

Diseño de Entornos Virtuales

Diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje (3)

Clase 5

Maestría en Educación en Inteligencia Artificial y Entornos Virtuales

La excelencia no se improvisa



1. INTRODUCCIÓN DE LA CLASE:

Estimado estudiante, en esta clase continuaremos con la creación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para administrar un curso o asignatura relacionada con su área disciplinar o ejercicio profesional. Primeramente, abordaremos la edición de recursos principales y opcionales, explorando algunas definiciones, criterios para su diseño, procedimientos básicos para crear los Recursos Libro, Página, URL, así como los bloques complementarios en un EVA. También conoceremos el uso de códigos de incrustación para agregar recursos externos multimedia en este tipo de ambientes virtuales de aprendizaje. La edición cuidadosa de los recursos o contenidos digitales asegura la accesibilidad universal del contenido, mantiene la coherencia pedagógica, facilita una progresión lógica del aprendizaje y permite la personalización según las necesidades individuales de los estudiantes. Esta organización sistemática no solo optimiza las experiencias de los estudiantes mediante una estructura clara y navegable, sino que también facilita la actualización y mantenimiento del contenido educativo en el EVA.

Posteriormente, exploraremos sobre las estrategias de comunicación en los EVA, específicamente las herramientas y canales de comunicación, el diseño de interacciones significativas, la comunicación escrita y el manejo de desafíos comunicativos en los EVA. Estas estrategias de comunicación son muy importantes porque fomentan la interacción significativa entre docentes y estudiantes, reduciendo así la sensación de aislamiento. También promueven la construcción colaborativa del conocimiento, permitiendo el seguimiento efectivo del progreso estudiantil y facilitando la retroalimentación oportuna y personalizada.

Clase 5:

5. Diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje (3):

Al continuar con el proceso de edición de un EVA, es indispensable actuar en la creación de recursos principales y opcionales con base en los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación establecidos en su propuesta educativa en línea realizada a través del proceso de diseño instruccional. La calidad de los recursos o contenidos digitales determinan en gran medida el éxito del proceso didáctico en los EVA. Esto no solo implica una presentación visualmente atractiva, sino también una organización lógica y coherente de las informaciones abordadas en un curso o asignatura. Por otro lado, la interacción entre docentes y estudiantes desempeña un papel crucial en la creación de ambientes virtuales colaborativos y enriquecedores. Al llevarse a cabo una comunicación efectiva en el EVA, los docentes pueden aclarar dudas, brindar retroalimentación oportuna y fomentar la interacción entre los estudiantes. La comunicación en los EVA debe ser bidireccional y permitir que los estudiantes se expresen y participen activamente en las actividades programadas en el EVA (Herrera Baptista, 2006).

5.1. Edición de recursos principales y opcionales.

La adquisición de habilidades en la edición de recursos dentro de un EVA constituye una competencia fundamental para los docentes que llevan a cabo sus prácticas pedagógicas mediante las TIC. Esta capacidad complementa la gestión técnica de curado de contenidos y la elaboración de materiales multimedia, convirtiéndose en un elemento estratégico para la construcción de experiencias de aprendizaje significativas y de calidad académica. Es importante acotar que el desarrollo de las prácticas de edición se llevará a cabo en las Aulas Base de la PUCE, las cuales fueron configuradas bajo la plataforma Moodle como sistema de gestión del aprendizaje adoptado para los procesos académicos en línea. Sin embargo, a lo largo de esta clase señalaremos un conjunto de procedimientos básicos que pueden aplicarse en la mayoría de las plataformas LMS existentes en la actualidad, las cuales ofrecen un amplio espectro de funciones para la edición de recursos.

Estas funciones, al ser dominadas adecuadamente, permiten crear experiencias de aprendizaje sofisticadas y ajustadas a los intereses y necesidades de los estudiantes, además, facilitan la implementación de estrategias pedagógicas avanzadas, la integración de recursos multimedia interactivos y la creación de espacios colaborativos que fomentan el pensamiento crítico y la investigación. Para los docentes que incursionan en el campo de la tecnología educativa y el uso de los EVA, adquirir y fortalecer estas competencias son importantes para garantizar la accesibilidad universal del contenido, la coherencia académica entre los temas o módulos que requieran diseñar y la integración efectiva de recursos externos multimedia como elementos estáticos para la transferencia de informaciones necesarias para el desarrollo de las actividades de evaluación, siendo los espacios donde los estudiantes demostrarán los conocimientos aprendidos y lograrán los resultados de aprendizaje establecidos en un determinado curso o asignatura.

