

Diseño de Entornos Virtuales

Aseguramiento de la calidad y
Funciones del profesor editor
en los EVA

Clase 2

Maestría en Educación en Inteligencia
Artificial y Entornos Virtuales

La excelencia no se improvisa



1. INTRODUCCIÓN DE LA CLASE:

Estimado estudiante, en esta clase abordaremos sobre el aseguramiento de la calidad y funciones del profesor editor en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). En el primer tema exploraremos los aspectos fundamentales para la comprensión y aplicación de estándares de calidad, expondremos sus definiciones y, además, analizaremos las categorías que permiten validar la calidad de las asignaturas implementadas en los EVA. También examinaremos el rol del profesor editor en los EVA, profundizando en sus responsabilidades y competencias específicas para garantizar la excelencia académica.

Otro tema a profundizar es la secuenciación didáctica llevada a cabo en los EVA, partiendo de diferentes enfoques de aprendizaje. Esto le permitirá comprender cómo estructurar efectivamente los contenidos digitales y las actividades de evaluación en estos ambientes virtuales. Finalmente, abordaremos el concepto del aprendizaje autodirigido y su relevancia con los EVA. Es necesario plantear cómo este enfoque pedagógico se integra con las características propias de la educación a distancia y sus modalidades asociadas para propiciar la adquisición y fortalecimiento de habilidades tecnológicas y específicas según un campo disciplinar.

Clase 2:

2. Aseguramiento de la calidad y Funciones del profesor editor en los EVA.

El aseguramiento de la calidad en las asignaturas diseñadas para los EVA es un aspecto fundamental para garantizar la efectividad del proceso educativo en línea. Al llevar a cabo estas prácticas de validación, se busca asegurar que los aprendizajes logrados por los estudiantes sean significativos y pertinentes con los requerimientos laborales y sociales. El aseguramiento de la calidad en las asignaturas desarrolladas en los EVA constituye un elemento fundamental para garantizar la efectividad del proceso educativo virtual.

Según la *International Organization for Standardization* (2020), en su Norma ISO 9000:2015, el aseguramiento de la calidad es la parte de la gestión orientada a proporcionar confianza en que se cumplirán los requisitos de la calidad. Una relación de este término con el contexto de la educación en línea la plantean Francisco-Pérez et al., (2017), quienes señalan que la calidad en los EVA no solo implica aspectos técnicos y de diseño, también integra dimensiones pedagógicas, tecnológicas y organizacionales que aseguran una experiencia educativa significativa. Su importancia radica en varios aspectos críticos. En primer lugar, permite garantizar la coherencia entre los Resultados de Aprendizaje, los contenidos digitales y las actividades de evaluación propuestas, asegurando que el diseño instruccional responda efectivamente a las necesidades formativas de los estudiantes. En segundo lugar, el aseguramiento de la calidad contribuye a la creación de experiencias de aprendizaje equitativas y accesibles, considerando la diversidad de perfiles y contextos de los estudiantes. Esto implica la adaptación de contenidos, la implementación de estrategias de apoyo diferenciadas y la consideración de aspectos técnicos que faciliten el acceso a los recursos didácticos.

Las funciones del profesor editor en los EVA son esenciales para garantizar la coherencia pedagógica y la efectividad de los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la virtualidad. Para Bates (2019), el Diseño Instruccional en los EVA requiere una cuidadosa planificación y estructuración que va más allá de la simple digitalización de contenidos, demandando una experticia específica en la configuración y secuenciación de experiencias de aprendizaje. El profesor editor cumple un rol fundamental en la articulación de la secuenciación didáctica, considerando diferentes enfoques de aprendizaje. Su función implica la organización sistemática de los contenidos digitales y las actividades de evaluación que respondan tanto a la lógica disciplinar como a los principios pedagógicos seleccionados, ya sean conductistas, cognitivistas, constructivistas o conectivistas. Esta labor requiere un profundo entendimiento de cómo los estudiantes construyen sus conocimientos y adquieren habilidades a través de estos ambientes virtuales.

