

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES - INFORMÁTICA



Periodo Académico: noviembre 2020 - abril 2021

GUÍA DE LABORATORIOS EXPERIMENTACIÓN / TRABAJO

DOCENTES: MSc. Victor Zapata **SEMESTRE:** OCTAVO **PARALELO:** A

Actividad sincrónica 3 **FECHA:** 17-06-2021

Integrantes:

- Chungandro Diego
- Caceres Javier
- Amagua Erick
- Tipan Maria fernanda
- Chango Henry
- Hinojoza Cristian
- **Toapanta Eduardo**

TEMA 3: Diseño y estructuración de EVA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (UNIDAD)

Diseña y construye un EVA para la utilización en ambientes virtuales

ACTIVIDADES SINCRÓNICAS:

Exposición:

Plataformas de Eva

Es un entorno virtual de aprendizaje, también conocido como ambiente virtual de aprendizaje el cual es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas.

El EVA posee 4 características

Es un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales.

Está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a internet.

Las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos.

La relación didáctica no se produce en ellos como es la enseñanza presencial sino por medios digitales por ellos los Eva permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo.

• Diseño y estructura de un EVA

Diseño

Existen varios puntos para el diseño de un EVA estos son:

- Objetivos o competencias.
- Estructura de las unidades.
- Organización de las actividades.
- Búsqueda y selección de materiales.
- Diseño y producción de materiales.
- Evaluaciones formativas y sumarias.
- Cronograma del alumno para el curso en general y por unidad.

Estructura

- El Portal de la plataforma: Muestra de manera panorámica el conjunto de funcionalidades del entorno virtual.
- Módulo de bienvenida: El responsable del curso realiza la introducción y las condiciones preliminares en torno a los objetivos y contenidos del curso.
- Módulo de presentación de los participantes: Se debe acceder a éste desde el portal de la plataforma para incluir datos de presentación e información general de cada uno de los participantes en el curso.
- Componentes pragmáticos: Se exhibe el programa del curso, así como los objetivos didácticos a cada tema y subtema. Estructura de un ambiente virtual de aprendizaje
- Medios de comunicación: La finalidad es promover el intercambio de opiniones y de información de los contenidos y del aprendizaje (correo, chat, foros, wikis, videoconferencia, noticias, espacios de actividades).
- Recursos didácticos: Son aquellos materiales o productos que contienen información para el desarrollo de los temas y subtemas (presentaciones, enlaces, sitios de interés, tareas, evaluaciones).
- Las unidades instruccionales: Son materiales específicos y necesarios para que los estudiantes desarrollen la actividad en torno a algún contenido específico.
- Repositorios: Son las secciones en las que se compone la plataforma de tal modo que en cada una de éstas se deposita información referente al curso, mismo que se pueden recuperar a lo largo de este.
- Herramientas de estadísticas y de gestión: Registro permanente de cada participante a través del cual es posible monitorear a los participantes del curso
- Herramientas complementarias: Son recursos de apoyo para el soporte académico y para los estudiantes (calendario, eventos, buscadores, tutoriales).

• Herramientas para la gestión de un EVA

Foros de discusión: Tanto docentes como estudiantes de los cursos pueden crear foros de discusión sobre temas de interés.

Chat: Existe la opción de crear salas de Chat para los cursos. Funcionan de modo similar a cualquier chat y proveen algunas funcionalidades básicas, como listar a los usuarios que están conectados, mostrar solamente los mensajes de algún usuario y

ordenar los mensajes según algún criterio.

Glosario: Dentro de un curso, el docente puede crear un glosario, que puede estar organizado en forma alfabética. Habitualmente la creación y actualización es realizada por el docente. Los estudiantes pueden consultarlo en todo momento.

Exámenes: El docente del curso puede crear exámenes para que sus alumnos los tomen. Las preguntas pueden ser de múltiple opción, verdadero-falso o de respuesta abierta (el estudiante debe redactarla). Un mismo examen puede combinar preguntas de varios tipos.

Es posible configurar que las preguntas de verdadero-falso o de múltiple opción sean corregidas automáticamente. Para todas las preguntas el docente puede, opcionalmente escribir un texto explicativo, de los errores cometidos o con sugerencias, que le será enviado al estudiante junto con el resultado de su examen. Cuando los estudiantes toman el examen, al docente le llega automáticamente las respuestas dadas por ellos. Por último, para todos los exámenes creados, el docente debe indicar la fecha y hora de inicio y finalización, así como permitir o no múltiples intentos de realización del mismo por parte de los estudiantes.

Grupos de alumnos: Es posible crear espacios de trabajo grupal para alumnos. Dichos espacios cuentan con sus propios foros y chat, así como un ámbito para compartir archivos de trabajo tales como documentos de texto, planillas de cálculo, presentaciones, imágenes, videos, entre otros.