5.1.1. Definiciones.

Los recursos en un EVA representan la parte estática del proceso de aprendizaje y son definidos como archivos en distintos formatos que se utilizan para facilitar las informaciones que requieren los estudiantes para alcanzar los aprendizajes en estos ambientes virtuales. También son objetos de aprendizaje utilizados por el docente para asistir a sus estudiantes durante el proceso formativo en línea (Ruiz-Bolívar y Dávila, 2016).

Otra definición conocida de los recursos en un EVA la plantea Murcia Rodríguez (2020), quien señala que son archivos en formato digital con diferentes extensiones, los cuales son diseñados o editados para propósitos educativos. Dependiendo del contexto y los fines educativos establecidos, pueden ser presentados de manera individual o estar estructurados como recursos principales y complementarios según una metodología desarrollada en un curso o asignatura.

Con base en estas definiciones, podemos señalar que los recursos dentro de un EVA se refieren a los archivos o documentos creados bajo una secuenciación didáctica con el fin de apoyar a los estudiantes en la obtención y manejo de informaciones necesarias para alcanzar los resultados de aprendizaje. Incluyen una amplia variedad de formatos, como textos, imágenes, videos, audios,

simulaciones, ejercicios interactivos, entre otros elementos multimedia que son integrados en una determinada plataforma para ser utilizados por los estudiantes de manera autónoma o guiada por el docente. La creación efectiva de estos recursos implica considerar aspectos pedagógicos, tecnológicos y de diseño instruccional, de tal manera que promuevan la participación activa de los estudiantes, faciliten la comprensión de los contenidos y potencien el desarrollo de competencias, no solo de carácter específico según un campo disciplinar, sino también habilidades tecnológicas.

5.1.2. Criterios para el diseño de recursos.

Una vez conocidas las definiciones sobre los recursos en un EVA, expondremos seis criterios esenciales para su diseño y configuración. Se debe recordar que la creación de recursos en un EVA implica una planificación previa que oriente a los docentes y diseñadores instruccionales a constituir una secuenciación didáctica que encamine a los estudiantes hacia el logro de los aprendizajes significativos y efectivos (Belloch, 2010).

Alineación con los resultados de aprendizaje: Los recursos deben estar diseñados de manera que contribuyan directamente a la consecución de los propósitos pedagógicos establecidos para el curso o asignatura. Es indispensable que cada recurso responda a una pregunta concreta: **¿Qué quiero que el estudiante aprenda con este recurso?**

Accesibilidad: Implica diseñar recursos que puedan ser utilizados por todos los estudiantes, independientemente de sus características o condiciones particulares. Para ello se requiere de la implementación de formatos alternativos, textos descriptivos para elementos visuales, transcripciones para contenido audiovisual y estructuras de navegación claras y coherentes.

Adaptabilidad pedagógica: Se refiere a la capacidad del recurso para ajustarse a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Los recursos deben ser flexibles en su presentación y permitir múltiples formas de interacción, facilitando la personalización del proceso de aprendizaje con base en los intereses y necesidades de los estudiantes.

Interactividad: En este criterio se enfatiza la importancia de crear recursos que promuevan la participación del estudiante. Debe incluir elementos de carácter hipertextual, retroalimentación inmediata, autoevaluaciones, así como oportunidades para la experimentación y aplicación práctica del conocimiento.

Coherencia instruccional: Significa que cada recurso esté alineado con la metodología activa adoptada para un determinado curso o asignatura. Su integración debe seguir una secuencia lógica que facilite la construcción progresiva de los conocimientos.

Sostenibilidad técnica: Se basa en la viabilidad técnica de los recursos a largo plazo, es decir, seleccionar formatos conocidos que garanticen su accesibilidad a través de diferentes dispositivos y plataformas. También, estos formatos deberán facilitar la actualización y mantenimiento periódico de las informaciones.