2.1. Estándares de calidad para los EVA.

Los EVA han contribuido a transformar de manera significativa la educación del siglo XXI, estableciendo nuevos paradigmas en la forma de concebir y desarrollar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Bajo este contexto, la implementación de estándares de calidad se ha convertido en un elemento fundamental que garantiza la efectividad y pertinencia de los cursos o asignaturas en línea. Los estándares de calidad en los EVA comprenden un conjunto de criterios y directrices que abarcan múltiples dimensiones del proceso educativo virtual, incluyendo aspectos pedagógicos, tecnológicos y de gestión administrativa. Estos criterios se orientan al aseguramiento de experiencias educativas significativas y coherentes, además, deben responder a las necesidades específicas de los principales actores del proceso educativo: estudiantes y docentes.

2.1.1. Definiciones de Estándar y Calidad.

Según la Real Academia Española (2020), un estándar es aquello que “sirve como tipo, modelo, norma, patrón o referencia”, mientras que la calidad se refiere a la “Propiedad o conjunto de propiedades inherentes a algo, que permiten juzgar su valor”. Otra definición que tomamos del Diccionario de la Lengua Española sobre la calidad es la “adecuación de un producto o servicio a las características especificadas”.

Si establecemos una conexión entre estas definiciones y la asociamos con el contexto del **Diseño Instruccional** en la Virtualidad, un estándar de calidad es un producto de referencia que facilita la tarea de fijar unas condiciones mínimas para que los aspectos y características de un producto, en este caso un EVA o un producto multimedia, satisfaga de forma eficiente las necesidades de sus usuarios. García-Peña et al., (2023) plantean que un estándar de calidad se refiere a aquel elemento fundamental para asumir que el EVA está bien estructurado, que permite validar si el curso realmente aporta conocimiento al estudiante y evaluar el proceso educativo desarrollado de forma virtual.

En este sentido, los estándares de calidad se basan en proporcionar confianza a las sociedades, las instituciones educativas y los estudiantes de que lograrán aprendizajes de calidad,

debidamente indicados a través de los Resultados de Aprendizaje y los contenidos de aquellos cursos o asignaturas que se les ofrecen usando los EVA. También se refiere al grado de cumplimiento de los requisitos que debe mostrar y satisfacer el diseño de un EVA para valorar y asegurar la calidad de los procesos formativos llevados a cabo en esos ambientes virtuales.

2.1.2. Categorías para validar la calidad de asignaturas creadas en los EVA.

Las propuestas para un concepto de calidad orientado hacia las modalidades asociadas a la Educación a Distancia han sido diversas. Una de las propuestas más conocidas fue elaborada por el *Institute for Higher Education Policy* (2000), en la que se establece un conjunto de estándares de calidad organizados en siete categorías. Facilitaremos su lectura a través de la Figura 1.

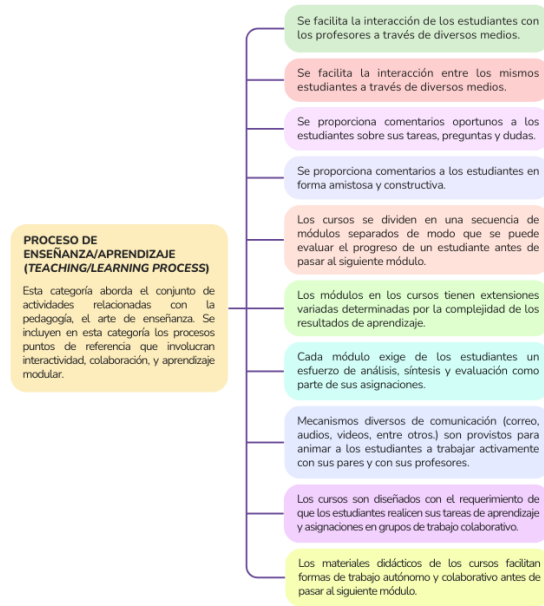
Figura 1 *Categorías asociadas a los estándares de calidad para el éxito en la educación a distancia basada en Internet*

