

# Diseño de Entornos Virtuales

## Diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje (1)

### Clase 3

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 los aspectos iniciales para la configuración de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), específicamente relacionados con la búsqueda y procesamiento de información para la creación de contenidos digitales, así como la estructura y componentes de este tipo de ambientes virtuales. Iniciaremos con las definiciones sobre la curación de contenidos digitales, el análisis de técnicas específicas para su selección, organización y presentación. También examinaremos cómo estas técnicas se relacionan con los estándares de calidad establecidos para los EVA, garantizando la pertinencia y efectividad de los materiales seleccionados, y profundizaremos en la jerarquización de contenidos digitales, considerando la secuenciación lógica, la progresión del aprendizaje y la adaptación a diferentes estilos de aprendizaje. Al final de este tema, analizaremos cómo esta jerarquización influye en la experiencia de los estudiantes y el logro de los resultados de aprendizaje establecidos.

Posteriormente, exploraremos sobre la interfaz de contenidos y actividades de evaluación, explorando cómo estos elementos deben alinearse con el área disciplinar específica y el modelo pedagógico seleccionado para el diseño de su EVA. Estudiaremos los procedimientos básicos que le ayudarán a integrar de manera efectiva estos componentes. Para concluir, abordaremos los aspectos técnicos que son comunes en todas las Plataformas LMS sobre la configuración de categorías y elementos del libro de calificaciones, proporcionándoles un conjunto de procedimientos para la gestión efectiva de la evaluación de los aprendizajes en su EVA.

### **Clase 3:**

#### **3. Diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje (1):**

El diseño de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) representa un proceso sistemático y secuenciado didácticamente que busca crear espacios digitales innovadores y efectivos para el aprendizaje. Para llevar a cabo este propósito, debemos considerar no solo aspectos tecnológicos, sino también pedagógicos, donde la selección de herramientas y aplicaciones web está guiada por objetivos, competencias o resultados de aprendizaje claramente definidos y modelos pedagógicos asociados con la cultura y desarrollo de las sociedades actuales (Urquidi-Martín et al., 2019).

El diseño efectivo de un EVA requiere la integración coherente de múltiples elementos: interfaz intuitiva, contenidos pertinentes, actividades significativas y herramientas de evaluación alineadas con los objetivos, competencias o resultados de aprendizaje. En este proceso debemos considerar las características de los estudiantes, el contexto educativo y las competencias a desarrollar. Su planificación contempla el cumplimiento de unos criterios, como la usabilidad, accesibilidad, interactividad, flexibilidad, entre otros que permitirán certificar su calidad. Además, exige la implementación de estrategias para fomentar la participación, la colaboración y la construcción del conocimiento.

El éxito académico mediante el uso de estos espacios virtuales depende de las capacidades que tengan los diseñadores instruccionales, docentes expertos en las áreas de conocimiento y demás especialistas técnicos e informáticos para crear contenidos y experiencias de aprendizaje significativas que promuevan la autonomía del estudiante y faciliten la interacción con contenidos, docentes y otros estudiantes. El proceso de diseño suele ser iterativo, permitiendo ajustes y mejoras basadas en la retroalimentación y evaluación continua.

### **3.1. Búsqueda y procesamiento de información para la creación de contenidos.**

La búsqueda y procesamiento de información para la creación de contenidos digitales representa un proceso clave que garantiza la calidad de la educación del siglo XXI. En estos tiempos de auge tecnológico, la capacidad para localizar, evaluar y transformar información en contenidos educativos se ha convertido en una competencia esencial que deben tener todos los docentes y estudiantes, al menos, en los niveles de formación media y universitaria (Juárez-Popoca et al., 2017). Este proceso implica una serie de etapas sistemáticas que incluyen la identificación de fuentes confiables, la evaluación crítica de la información, la selección de contenidos relevantes y su adaptación al contexto educativo específico. La curación de contenidos digitales requiere no solo habilidades técnicas, sino también un profundo entendimiento pedagógico para asegurar su efectividad en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Es indispensable la consideración de elementos como la pertinencia curricular, la actualidad de la información, los derechos de autor y la adaptabilidad a diferentes formatos digitales. Para el procesamiento de la información debemos contemplar la diversidad de los estilos de aprendizaje, las necesidades e intereses de los estudiantes. La creación de contenidos digitales educativos debe orientarse hacia la generación de experiencias de aprendizaje interactivas y significativas que promuevan la construcción activa del conocimiento y el desarrollo de competencias digitales (Blanco, 2013).