5.1.3. Procedimiento para la creación de los recursos libro, página y URL.

A continuación, describiremos los procedimientos básicos para crear los recursos libro, página y URL. Los pasos de cada procedimiento pueden ser aplicados en la mayoría de las Plataformas LMS existentes en la actualidad.

Recurso libro: Es un material didáctico digital que emula la estructura y funcionalidad de un libro tradicional. Permite organizar contenidos en capítulos, secciones y páginas, facilitando la navegación y la consulta de la información. Este tipo de recurso es ideal para presentar contenidos teóricos de manera secuencial y estructurada, permitiendo la inclusión de diversos elementos multimedia como imágenes, videos y enlaces URL. En la figura 1 expondremos el procedimiento básico para el diseño de un Recurso Libro en un EVA.

Figura 1 Procedimiento para el diseño de un Recurso Libro en un EVA.



Nota: Tomado de Belloch (2013a)

Recurso página: Es un elemento modular y flexible que permite presentar contenidos de manera breve y concisa. Puede incluir textos, imágenes o enlaces URL para acceder a otros contenidos digitales y se utiliza para organizar la información de forma temática. La página es una unidad básica de construcción en la mayoría de las Plataformas LMS que favorece la creación de estructuras de navegación personalizadas. En la figura 2 señalaremos el procedimiento básico para el diseño de un Recurso Página en un EVA.

Figura 2 Procedimiento para el diseño de un Recurso Página en un EVA.



Nota: tomado de Belloch (2013a)

Recurso URL: Es un enlace directo a un contenido digital externo, bien sea una página web, un video, un documento en formato PDF o cualquier otro recurso multimedia disponible en la web. Permite enriquecer el contenido digital del curso al proporcionar acceso a información actualizada y relevante, sin necesidad de descargarlo en el EVA. Este tipo de recurso permite integrar recursos externos y fomentar en los estudiantes la investigación autónoma. En la figura 3, expondremos el procedimiento básico para el diseño de un Recurso URL en un EVA.

Figura 3 Procedimiento para el diseño de un Recurso URL en un EVA.



Nota: tomado de Belloch (2013a)

5.1.4. Procedimiento para la edición de bloques complementarios en el EVA.

Los bloques son elementos o utilidades que facilitan informaciones y la navegación en un EVA. Existe un conjunto de bloques aportados por el mismo sistema, llamados bloques estándar que pueden ser añadidos o retirados a la columna izquierda, derecha o central de cualquier página de una determinada Plataforma LMS. Los docentes pueden crear y añadir sus propios bloques para finalidades específicas de sus cursos o asignaturas. Por ejemplo, mantener un bloque con enlaces de acceso a diccionarios de inglés, o bien al Diccionario de la Lengua Española (DEL). Belloch (2013a) los define como elementos adicionales que enriquecen el contenido principal de un curso. Pueden incluir anuncios de eventos próximos, calendarios, calculadoras, herramientas de colaboración, informes de actividad, participantes en línea, chats, bloque HTML, entre otros que les permitirán a los estudiantes interactuar entre sí, profundizar en temas específicos y desarrollar habilidades complementarias que contribuyan al fortalecimiento de sus procesos de aprendizaje. En la figura 4 señalaremos un procedimiento aplicable en la mayoría de las Plataformas LMS para la edición de un bloque complementario en los EVA.

Figura 4 Procedimiento básico para la edición de un bloque complementario en un EVA



Nota: tomado de Belloch (2013a)

5.1.5. Uso de códigos de incrustación para agregar recursos externos multimedia.

Los códigos HTML (*HyperText Markup Language*) son un **lenguaje de marcado** utilizado para estructurar y presentar contenidos en páginas web. En un EVA, los códigos HTML permiten insertar y personalizar una amplia variedad de recursos multimedia, como videos, imágenes y audios de manera precisa y flexible. Ofrecen un alto grado de control sobre la apariencia y el comportamiento de los elementos visuales, permitiendo adaptar los recursos a las necesidades específicas del proceso de Diseño Instruccional (Casado-Vara, 2019). En la figura 5, expondremos el procedimiento básico para el uso de códigos de incrustación en la adición de recursos multimedia dentro de los EVA.