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
APOYO INSTITUCIONAL	Referida a asuntos de infraestructura tecnológica e incentivos para el profesorado.
DESARROLLO DE LOS CURSOS	Contempla políticas para el diseño técnico e instruccional y producción de los cursos.
ENSEÑANZA/APRENDIZAJE	Se refiere a asuntos relacionados con la pedagogía para el aprendizaje socializado, colaborativo y modular.
ESTRUCTURA DE LOS CURSOS	Políticas que previenen el desempeño de los docentes y de los estudiantes y el diseño instruccional.
APOYO A LOS ESTUDIANTES	Políticas para ofrecer, entre otros asuntos, entrenamiento y asistencia técnica a los estudiantes en sus accesos a Internet y seguimiento de los cursos.
APOYO AL PROFESORADO	Se refiere a la asistencia al profesorado para capacitarlo en la enseñanza y administración de la educación online.
EVALUACIÓN Y VALORACIÓN	Asuntos relacionados con políticas, reglamentos y procedimientos establecidos por las instituciones para evaluar sus sistemas de educación a distancia basada en Internet.

Nota: Tomado de Institute for Higher Education Policy (2000)

Para cada categoría, se despliegan diversos elementos de referencia para alcanzar un grado óptimo de calidad. Por ejemplo, en la categoría **Proceso de Enseñanza/Aprendizaje** (*Teaching/Learning Process*), se contemplan un conjunto de requisitos que señalaremos en la figura 2:

Figura 2 Elementos de referencia para el estándar Proceso de Enseñanza/Aprendizaje



Nota: Tomando de Institute for Higher Education Policy (2000)

Si desea conocer más sobre los estándares de calidad según cada categoría, el documento [*Quality on the line. Benchmarks for success in internet-based distance education*](#), le proporcionará información sobre los elementos de referencia establecidos como estándares para certificar la calidad de los cursos o asignaturas creados en los EVA u otros ambientes virtuales de aprendizaje.

García-Aretio et al., (2007), con base en lo especificado por el *Institute for Higher Education Policy*, plantean una serie de requerimientos para gestionar la calidad de la formación educativa en los EVA. Señalaremos estos requerimientos a través de la figura 3.

Figura 3 Requerimientos para gestionar la calidad de la formación educativa en los EVA



Nota: Tomado de García-Aretio et al., (2007)

La adopción de estándares de calidad para validar el diseño de los EVA es necesaria por diversas razones, una de ellas es garantizar que estos ambientes virtuales cumplan con criterios rigurosos de accesibilidad, usabilidad y eficacia pedagógica. Otra razón es que los estándares de calidad promueven la coherencia y la comparabilidad entre diferentes EVA, facilitando la interoperabilidad y la reutilización de recursos multimedia u otros formatos de contenidos digitales. Al establecer indicadores claros, los diseñadores instruccionales llevarán a cabo mejoras continuas por medio de una evaluación sistemática y retroalimentaciones necesarias para la optimización constante del proceso educativo en esos ambientes virtuales.

2.2. El profesor editor en los EVA.

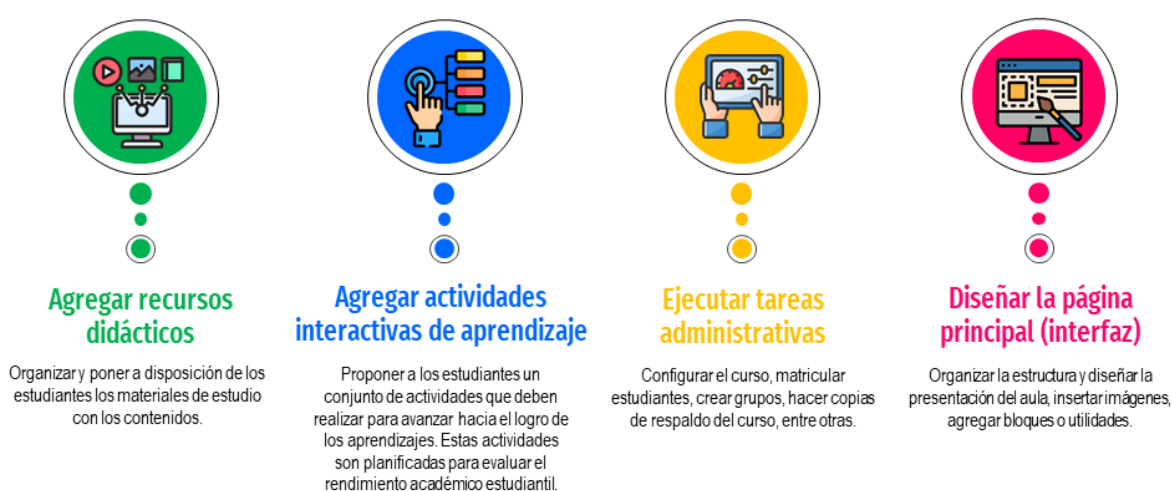
El docente o profesor editor asegura la coherencia entre los Resultados de Aprendizaje, contenidos digitales y las actividades de evaluación propuestas. Su trabajo incluye la validación de recursos educativos, la verificación de la **accesibilidad** de los materiales y la implementación de estrategias que promuevan la interactividad y el compromiso estudiantil. La configuración técnico-