#### **3.1.1. Definiciones.**

La curación de contenidos es un proceso que implica la selección, organización y presentación de informaciones pertinentes con un contexto específico. Se destaca la importancia de esta práctica ante la dificultad de jerarquizar y ordenar contenidos relevantes debido al exceso de información que circula en la web, incluyendo los que se encuentran publicados en las redes sociales. La curación de contenidos es una actividad esencial para docentes y comunicadores sociales porque permite sistematizar la búsqueda y selección de información, así como utilizar herramientas adecuadas para mantener su revisión periódica (Blanco, 2013).

También la definimos como un proceso interactivo que implica investigar, hallar, filtrar, organizar, agrupar, integrar, editar y compartir el contenido más relevante sobre un tema específico en una colección digital significativa. Este proceso es similar a las actividades de un curador de arte, quien utiliza su conocimiento y experiencia para seleccionar y organizar colecciones de piezas de arte. Además, se menciona que la curación de contenidos no solo se limita a la generación de

nuevas informaciones, sino que también implica darles sentido a los textos creados por otras personas (Juárez-Popoca et al., 2017).

### 3.1.2. Técnicas de curación de contenido digital.

El concepto curación de contenidos se le atribuye a Rohit Bhargava, quien en 2009 señaló que la demanda de los usuarios de la web para acceder a contenidos de calidad ya no puede satisfacerse por los buscadores web, en vista del crecimiento vertiginoso de la información. Cuando hacemos una solicitud a un buscador web, proporciona cientos o miles de resultados que materialmente son imposibles de revisar, por tanto, es necesaria la intervención humana para determinar cuál de los resultados es el mejor y más pertinente. Bhargava (2011) plantea cinco modalidades para curar contenidos, las cuales describiremos en la figura 1.

**Figura 1** Modalidades para la curación de contenidos



Nota: Tomado de Bhargava (2011)

Para efectos del diseño de los EVA orientado hacia el abordaje de una determinada área disciplinar o práctica profesional, presentamos el procedimiento más común para la curación de contenidos digitales compilado a partir de los planteamientos de Bhargava (2011), Juárez-Popoca et al., (2017) y Menéndez-Domínguez et al., (2011).

**Defina el tema y los resultados de aprendizaje:** Antes de comenzar la curación, es fundamental que establezca claramente el tema que se va a explorar y los resultados de aprendizaje que se desean alcanzar. Esto ayudará a enfocar la búsqueda de contenido relevante.

**Busque y reúna información confiable:** Utilice diversas fuentes digitales (artículos, videos, infografías, podcasts, entre otros) para buscar información relacionada con el tema definido. Puede emplear buscadores web con funciones avanzadas y bases de datos académicas.

**Seleccione y filtre la información:** Evalúe la calidad y relevancia de las informaciones encontradas. Seleccione aquellas que mejor se alineen con los resultados de aprendizaje propuesta para su EVA y que provengan de fuentes confiables.

**Organice y categorice el contenido:** Clasifique sus contenidos en categorías que faciliten su comprensión y uso. Puede incluir la creación de carpetas o listas en plataformas de gestión de contenido.

**Dar sentido y contextualizar la información:** Prepare el contenido para su presentación, añadiendo explicaciones, resúmenes o comentarios que ayuden a los estudiantes a entender la información en un contexto más amplio.