En relación a la instalación, resulta relevante mencionar que ambas corren sobre la plataforma LAMP (Linux, Apache, MySql, PHP), que por sus características posibilitan la escalabilidad en cuanto al número de usuario, cursos y actividades.

Elaboración de 4 preguntas de base estructurada referente a :

¿Cual es la definición de un Entorno Virtual de Aprendizaje?

- A. Son tecnologías para crear y desarrollar cursos o modulos de información didácticos en la web.
- B. Son tecnologías para crear y descalificar cursos o módulos de informática.
- C. Son Tecnologías que sirven para crear cursos especializados en ciencias de la educación.
- D. Son tecnologías que se usan para mantener al estudiante inmerso en una clase virtual.
- 2. ¿En qué año los entornos de ambientes virtuales toma la dirección hacia el aprendizaje interactivo, haciendo copartícipe la docencia en el cambio de paradigma de aprendizaje y estudiantes receptores de una nueva forma de aprender?
 - A. 1984
 - B. 2001
 - C. 1995
 - D. 1994

3. ¿Cual de estas características pertenece a un EVA?

- A. No es un ambiente electrónico, material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales.
- B. Está hospedado en la red pero no se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a internet.
- C. Las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman no sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos.
- D. La relación didáctica no se produce en ellos como es la enseñanza presencial sino por medios digitales por ello los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo.

4. ¿Cual de estas herramientas Digitales no sirve para la construcción de un EVA?

- A. Foros de discusión
- B. Exámenes
- C. Trabajos presenciales
- D. Chat

ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS.

Utilizando herramientas digitales realice un informe de:

- Características, ventajas y desventajas de la plataforma de EVA
- ❖ Características y procedimientos para la estructura de un EVA
- Selecciones las herramientas a utilizarse en el EVA con sus respectivo fundamento tecnológico científico, el porqué de la selección, el procedimiento para la utilización

EVALUACIÓN: Rúbrica

BIBLIOGRAFÍA:

Cabero, J. y Llorente, M.C. (2005). Las plataformas virtuales en el ámbito de la teleformación, en Revista electrónica Alternativas de Educación y Comunicación. Disponible en

http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/plataformas virtuales tel eformacion_2005.pdf

https://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma EVA

RÚBRICA DE Trabajo ASINCRÓNICO							
CATEGORÍA	Sobresaliente	Muy Bueno	Bueno	Insuficiente			
Objetivos	Objetivos El objetivo es coherente con el tema especificado		El objetivo es poco coherente con el tema especificado	El objetivo no es coherente con el tema especificado			
	2	1	0.50	0.25			
Conceptos o Definiciones	definiciones son coherentes con el tema coherentes con está redactados de una forma definiciones son medianamente coherentes con el tema especificado está redactados de una forma definiciones son medianamente coherentes con el tema especificado está redactados de una forma de finiciones son medianamente poco con está de finiciones son medianamente poco con el tema especificado está de finiciones son medianamente poco con el tema especificado de finiciones son medianamente poco con el tema especificado de finiciones son medianamente poco con el tema especificado de finiciones son medianamente poco con el tema especificado de sentencia de finiciones son el tema especificado de sentencia de finiciones son el tema especificado de sentencia de finiciones son el tema especificado de sentencia de finiciones son el tema especificado de una forma de una finiciones son el tema especificado de una forma de una finiciones son medianamente poco con el tema especificado de una forma de una finiciones son medianamente poco de sentencia de una finiciones son d		Los conceptos o definiciones son poco coherentes con el tema especificado y está redactados de una forma adecuada.	definiciones no son coherentes con el tema especificado y			
	8	3	2	1			
Infografías	grafías Diseñan infografías acordes con el tema de manera ordenada y precisa. Diseñan infografías medianamente acordes con el tema de manera ordenada y precisa.		Diseñan infografías poco acordes con el tema de manera ordenada y precisa. Las infograf no son acord con el tema				
	3	2	1	1 0.25			
Software (XX)	Utiliza correctamente el Software	Utiliza adecuadamente el Software	Utiliza parcialmente el Software	Desconoce la utilización del Software			
	2	1	0,5	0.25			

Conclusiones	Las conclusiones son coherentes con el tema y están redactadas de forma adecuada.	Las conclusiones son medianamente coherentes con el tema y están redactadas de forma adecuada.	Las conclusiones son poco coherentes con el tema y están redactadas de forma adecuada.	Las conclusiones no son son coherentes con el tema y están redactadas de forma adecuada.	
	3	2	1	0.25	
Fuentes de Consulta	== ==================================		El trabajo cumple con una fuente de consulta.	No especifica fuentes de consulta.	
	2	1	0.50	0.25	

f.				

f.) _____

MSc. Marco Chiluisa **DOCENTE**

MSc. Xavier Sierra COORDINADOR