pedagógica realizada por el profesor editor también contempla la incorporación de elementos que faciliten el aprendizaje autodirigido, aspecto que es fundamental en la educación virtual. Puede ser a través de la implementación de guías, rúbricas y recursos de apoyo que orienten este proceso de aprendizaje.

2.2.1. Funciones de un profesor editor en los EVA.

Un docente o profesor editor en la mayoría de las Plataformas LMS es todo aquel usuario que está facultado para editar los contenidos y actividades, gestionar y administrar el desarrollo académico de un curso en un EVA (Dávila y Ruiz-Bolívar, 2016). Fundamentalmente, cada profesor editor tendrá privilegios para realizar las funciones que describimos en la figura 4.

Figura 4 Funciones del profesor editor de un EVA



Nota: Tomado de Dávila y Ruiz-Bolívar (2016)

Para ejercer el rol de editor en un EVA debe activar el modo de edición de un curso. En las interfaces que disponen las plataformas LMS se consigue una opción titulada **Activar Edición**, la cual suele ubicarse en la esquina superior derecha de una **interfaz**. También podemos encontrar esta opción en el bloque de Administración que, por lo general, se ubica en alguno de los lados de la pantalla del computador. Al principio de la edición, el EVA está vacía de contenidos digitales y actividades de evaluación. Progresivamente, este ambiente virtual se irá configurando para cumplir con su principal propósito.

El proceso de edición se activa o se desactiva. Un trabajo de edición será exitoso en la medida en que se fundamente en una programación didáctica previamente establecida para impartir el curso, cuidando la relevancia y configuración adecuada de los contenidos digitales y actividades de evaluación agregadas para facilitar el logro de los Resultados de Aprendizaje propuestos.

2.2.2. Secuenciación didáctica basada en los enfoques de aprendizaje.

Según Frade-Rubio (2009), la secuenciación didáctica es el conjunto de actividades que, articuladas entre sí en una situación didáctica, desarrollan las competencias del estudiante. Por su parte, Tobón et al., (2010), señalan que son actividades de aprendizaje y de evaluación que, de forma articulada y con la mediación de un docente, buscan el logro de determinadas metas educativas apoyado por una serie de recursos y materiales de apoyo. Con base en estas definiciones, podemos señalar que una secuenciación didáctica se refiere al orden específico de los componentes de un ciclo de enseñanza y de aprendizaje bajo un hilo conductor coherente que los unifique.

Desde el enfoque cognitivo del aprendizaje, una forma de estructurar la secuenciación didáctica para un EVA sería la siguiente:

Organizar el contenido a través de materiales didácticos que fomenten el placer por el estudio: Presente los conceptos de manera estructurada y secuencial, comenzando por los conceptos más básicos y avanzando hacia los más complejos. Aplique el método inductivo con ejemplos particulares para generar conceptos o aplicaciones generales. Esto ayudará a los estudiantes a construir una base sólida de conocimientos y relacionar los nuevos conceptos con los previamente aprendidos.