**Comparta y facilite la discusión:** Publique el contenido curado en el EVA a través de los formatos electrónicos que disponga para tal finalidad. Es importante fomentar discusiones con los estudiantes a partir de su lectura. Una forma es promover los foros de debate, actividades grupales o proyectos colaborativos.

Este procedimiento no solo facilita la curación de contenidos digitales, sino que también propicia un aprendizaje activo y colaborativo en los EVA, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades críticas y de análisis de informaciones relevantes sobre un determinado campo disciplinar.

Si desea conocer otras modalidades para la curación de contenidos digitales, en el documento de lectura [Contenidos digitales para los EVA: Otras formas de curaduría](#), encontrará informaciones sobre otros procedimientos que puede desarrollar para el curado de sus contenidos digitales.

### 3.1.3. Técnicas de jerarquización de contenidos en los EVA.

Según Belloch (2010), la jerarquización de contenidos digitales en un EVA requiere una organización estratégica para facilitar la navegación y el aprendizaje efectivo. Representa una acción importante para el funcionamiento óptimo de estos ambientes virtuales, porque establece el hilo conductor entre los objetivos, competencias o resultados de aprendizaje con las actividades de evaluación. Los contenidos digitales son la parte estática de un EVA, es decir, son compuestos por todo aquello en lo que el docente se apoyará para impartir la enseñanza, transmitir información y facilitar el aprendizaje (Díaz y Valderrama, 2018).

Con base en estos planteamientos, detallamos un procedimiento básico para llevar a cabo la jerarquización de los contenidos digitales en un EVA, de esta manera podrá cumplir con dos estándares clave para la validación de su calidad, como son la organización técnica y la secuenciación didáctica.

**Estructuración por niveles de complejidad:** Organice los contenidos desde conceptos básicos hasta temas avanzados, mantenga la secuenciación progresiva del contenido, establezca prerrequisitos y conexiones entre temas e identifique claramente los contenidos principales y complementarios.

**Organización Visual:** Utilice elementos gráficos para distinguir niveles de importancia, implemente una estructura de navegación intuitiva y aplique principios de diseño visual a manera de destacar contenidos prioritarios. Es importante usar consistentemente formatos y estilos de presentación del texto y etiquetas para facilitar su localización y lectura.

**Categorización Temática:** Agrupe los contenidos digitales por unidades o módulos coherentes, establezca rutas de aprendizaje claras, cree mapas de contenidos y proporcione mensajes o instrucciones breves para mostrar una vinculación lógica entre contenidos relacionados.

**Temporalización:** Distribuya equilibradamente los contenidos digitales según el tiempo disponible para la administración del curso o asignatura. Tenga en cuenta la carga cognitiva, pues debemos evitar que el estudiante se sobrecargue de información o provocar un efecto inverso conocido como **infoxicación**. Propicie el análisis y la discusión de los contenidos tratados por medio de actividades sincrónicas y asincrónicas. Establezca **hitos** y **puntos de control** que ayuden a medir el avance general de los aprendizajes.

**Aspectos pedagógicos:** Mantenga la alineación de los contenidos digitales con los resultados de aprendizaje, tenga en cuenta los estilos de aprendizaje de sus estudiantes, sobre todo para el abordaje de informaciones complejas o de carácter práctico, integre inmediatamente con las actividades de evaluación e incorpore espacios para la retroalimentación.

**Accesibilidad y flexibilidad:** Diseñe rutas alternativas de acceso al contenido, teniendo en consideración la posibilidad de que algunas estudiantes evidencien necesidades educativas especiales. Adapte su contenido digital a diferentes dispositivos, como teléfonos móviles y *tablets* y establezca opciones para la personalización del aprendizaje.

Con el desarrollo de este procedimiento básico de jerarquización, podrá adaptar el diseño de su EVA a un determinado **modelo pedagógico**, a las características de los estudiantes y los resultados de aprendizaje establecidos. Además, es primordial mantener una revisión y actualización constante de la estructura de contenidos para asegurar su efectividad didáctica.