Figura 5 Procedimiento básico para el uso de códigos de incrustación en el diseño de un EVA



Nota: tomado de Belloch (2013a)

Si desea saber cómo se configuran los recursos libro, página, URL y bloques complementarios en la plataforma Moodle, en el documento de lectura [¿Cómo configurar recursos y bloques complementarios en Moodle?](#), obtendrá la información necesaria para practicar la configuración de recursos y bloques en su EVA utilizando su aula base. Recuerde que sirve como espacio de entrenamiento para aplicar los procedimientos de edición y presentar su prototipo de EVA relacionado con su área disciplinar o ejercicio profesional.

5.2. Estrategias de comunicación en los EVA.

En los EVA, la comunicación efectiva es esencial para alcanzar el éxito académico. Más allá de la simple transmisión de información, si aplicamos estrategias de comunicación bien diseñadas fomentarán la interacción, la colaboración y la construcción de conocimientos de manera significativa. Estos ambientes virtuales ofrecen una amplia gama de herramientas que favorecen un ambiente interactivo en el que los docentes y estudiantes comparten ideas, plantean preguntas y reciben retroalimentaciones oportunas. Sin embargo, la elección y uso adecuado de estas herramientas dependen en gran medida del diseño de interacciones significativas que promuevan una participación y el aprendizaje significativo.

Dominar las estrategias de comunicación en los EVA es una habilidad indispensable para todo docente practicante de la educación virtual. Al aprovechar las herramientas disponibles y diseñar interacciones significativas, podrá construir relaciones colaborativas, desarrollar habilidades de comunicación efectiva y, sobre todo, propiciar en sus estudiantes el logro de los objetivos, competencias o resultados de aprendizaje establecidos.

5.2.1. Herramientas y canales de comunicación.

Son diversas las situaciones que inciden en la calidad comunicativa propiciadas en los EVA, donde se condiciona la posibilidad educativa de los estudiantes a resultados negativos ocasionados por la inadecuada transmisión de los mensajes o asignación de las actividades. Por tanto, la educación virtual exige una comunicación efectiva constante a través de la interacción

recíproca y frecuente entre docentes y estudiantes, donde el intercambio, diálogo, reflexión y consolidación del conocimiento conlleven a alcanzar los propósitos educativos (Bravo Alvarado, 2021).

Comencemos abordando sobre las herramientas de comunicación sincrónica, las cuales Yáñez (2023) define como objetos tecnológicos que permiten la interacción simultánea entre docentes y estudiantes en tiempo real dentro de un EVA, facilitan el intercambio inmediato de información, la resolución de dudas, así como el desarrollo de actividades colaborativas. Asimismo, Belloch (2013b), plantea que las herramientas de comunicación sincrónica son aquellas que permiten la interacción en tiempo real entre los participantes de un determinado ambiente virtual. Estas herramientas son indispensables en la creación de experiencias de aprendizaje dinámicas y colaborativas en un EVA, en vista que, al permitir la interacción en tiempo real, simulan la experiencia de un aula presencial, fomentando la participación de los estudiantes, el intercambio de ideas y la resolución de dudas de manera inmediata. Entre las herramientas de comunicación sincrónica más comunes se mencionan los chats, las videoconferencias y las pizarras digitales compartidas. En las clases posteriores las abordaremos a profundidad debido a que están asociadas con las actividades de evaluación, pero nuestra intención de estudio en esta clase es su uso para la interacción en tiempo real, siendo una acción que pretende garantizar la comunicación efectiva entre los estudiantes y docentes que participan en un EVA. En la figura 6 describiremos algunos aspectos clave y características de estas herramientas.

Figura 6 Herramientas de comunicación sincrónica más comunes en el uso de los EVA



Nota: tomado de Yáñez Sánchez (2023)

Por otra parte, las herramientas de comunicación asincrónica son aquellas que permiten la interacción entre los participantes sin la necesidad de estar conectados al mismo tiempo, facilitan la comunicación flexible y favorecen la flexibilización del proceso académico (Bravo Alvarado, 2021). Otras cualidades de estas herramientas es promover el intercambio de información y

recursos educativos sin la necesidad de una interacción simultánea entre docentes y estudiantes, facilitar la flexibilidad temporal, el registro de las conversaciones, así como crear espacios para la reflexión sobre las experiencias adquiridas o decisiones tomadas relacionadas con la administración de un curso o asignatura (Belloch, 2013b). A continuación, describiremos algunos aspectos clave y características de las herramientas de comunicación asincrónica de uso común en los EVA a través de la figura 7.