Relacionar el nuevo conocimiento con el conocimiento previo: Antes de introducir un nuevo concepto, haga preguntas o actividades que ayuden a los estudiantes a recordar y activar sus conocimientos previos relacionados con el contenido o tema. Esto permitirá establecer conexiones significativas entre lo que ya saben y lo que están aprendiendo.

Utilizar ejemplos y analogías: Proporcione ejemplos concretos y situaciones prácticas que ilustren la aplicación de los conceptos en la vida real. Proponga tareas auténticas vinculadas con situaciones reales. También puede utilizar analogías o comparaciones para ayudar a los estudiantes a comprender mejor los nuevos conceptos al relacionarlos con situaciones problemáticas que les resulten familiar.

Fomentar la participación activa y el aprendizaje socializado: Diseña actividades interactivas que requieran la participación activa del estudiante, como resoluciones de problemas, discusiones en grupo o proyectos colaborativos. Esto permitirá aplicar los conceptos de manera práctica y construir su propio conocimiento a través de la interacción con el docente y otros estudiantes.

Proporcionar retroalimentación significativa: Ofrece retroalimentación específica y constructiva sobre el desempeño de los estudiantes, destacando tanto sus aciertos como las áreas en las que pueden mejorar. Realizar acompañamiento tutorial sin anular el potencial creativo de los estudiantes. Enfatizar la aplicación de estrategias de autorregulación del trabajo y aprendizaje autónomo. Esto ayudará a corregir errores y consolidar su comprensión de los conceptos.

Utilizar elementos visuales y gráficos: Use imágenes, gráficos, diagramas para representar visualmente los conceptos y ayudar a los estudiantes a asimilarlos.

Simulaciones y juegos: Cree simulaciones interactivas y juegos educativos que permitan a los estudiantes experimentar y aplicar los conceptos de una manera práctica.

Desde el enfoque constructivista del aprendizaje, recomendamos una forma de configurar una secuenciación didáctica para un EVA:

Activar conocimientos previos: Como actividades iniciales, puede implementar cuestionarios diagnósticos interactivos, propiciar la creación de mapas mentales colaborativos sobre conceptos previos, desarrollar foros de discusión para explorar experiencias relacionadas y asignar actividades de reflexión individual sobre conocimientos existentes.

Conectar con nuevos conocimientos: Como actividades de vinculación, puede presentar organizadores gráficos sobre los contenidos o temas por medio de recursos multimedia, desarrollar analogías y comparaciones en espacios colaborativos, implementar estudios de caso que conecten lo conocido con lo nuevo y crear puentes cognitivos a través de recursos interactivos.

Construir el nuevo conocimiento: Como actividades de desarrollo, propicie el análisis de los contenidos digitales con guías de observación estructuradas, asigne participaciones en seminarios virtuales o videoconferencias interactivas, desarrolle proyectos colaborativos en equipos desde la virtualidad y asigne productos digitales que evidencien la comprensión de los contenidos planteados.

Consolidar los conocimientos adquiridos: Como actividades de integración, puede llevar a cabo la creación de portafolios digitales, desarrollar wikis colaborativas, asignar la elaboración de organizadores gráficos integradores y presentaciones virtuales de proyectos.

Aplicar los conocimientos adquiridos: Como actividades de transferencia, propicie la resolución de problemas en contextos reales, asigne el desarrollo de proyectos de aplicación práctica, creación de propuestas innovadoras y simulaciones virtuales de situaciones cotidianas o profesionales.

Aplicar la metacognición y evaluación: Como actividades de reflexión y valoración, lleve a cabo el registro de diarios reflexivos digitales y aplique rúbricas de autoevaluación en línea. Además, organice espacios para la coevaluación entre pares y cree portafolios de evidencias digitales.

Si desea conocer otras formas de secuenciación didáctica para los EVA, en el documento de lectura [Secuencia Didáctica para Ambientes Virtuales](#), encontrará información sobre los elementos a considerar para la configuración de contenidos y actividades con base en un enfoque de aprendizaje. Con esta información ampliará más sus opciones para estructurar sus contenidos y actividades de evaluación atendiendo a los modos de aprendizaje de sus estudiantes.