#### **3.1.4. Relación de la curación y jerarquización con estándares de calidad.**

Para establecer una relación entre la curación y jerarquización de contenidos digitales con los estándares de calidad orientados hacia el diseño de los EVA, planteamos unos elementos de referencia que puede servir para validar la efectividad de estos ambientes virtuales de aprendizaje. Recordemos que el propósito de crear una estructura de contenidos y actividades es potenciar las experiencias de aprendizaje en el abordaje de un curso o asignatura y asegurar que los estudiantes tengan acceso a información relevante y bien organizada. Describiremos estos elementos de referencia a través de la figura 2.

**Figura 2** Elementos de referencia relacionados con la curación y jerarquización de contenidos



Nota: Adaptado de Belloch (2010) y Bhagarva (2011)

### 3.2. Estructura y componentes de un EVA.

Un EVA se estructura mediante componentes interrelacionados que facilitan los procesos de enseñanza y de aprendizaje desde la web. Su efectividad depende de la coherencia entre su interfaz y el modelo pedagógico seleccionado, así como su relación con las necesidades específicas de una determinada área disciplinar. La estructura básica incluye componentes de gestión de contenidos, herramientas de comunicación, sistemas de evaluación y espacios de colaboración. Sin embargo, la interfaz debe personalizarse según la disciplina: por ejemplo, un EVA para ciencias exactas requiere herramientas de simulación y cálculo, mientras que uno para humanidades necesita espacios para el debate y análisis crítico (Garrison, 2017).

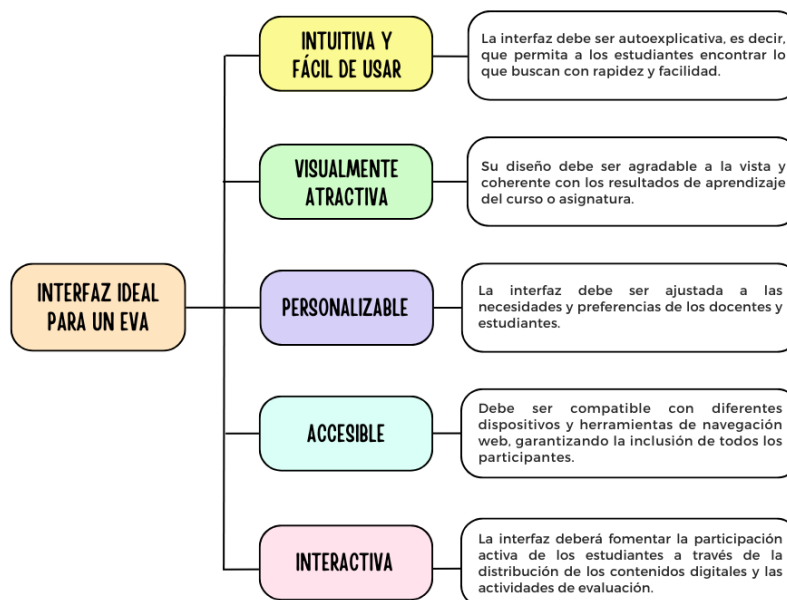
La relación entre interfaz y modelo pedagógico es fundamental en el diseño de un EVA. Un enfoque constructivista demandará una interfaz que facilite la construcción activa del conocimiento, con espacios para proyectos colaborativos y de discusión. En contraste con lo antes expuesto, un enfoque conductista requerirá una interfaz más estructurada, con secuencias lineales y una evaluación sistemática. Los componentes deben integrarse de manera coherente, considerando aspectos como la accesibilidad, flexibilidad y usabilidad, siempre alineados con los resultados de aprendizaje y las competencias a desarrollar en una determinada disciplina.