Figura 7 Herramientas de comunicación asincrónica más comunes en el uso de los EVA



Nota: tomado de Belloch (2013b)

5.2.2. Diseño de interacciones significativas

El diseño de interacciones significativas es clave para el fomento del compromiso y la participación de los estudiantes en los EVA. Estas interacciones deben ir más allá de la mera transmisión de información y propiciar un diálogo bidireccional, en el que los estudiantes tengan la oportunidad de expresar sus ideas, plantear preguntas y recibir retroalimentación oportuna. Un elemento importante en este procedimiento de diseño es lograr un equilibrio entre la flexibilidad y la estructura en los recursos y actividades de evaluación. Los EVA deben ofrecer suficiente libertad para que los estudiantes puedan explorar y descubrir por sí mismos, a su vez, proporcionar una guía clara que favorezca la construcción del conocimiento, combinando tareas individuales, trabajo colaborativo y espacios de discusión grupal.

Las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica ayudan a establecer un vínculo más cercano y personal, fomentando la confianza, la motivación y el sentido de pertenencia a la comunidad de aprendizaje. En última instancia, el diseño de interacciones significativas debe alinearse con los objetivos, competencias o resultados de aprendizaje, las características de los estudiantes y los medios tecnológicos disponibles. Solo así podrá crear un EVA que propicie el desarrollo de habilidades, la construcción de conocimientos y el crecimiento personal de los participantes (Bravo Alvarado, 2021). En la figura 8 señalaremos unas recomendaciones para diseñar

interacciones significativas dentro de los EVA, las cuales pueden ser consideradas en el uso de cualquier plataforma LMS o de herramientas de edición externa que considere útiles en la administración de su curso o asignatura en línea.

Figura 8 Recomendaciones para diseñar interacciones significativas dentro de los EVA



Nota: tomado de Bravo (2021).

5.2.3. Comunicación escrita en los EVA.

La comunicación escrita en los EVA es la principal forma de comunicación entre los participantes. A través de ella se establecen relaciones, construyen conocimientos y promueven la interacción entre los participantes. En este tipo de ambientes virtuales, la comunicación escrita presenta particularidades que deben ser consideradas para garantizar su efectividad. En primer lugar, la redacción debe caracterizarse por su claridad y concisión. Los mensajes deben estructurarse de manera lógica, utilizando párrafos bien organizados y empleando un lenguaje preciso que evite ambigüedades. Es importante mantener un tono profesional y respetuoso, adaptado al contexto académico, sin caer en excesivos formalismos que puedan crear barreras comunicativas (Bravo, 2021; Yáñez, 2023).

Otro aspecto para considerar es la contextualización del mensaje. Cada comunicación debe proporcionar suficiente información de contexto para que el estudiante, en su condición de receptor del mensaje, pueda comprender completamente su propósito y alcance. Esto incluye el uso de títulos descriptivos, referencias específicas y ejemplos en caso de ser necesario. También, el tiempo de respuesta y la retroalimentación son muy importantes en el diseño y uso de un EVA. Las comunicaciones deben ser oportunas y las respuestas deben proporcionarse dentro de plazos razonables. La retroalimentación debe ser constructiva, específica y orientada a fomentar el aprendizaje y el mejoramiento continuo. Finalmente, es indispensable mantener un registro organizado de las comunicaciones, utilizando las funciones que proporciona una plataforma LMS para facilitar el seguimiento y la referencia en eventos futuros, lo cual permitirá construir un historial de interacciones que puede ser valioso para el proceso de aprendizaje y el mejoramiento permanente del curso o asignatura creada.

5.2.4. Manejo de desafíos comunicativos

Los EVA ofrecen una variada gama de posibilidades para la interacción y el intercambio de conocimientos. Sin embargo, también afrontan desafíos únicos en cuanto a la comunicación efectiva. La ausencia de la comunicación no verbal, las barreras técnicas y la diversidad de estilos comunicativos pueden dificultar la interacción en este tipo de ambientes virtuales. En la figura 9 señalaremos en detalle estos desafíos.