Como consideraciones finales, puede implementar para ambas secuenciaciones didácticas la retroalimentación continua por medio de herramientas web, llevar a cabo un acompañamiento permanente en espacios sincrónicos y asincrónicos, flexibilizar tiempos y recursos según

necesidades e intereses de cada estudiante e integre herramientas o aplicaciones web apropiadas según el Resultado de Aprendizaje a lograr y el contenido abordado.

2.2.3. Aprendizaje autodirigido y su relevancia con los EVA.


Para Garrison (1997), el aprendizaje autodirigido deriva de la interacción de tres elementos: autogestión, automonitoreo y motivación. La autogestión implica la toma de control del estudiante para modelar las condiciones que permitan el logro de determinados objetivos de aprendizaje. El automonitoreo alude a la habilidad del estudiante para ir evaluando sus propios procesos cognitivos y metacognitivos, mientras que la motivación se refiere al impulso para iniciar y mantener el esfuerzo hacia el aprendizaje.

El aprendizaje autodirigido es un proceso mediante el cual los estudiantes toman la iniciativa para diagnosticar sus necesidades de aprendizaje, formular objetivos, identificar recursos, seleccionar e implementar estrategias de aprendizaje y evaluar sus resultados educativos. En atención al uso de los EVA, esta definición adquiere especial relevancia, ya que estos ambientes virtuales proporcionan flexibilidad temporal y espacial, permitiendo que los estudiantes gestionen su propio ritmo de aprendizaje y organicen su tiempo de estudio según sus necesidades individuales. Esta es una característica clave para el desarrollo de la autodirección en el aprendizaje.

Siemens (2004), en su teoría del Conectivismo, expresa que el aprendizaje en la era digital ocurre a través de conexiones dentro de redes, donde la tecnología y los escenarios virtuales juegan un papel fundamental en cómo las personas aprenden y acceden al conocimiento. Los EVA proporcionan el ecosistema ideal para el desarrollo del aprendizaje autodirigido, ya que ofrecen a los estudiantes herramientas y recursos que facilitan su formación autónoma.

Los EVA ofrecen una amplia gama de contenidos digitales y herramientas interactivas que los estudiantes pueden explorar y utilizar según sus preferencias y estilos de aprendizaje. Esto incluye los recursos multimedia, foros de discusión, *wikis*, *blogs* y otras actividades colaborativas que fomentan la construcción activa del conocimiento. La metacognición, como un elemento esencial para el aprendizaje autodirigido, se ve potenciada en los EVA a través de herramientas de seguimiento y autoevaluación. Los estudiantes pueden monitorear su progreso, reflexionar sobre sus estrategias de aprendizaje y ajustar sus métodos según lo necesario. Los sistemas de retroalimentación automática y las analíticas de aprendizaje proporcionan información valiosa para la autorregulación del proceso de aprendizaje.

Los EVA facilitan la creación de comunidades de aprendizaje virtual donde los estudiantes pueden interactuar con pares y expertos, compartir conocimientos y experiencias, además, desarrollar habilidades de colaboración, manteniendo siempre el control sobre su proceso de aprendizaje. Esta interacción enriquece el aprendizaje autodirigido al proporcionar diferentes perspectivas y recursos adicionales. El rol del docente en este contexto se transforma, pasando de ser un transmisor de conocimiento a un facilitador que guía y apoya el aprendizaje autodirigido. En este sentido, los EVA permiten a los docentes diseñar experiencias que fomenten la autonomía,



proporcionando al mismo tiempo el andamiaje necesario para que los estudiantes desarrollen sus habilidades de autodirección.

Finalmente, para maximizar el potencial del aprendizaje autodirigido en los EVA, es fundamental que estén diseñados teniendo en cuenta los principios de usabilidad, accesibilidad y adaptabilidad. La interfaz debe ser intuitiva y los contenidos deben estar organizados de manera que faciliten la navegación y el acceso a la información. Esto permitirá que los estudiantes se concentren en su proceso de aprendizaje en lugar de enfrentarse a barreras técnicas.