#### 3.2.1. Interfaz de los contenidos y actividades de evaluación.

La interfaz de un EVA es la puerta de entrada a un universo de posibilidades educativas, es el elemento visual y funcional que media entre el usuario y el contenido, determinando en gran medida la experiencia de aprendizaje (Mayer, 2009). Una interfaz bien diseñada no solo facilita el acceso a los contenidos, sino también potencia el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, a través de

la gamificación, la interfaz puede hacer que el aprendizaje sea más divertido y motivador. En tal sentido, representa un elemento clave que puede marcar la diferencia entre un aprendizaje exitoso y una experiencia frustrante. Con base en lo antes expuesto, señalamos las cualidades que debe tener una interfaz efectiva por medio de la figura 3.

**Figura 3** Cualidades de la interfaz ideal para un EVA



Tomado de Mayer (2009)

Como mencionamos anteriormente, la interfaz actúa como un puente que facilita la comunicación, navegación y acceso a los diferentes contenidos y actividades de evaluación, siendo fundamental para la experiencia de aprendizaje virtual. Debe ser intuitiva, accesible y estar alineada con principios pedagógicos sólidos. Esto implica que su diseño debe considerar: a) la usabilidad, que es la facilidad de navegación y comprensión de las informaciones e instrucciones, b) accesibilidad, basada en la adaptación a diferentes necesidades y dispositivos, c) la interactividad, que es organizar la estructura ideal para la participación activa, d) la coherencia visual, que consiste en la organización lógica de los elementos textuales e ilustrativos y, e) la retroalimentación, que es necesaria para dar respuestas claras a las acciones de los estudiantes (Aguirre-Villalobos, 2007).

Para que una interfaz sea el centro de organización, comunicación, interacción y evaluación de un curso o asignatura administrado en un EVA, debe cumplir con las siguientes funciones (Díaz y Valderrama, 2018):

**Organizar los contenidos:** La interfaz debe estructurar de manera clara y lógica todos los contenidos digitales del curso o asignatura, facilitando la navegación del estudiante. Esto incluye la organización en módulos o unidades, así como la gestión de diferentes tipos de formato electrónico.

**Facilitar la comunicación:** La interfaz debe promover la interacción entre estudiantes y docentes. Esto se logra a través de actividades como foros de discusión, chats en tiempo real y espacios para la colaboración en grupo.

**Gestionar las actividades de evaluación:** La interfaz debe permitir la creación y administración de diversas actividades de evaluación, como cuestionarios, tareas, proyectos y ejercicios prácticos. Estas actividades deben estar alineadas con los resultados de aprendizaje establecidos para el curso o asignatura.

**Hacer seguimiento del progreso:** La interfaz debe ofrecer herramientas para monitorear el avance de los estudiantes a lo largo del curso o asignatura. Esto incluye la generación de informes de progreso, la visualización de calificaciones y la identificación de áreas donde los estudiantes pueden necesitar apoyo adicional.

**Integrar los instrumentos de evaluación:** La interfaz debe permitir la implementación de diversos instrumentos de evaluación, como exámenes, rubricas y encuestas. Estos instrumentos deben ser fáciles de usar tanto para el docente como para el estudiante y proporcionar retroalimentaciones oportunas.

### **3.2.2. Relación de la interfaz con una determinada área disciplinar y modelo pedagógico.**

La interfaz de un EVA no es un mero elemento estético, sino un componente tecno-pedagógico que se encuentra íntimamente ligada al área disciplinar y al modelo pedagógico que se desea implementar. Cada área disciplinar posee un lenguaje, unos conceptos y una forma de representación específica. En tal sentido, la interfaz debe reflejar estas particularidades, a partir de una secuenciación didáctica. Por ejemplo, un curso de matemáticas requerirá una interfaz que facilite la representación de fórmulas y gráficos, mientras que un curso de historia puede beneficiarse de una que permita la creación de líneas de tiempo interactivas para facilitar la comprensión de los contenidos y orientar el desarrollo de las actividades de evaluación. Por otra parte, el modelo pedagógico subyace a la elección de las estrategias de enseñanza y aprendizaje, por tanto, la interfaz debe ser coherente con este modelo. Si se opta por un enfoque constructivista, la misma deberá favorecer la colaboración, la resolución de problemas y la construcción del conocimiento por parte del estudiante. Por el contrario, si se prefiere un enfoque conductista, esta se centrará en la presentación de contenidos y la evaluación de los aprendizajes.

