura coherente y se analiza todas las ideas.
- Dibujar: Es una lluvia de ideas visual y ayuda a aprovechar un flujo de ideas.
- Verbos manipuladores: Puede hacer una lista larga de verbos y ver qué ideas se generan a partir de este enfoque.

- Mapas mentales: Son dibujos que muestran ideas conectadas, son buenos para explorar muchos aspectos de un problema. Puede crearlos solo o con un equipo.
- Declaraciones de "Cómo podríamos nosotros".

MAGIO ACADEMY HOW COULD WE (HCW) CANVAS 1/2



Magio Academy 2020 - Licencia Creative Commons

MAGIO ACADEMY HOW COULD WE (HCW) CANVAS 2/2



Magio Academy 2020 - Licencia Creative Commons

- **Prototipar:** Un prototipo es un modelo preliminar de un enfoque. La creación de prototipos implica una exploración práctica. Proporciona una forma de probar ideas rápidamente sin una gran inversión de tiempo y dinero. Piense en un prototipo como una versión de baja resolución o fidelidad de una idea.

¿Qué herramientas podemos aplicar?

- Bocetos: Pueden incluir un guion gráfico de un escenario o visualizar todas las posibles respuestas a una interacción.
- Mini Implementación: Si su idea involucra como aprender con las redes sociales o una capacitación cara a cara, entonces su prototipo implicaría construir una implementación muy pequeña y aproximada del enfoque que funcionaría para un grupo pequeño. de la gente. Puede crear un programa piloto y probarlo con miembros de la audiencia de muestra.

MAGGIO ACADEMY DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE CANVAS

VIAJERO Estudiante 1	CONTEXTO Descripción del entorno de aprendizaje, modalidad... 4	EXPERIENCIAS Estrategias para vivir la mejor experiencia 5	EQUIPAJE Recursos 6
DESTINO Objetivos de Aprendizaje 2		RESULTADOS Métricas e Instrumentos 3	

Magio Academy 2020 - Licencia Creative Commons

MAGGIO ACADEMY INSTRUCCIONAL DESIGN CANVAS

Student Persona

1

¿QUÉ DEBEN LOGRAR CON EL CURSO?	2 Competencia, Objetivo General...		¿CÓMO EVIDENCIARÁN EL LOGRO DEL CURSO?	3	
MÓD	¿QUÉ APRENDIZAJE SERÁN NECESARIOS?	¿QUÉ CONTENIDOS SE REQUIEREN?	¿QUÉ RECURSOS NECESITAN?	¿CÓMO EVIDENCIAN LO APRENDIDO?	¿DONDE REGISTRAMOS EL AVANCE DE LOGRO?
1	4	6	7	5	8
2					
3					
4					

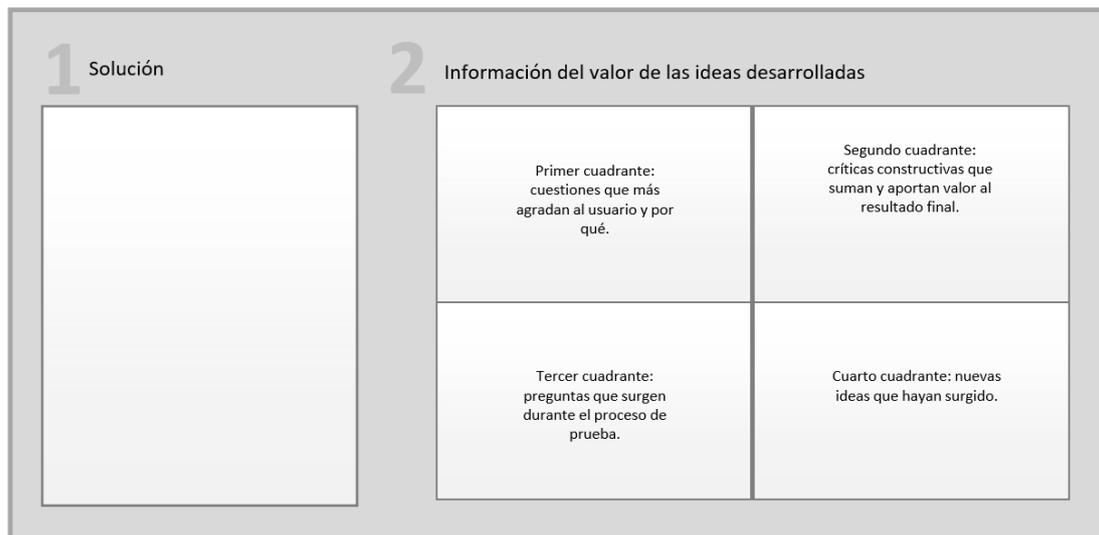
Magio Academy 2020 - Licencia Creative Commons