Referencias

- Bates, A. (2019). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning* (2nd ed.). Tony Bates Associates Ltd. <https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/>
- Dávila, A. y Ruiz Bolívar, C. (2016). *Docencia interactiva con Moodle*. Editorial Académica Española.
- Frade Rubio, L. (2009). *Desarrollo de competencias en educación: desde el preescolar hasta el bachillerato*. Inteligencia Educativa. <https://zona71sector5.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/09/desarrollodecompetencias-laurafraderuboi1.pdf>
- Francisco-Pérez, J., Maldonado-Rivera, J., y Blanco, M. (2017). Calidad de un curso virtual de e-learning en ciencias de la salud. *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior*, 8(1), 94–120. <https://doi.org/10.22458/caes.v8i1.1774>
- García Peña, V., Mora Marcillo, A., López Rodríguez, C., Romero Intriago, W., Sinchiguano Chiriboga, C., Vera Calderón, P., y Macías García, J. (2023). Criterios de calidad que deben tener los entornos virtuales de aprendizaje. En W. Guilherme (Org.), *Ciencias humanas: Perspectivas teóricas y fundamentos epistemológicos* 3(1), 122-131. Atena Editora. <https://atenaeditora.com.br/catalogo/ebook/ciencias-humanas-perspectivas-teoricas-y-fundamentos-epistemologicos-3>
- García Aretio, L., Ruiz Corbella, M., y Domínguez Figaredo, D. (2007). *La calidad y la evaluación en los procesos de enseñanza y aprendizaje digitales*. Ariel Educación.
- Garrison, R. (1997). Self-Directed Learning: Toward a comprehensive model. *Adult Education Quarterly*, 48(1), 18-33. <https://doi.org/10.1177/074171369704800103>
- Institute for Higher Education Policy. (2000). *Quality on the line. Benchmarks for success in internet-based distance education*. National Education Association. https://www.ihep.org/wp-content/uploads/2014/05/uploads_docs_pubs_qualityontheline.pdf
- Jiménez, M., y Jiménez, M. (2022). Entornos Virtuales de Aprendizaje: el desafío de la transición hacia nuevas formas de enseñanza. *Revista Scientific*, 7(23), 327-343. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2022.7.23.17.327-343>
- Organización Internacional de Normalización. (2020). *Norma ISO 9000:2015*. <https://www.isoexpertos.com/wp-content/uploads/2016/10/ISO-9000-2015-.pdf>
- Real Academia Española. (2020). *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). <https://dle.rae.es>
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *Revista Humanas Virtual*, 1-10. <http://www.humanasvirtual.edu.ar/wp-content/uploads/2013/12/Siemens2004-Conectivismo.pdf>
- Tobón, S., Pimienta Prieto, J., y García Fraile, J. (2010). *Secuencias didácticas: Aprendizaje y Evaluación de Competencias*. Pearson Educación. <https://cbt1ixtapaluca.mx/archivos/documentacionAcademica/SECUENCIAS%20DIDACTICAS.%20tobon-f.pdf>
- Vergara Avalos, A., Moreno Beltrán, R., y Olivo García, E. (2024). La evolución del diseño instruccional en cursos e-learning durante la pandemia: un análisis retrospectivo de las transformaciones. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14. <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1787>

Definición de los términos citados en la Clase 2:

- **Accesibilidad:** Es la condición que deben cumplir los ambientes virtuales, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos, instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser utilizables y practicables por todos los usuarios en condiciones de seguridad y comodidad, de la forma más autónoma y natural posible.
- **Diseño Instruccional:** Es un proceso sistemático que involucra el diseño, desarrollo y evaluación de entornos virtuales con el fin de facilitar el aprendizaje efectivo, abarcando la selección de objetivos, la determinación de estrategias y técnicas de enseñanza, la elección y diseño de materiales, así como la evaluación (Vergara Avalos et al., 2024)
- **Interfaz:** En el contexto de la informática, ofimática y telemática, se refiere a todos los elementos visuales que aparecen en la pantalla de un computador o dispositivo móvil, y que las personas usan para interactuar con el sitio web o software, como menús, botones, imágenes, enlaces, entre otros.



La excelencia no se improvisa

síguenos