Prensky (2001) señala que los estudiantes han crecido inmersos en entornos tecnológicos y esperan interfaces intuitivas y atractivas. Por ello, el diseño de la interfaz debe tener en cuenta las características y necesidades de los estudiantes, adaptándose a sus estilos de aprendizaje y preferencias. Este hecho se conoce como PERSONALIZACIÓN, el cual se basa en ajustar la interfaz a las características de cada estudiante, así como también los niveles de dificultad de las actividades, su ritmo de avance, e incluso el tipo de retroalimentación. En resumen, no podemos considerar la interfaz de un EVA como un elemento aislado, sino que se encuentra en estrecha relación con el área disciplinar y el modelo pedagógico. Su diseño coherente podrá potenciar el aprendizaje, facilitar la comprensión de los contenidos y mejorar la motivación de los estudiantes.

### 3.2.3. Configuración de categorías y elementos del libro de calificaciones.

Cada Plataforma LMS posee funciones específicas para la configuración de las categorías en un determinado libro de calificaciones. En la figura 4, plantaremos un procedimiento común para todas las Plataformas LMS que permite la configuración de categorías en un libro de calificaciones.

**Figura 4** Procedimiento básico para la configuración de categorías en el libro de calificaciones de un EVA

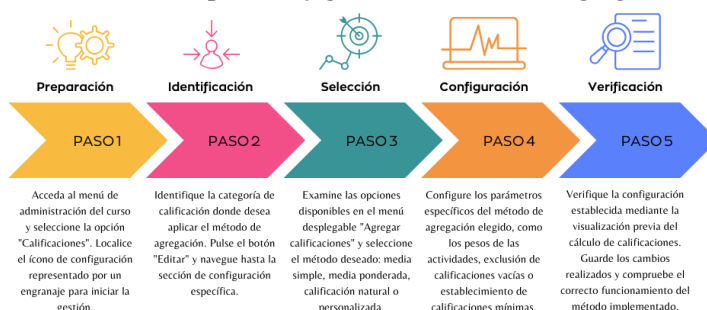


Nota\_ Tomado de Bates (2019)

Si desea saber cómo se configuran las categorías y otros elementos del libro de calificaciones en la Plataforma Moodle, en la página web [Configuraciones de Calificación](#), obtendrá las informaciones necesarias para practicar la configuración del libro de calificaciones de su EVA utilizando una de las Aulas Base de la PUCE, la cual servirá como espacio de entrenamiento para aplicar los procedimientos de edición y presentar su prototipo de EVA relacionado con su área disciplinar o ejercicio profesional.

En cuanto a los métodos de agregación de calificaciones (media simple y ponderada, modo de cálculo personalizado y registro de calificaciones), el procedimiento básico para su configuración lo describiremos en la figura 5.

**Figura 5** Procedimiento básico para configurar los métodos de agregación de calificaciones en un EVA



Nota: Tomado de Bates (2019)

Otras configuraciones que debemos realizar en el EVA están relacionadas con la visibilidad de las calificaciones, las fechas de publicación, el cálculo automático de los promedios y el establecimiento de políticas de redondeo. Para ello recomendamos desarrollar los siguientes pasos:

- Ingrese al panel de administración del curso en Moodle y seleccione **configuración del libro de calificaciones**. Ubique la sección de ajustes generales para personalizar las opciones.
- Determine la visibilidad de las calificaciones para los estudiantes estableciendo las preferencias de visualización. Configure las fechas específicas para mostrar u ocultar las evaluaciones.
- Establezca las políticas de redondeo de calificaciones seleccionando el número de decimales y el método de aproximación. Defina los criterios para el cálculo automático de promedios.
- Configure las opciones de exportación e importación de calificaciones según los formatos requeridos (XLS, TXT, XML). Establezca los parámetros para la generación de reportes.
- Implemente las políticas de recuperación y bloqueo de calificaciones. Configure las notificaciones automáticas para estudiantes y docentes sobre actualizaciones en el libro de calificaciones.