- **Testear:** La prueba consiste en ver qué funciona en el mundo real, obtener comentarios de los alumnos y las partes interesadas y perfeccionar (o deshacerse) de los prototipos. Es importante probar su enfoque innovador con la población objetivo a través de todas sus iteraciones. Puede ver cómo Design Thinking es un proceso iterativo que implica muchas pruebas y adaptaciones.

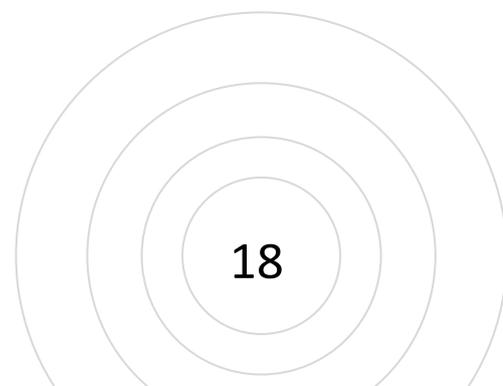
¿Qué Herramientas podemos aplicar?

- Lista de Observación: Proporcione a los estudiantes/usuarios una tarea y observe cómo la realizan.
- Prepare una lista de preguntas y discuta las reacciones de la persona a un programa.
- Aplique encuestas de satisfacción.

MAGIO ACADEMY MATRIZ DE FEEDBACK CANVAS



Magio Academy 2020 - Licencia Creative Commons



1.3 Modelo de diseño Instruccional ADDIE:

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.

Su nombre proviene del acrónimo: Analysis (análisis), Design (diseño), Development (desarrollo), Implementation (implementación) y Evaluation (evaluación). ADDIE se compone de varias fases que involucran una cantidad de tareas.

Posee la ventaja de ser un modelo genérico, el cual puede modificarse de acuerdo con el tipo de programa que se quiere desarrollar.

Es uno de los modelos más utilizado comúnmente en el diseño de la instrucción bajo medios electrónicos y virtuales. (Acuña, 2017).

El mismo se compone de las siguientes fases:

1. **Análisis:** Este es el paso inicial, donde se va a analizar a los estudiantes, el contenido, el entorno. Y se podrá obtener la descripción de una situación y necesidades educativas.

Al analizar se debe hacer la pregunta: ¿Por qué es necesaria la capacitación?

Para ello: se evalúan las necesidades, se identifica el problema y analizan las tareas.

Obteniendo como resultado: el perfil del estudiante, actividades para elaborar el curso y el alcance de este.

2. **Diseño:** Aquí se desarrolla el programa del curso. Poniendo especial cuidado en el enfoque pedagógico, en el modo de secuencia y organización del contenido.

En esta fase: se escriben los objetivos, desarrollamos el contenido, las estrategias didácticas e identificamos los recursos para llevar a cabo esa inducción.

Y el resultado será: los objetivos, el contenido del curso, las estrategias de aprendizaje y las especificaciones detalladas de cómo se desarrollará la inducción en los medios virtuales.