Figura 9 Desafíos que afectan la comunicación efectiva en los EVA



Nota: tomado de Bravo (2021)

A continuación, expondremos unas recomendaciones con el propósito de superar estos desafíos y lograr una comunicación efectiva en su EVA.


Claridad y concisión: Los mensajes deben ser claros, concisos y directos, evitando ambigüedades que puedan generar malentendidos.

Empatía y respeto: Es esencial cultivar un ambiente de respeto y consideración hacia las diferentes opiniones y perspectivas.

Uso adecuado de los canales de comunicación: En un EVA, cada herramienta de comunicación tiene sus propias características, por tanto, es importante seleccionar el canal adecuado para cada tipo de mensaje.

Retroalimentación oportuna: La retroalimentación es esencial para el aprendizaje. Los docentes deben proporcionar retroalimentaciones constructivas y oportunas a los estudiantes.

Gestión de conflictos: Es posible que surjan desacuerdos en un curso o asignatura administrado en un EVA. En tal sentido, los docentes deben estar preparados para mediar y resolver conflictos de manera efectiva.



Promoción de la participación: Es importante crear un ambiente que fomente la participación activa de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o niveles de comodidad con las tecnologías.

Si desea saber más sobre la comunicación efectiva en los EVA, con el artículo científico titulado [La comunicación efectiva en los ambientes virtuales: un compromiso del asesor para integrar al alumno a los cursos en línea](#), conocerá una experiencia educativa con ideas interesantes que le ayudarán a fomentar la comunicación efectiva en su EVA.

Referencias citadas en la Clase 5:

- Belloch, C. (2010). *Entornos virtuales de aprendizaje*. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf>
- Belloch, C. (2013a). *Los contenidos en los EVA*. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA6.pdf>
- Belloch, C. (2013b). *La comunicación en los EVA*. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA8.pdf>
- Bravo Alvarado., N. (2021). Comunicación efectiva a través de la Virtualidad en la Formación Universitaria. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, (5), 1-29. <https://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v8nspe3/2007-7890-dilemas-8-spe3-00005.pdf>
- Casado-Vara, R. (2019). Introducción a HTML. En C. Pinzón Trejos (ed.), *Knowledge extraction and representation*, 279-506. Congreso Iberoamericano de Filosofía de la Ciencia y la Tecnología. Ediciones Universidad de Salamanca. https://gedos.usal.es/bitstream/10366/139647/1/BISITE_CasadoVaraR_HTML.pdf
- Herrera Baptista, M. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 38(5). 1-19. <https://doi.org/10.35362/rie3852623>
- Murcia Rodríguez, M. (2020). *Diseño instruccional para profes. Guía para la innovación educativa con TIC*. Ediciones Universidad Santo Tomás. https://www.researchgate.net/profile/Alejandro-Murcia-2/publication/351835579_Diseño_instruccional_para_profes_Guía_para_la_innovación_educativa_con_TIC/links/6477fe06d702370600c524d3/Diseño-instruccional-para-profes-Guía-para-la-innovación-educativa-con-TIC.pdf
- Ruiz-Bolívar, C. y Dávila, A. (2016). Propuesta de buenas prácticas de educación virtual en el contexto universitario. *RED, Revista de Educación a Distancia*, (49), 1-21. https://www.um.es/ead/red/49/bolivar_davila.pdf
- Yáñez Sánchez, I. (2023). El poder de la palabra: comunicación sincrónica en entornos virtuales. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1411-1422. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.601>

Definición de los términos citados en la Clase 5:

- **Lenguaje de marcado:** Es un sistema de codificación utilizado para darle formato y estructura a un texto. En la informática, se refiere a cómo se organiza y presenta la información en documentos o páginas web, mediante etiquetas que indican cómo deben ser visualizados los distintos elementos.
- **Responsividad:** En la informática, se refiere a la capacidad de un sistema o unidad funcional para adaptarse eficientemente a diferentes condiciones y requerimientos. En el diseño de los EVA, es la técnica de diseño responsivo, que asegura que la interfaz se visualice correctamente en dispositivos de diversos tamaños, mejorando la experiencia del usuario y facilitando el mantenimiento de un solo EVA en lugar de múltiples versiones para diferentes Plataformas LMS.



La excelencia no se improvisa

síguenos