## Referencias

- Aguirre Villalobos, E. (2007). Interfaz de los cursos a distancia utilizando aplicaciones instruccionales web. *Revista Eduweb*, 1(2), 77-89. <https://revistaeduweb.org/index.php/eduweb/article/view/249>
- Bates, A. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. (2a ed.). Tony Bates Associates Ltd. <https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/>
- Belloch, C. (2010). *Entornos virtuales de aprendizaje*. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf>
- Bhargava, R. (2011). The 5 models of content curation. *The Influential Marketing Blog*. <http://www.rohitbhargava.com/2011/03/the-5-models-of-content-curation.html>
- Blanco, L. (2013). Gestión y curación de contenidos como herramienta para educadores y comunicadores. *Temas de comunicación*, (27), 107-123. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6317107>
- Díaz, E. y Valderrama, C. (2018). Evaluación de la usabilidad de los EVA (entornos virtuales de aprendizaje) a partir de la experiencia de usuarios aplicando lógica difusa. *Revista Vínculos: Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 15(2), 56-65. <https://doi.org/10.14483/2322939X.14006>
- Garrison, R. (2017). *E-Learning in the 21st Century: A Community of Inquiry Framework for Research and Practice* (3rd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315667263>
- Juárez Popoca, D., Torres Gastelú, C., y Herrera Díaz, L. (2017). Las posibilidades educativas de la curación de contenidos: una revisión de literatura. *Apertura*, 9(2), 116-131. <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v9n2.1046>
- Mayer, R. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press. <https://n9.cl/3djqiz>
- Menéndez Domínguez, V., Castellanos Bolaños, M., Zapata González, A., y Prieto Méndez, M. (2011). Generación de objetos de aprendizaje empleando un enfoque asistido. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (38), 141-153. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36816200011>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. [https://worldofinspiration.weebly.com/uploads/1/6/8/0/16806176/reading\\_1.pdf](https://worldofinspiration.weebly.com/uploads/1/6/8/0/16806176/reading_1.pdf)
- Urquidi Martín, A. C., Calabor Prieto, M. S. y Tamarit Aznar, C. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(22), 1-12. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e22.1866>

### Definición de los términos citados en la Clase 3:

- **Modelo pedagógico:** Es el lineamiento principal que guía la práctica educativa de una localidad o país. Define los principios, teorías y estrategias que orientan los procesos de enseñanza y de aprendizaje, es decir, es un marco de referencia que determina cómo se concibe el aprendizaje, cuál es el rol del docente y del estudiante, qué métodos y técnicas se utilizan, y cómo se evalúan los aprendizajes.
- **Hito:** Es un evento o logro significativo de los usuarios que marca una etapa importante en sus participaciones en el EVA. Suelen ser momentos clave en el cronograma de entrega de actividades y sirve para medir el avance general de sus aprendizajes.
- **Infoxicación:** Es un término que describe la sobrecarga o exceso de información, lo cual dificulta la capacidad de procesar y profundizar en los temas de interés. Es un fenómeno asociado a la abundancia de información recibida a través del uso de las tecnologías y las redes sociales.
- **Punto de control:** Es un momento específico en el que se evalúa si el producto académico asignado está avanzando según lo planificado y si cumple con los criterios establecidos. A diferencia de los hitos, los puntos de control suelen ser más frecuentes y pueden involucrar una revisión detallada de aspectos técnicos, pedagógicos o de diseño.



**La excelencia no se improvisa**

síguenos