3. **Desarrollo:** Una vez que hemos planificado y diseñado, ¡manos a la obra! Para ello definimos los esquemas de presentación del material, es decir: el storyboard, el guion literario; elegimos la plataforma virtual, los softwares para desarrollar el curso, vídeos, Webinar, Imágenes, Foros virtuales, mensajería.

Creamos, verificamos que todo funcione correctamente y vamos colgando en la web.

El resultado final es el curso completo, listo para ser usado.

- 4. Implementación:** No es más que la ejecución y puesta en práctica del curso con la participación de los estudiantes.

Aquí debemos capacitar a los tutores virtuales, para llevar a cabo la acción formativa mediante la plataforma.

En esta fase debemos estar atentos a los errores, desajustes o dificultades tanto técnicas como educativas que se pudiesen presentar y si fuese el caso realizar los ajustes correctivos.

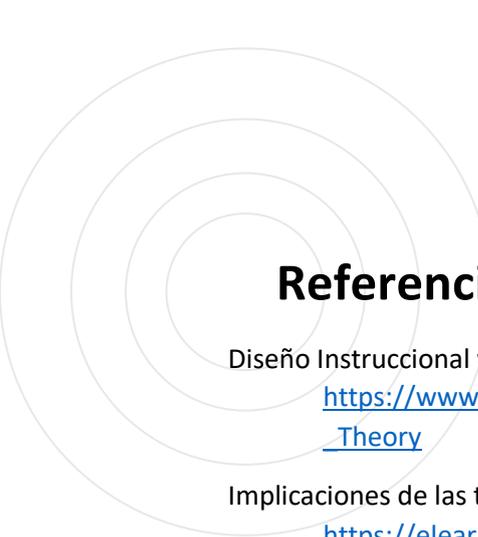
- 5. Evaluación:** Esta fase se engloba en una pregunta: ¿El curso se aplicó y dio los resultados esperados?

Para ello, medimos los niveles de motivación de los estudiantes virtuales y si se cumplieron las expectativas. Además de corroborar el resultado de las evaluaciones formativas y sumativas a lo largo del curso, si obtuvieron el desempeño esperado y si se lograron las destrezas planteadas en los objetivos o competencias planificadas.

Para ello es recomendable complementar con instrumentos, tales como cuestionarios en línea que sean anónimos, los cuales le dé cierto grado de libertad al estudiante para contestar con naturalidad, sin miedo a ser juzgado.

El resultado será: la retroalimentación y estadísticas de los instrumentos.

(Acuña, 2017).



Referencias

Diseño Instruccional y Teoría del aprendizaje:

https://www.researchgate.net/publication/242429320_Instructional_Design_Learning_Theory

Implicaciones de las teorías del aprendizaje en el diseño instruccional:

<https://elearningindustry.com/learning-theories-instructional-design-implications>

Una guía rápida y sensata sobre la teoría básica del diseño instruccional:

<https://www.shiftelearning.com/blog/bid/345615/a-quick-no-nonsense-guide-to-basic-instructional-design-theory>

Alineando la teoría del aprendizaje con el diseño instruccional:

<https://elearningcurve.edublogs.org/2009/05/21/aligning-learning-theory-with-instructional-design/>

Modalidades de formación virtual: ¿cómo elegir la mejor opción?:

<https://www.shiftelearning.com/blog/virtual-training-modalities-how-to-choose-the-best-option>

Aprendizaje ubicuo: el futuro del e-learning:

https://www.researchgate.net/publication/280738952_Ubiquitous_learning_Future_of_e-learning

Del e-learning al aprendizaje ubicuo; Principios teóricos:

https://fmej.mums.ac.ir/article_7625.html

Diseño Instruccional:

<https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki>

Las 7 mejores teorías y modelos de diseño instruccional para su próximo curso de eLearning:

<https://elearningindustry.com/top-instructional-design-theories-modern-online-training>

Modelos de diseño instruccional: comparación de ADDIE, Bloom, Gagne y Merrill:

<https://www.dashe.com/blog/instructional-design-models-comparing-addie-bloom-gagne-merrill>