



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 sincronico**

**FECHA:** 16/06/2021

**INTEGRANTES:**

- Cacuango David
- Hidalgo Pablo
- Laverde Andrés
- Loor Evelyn
- Naranjo Keyson
- Ponce Wilmer
- Vallejo Andrés

**TEMA: Herramientas para la Gestión de EVA**

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE (UNIDAD)**

Diseña y construye un EVA para la utilización en ambientes virtuales

**ACTIVIDADES SINCRÓNICAS:**

Exposición:

- Plataformas de EVa,
- Diseño y estructura de un EVA
- Herramientas para la gestión de un EVA

Actividad

- Registro de plataformas
- Registro de la estructura
- Registro de las herramientas

Elaboración de 4 preguntas de base estructurada referente a:

- la definición de un entorno virtual de aprendizaje
- año de inicio de los entornos virtuales de aprendizaje
- características de los EVA
- Contenido de un EVA
- herramientas Digitales para la construcción de un EVA

**ACTIVIDADES ASINCRONICAS.**

Utilizando herramientas digitales realice un informe de:

❖ **Características, ventajas y desventajas de la plataforma de EVA**

**Características**

Las características básicas, e imprescindibles, que cualquier EVA debería tener:

**Interactividad:** conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.

**Flexibilidad:** conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e-learning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos

pedagógicos de la organización.

**Escalabilidad:** capacidad de la plataforma de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.

**Estandarización:** Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM.

### **Desventajas de los EVA**

- La escasa cobertura tecnológica
- El facilismo, en algunas circunstancias puede facilitar las trampas, la manipulación y el fraude sino existe la presencialidad del docente.
- No es fácil practicar una enseñanza de las TIC que resuelva todos los problemas que se presentan.
- Problemas Técnicos
- Falta de Formación
- Problemas de Seguridad
- Barreras Económicas
- Barreras Culturales.

### **Ventajas:**

- Cambio de paradigma del aula como espacio físico a un aula como un espacio educativo alojado en la web
- Énfasis en un modelo de aprendizaje basado en la construcción de conocimiento.
- Nuevas formas de interacción y comunicación asincrónica, sincrónica e intercultural mediados por la tecnología.
- Facilita un trabajo colaborativo, logrando la construcción de conocimientos de manera conjunta en el marco de una comunidad de aprendizaje
- Flexibilidad del modelo educativo en cuanto a al acceso a cualquier horario y desde cualquier lugar
- Aprender con tecnología y de la tecnología
- Soporte efectivo para la interacción del aprendiz con el tutor y los otros usuarios
- Cada alumno puede desarrollar su propia estrategia de aprendizaje, siendo esta el eje organizador de la propuesta pedagógica.

### **❖ Características y procedimientos para la estructura de un EVA**

#### **Características básicas**

- Interactividad: conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.
- Flexibilidad: conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e-learning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.
- Escalabilidad: capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.
- Estandarización: Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar.

#### **Características técnicas**

- Tipo de licencia. Propietaria, gratuita y/o Código abierto.
- Idioma. Disponibilidad de un soporte para la internacionalización o arquitectura multi idioma.
- Sistema operativo y tecnología empleada. Compatibilidad con el sistema de la organización.
- Documentación de apoyo sobre la propia plataforma dirigida a los diferentes usuarios de la misma.
- Comunidad de usuarios. La plataforma debe contar con el apoyo de comunidades dinámicas de usuarios y técnicos.

### **Características pedagógicas.**

- Disponer de herramientas y recursos que permitan realizar tareas de:
  - Realizar tareas de gestión y administración
  - Facilitar la comunicación e interacción entre los usuarios
  - El desarrollo e implementación de contenidos
  - La creación de actividades interactivas
  - La implementación de estrategias colaborativas
  - La evaluación y el seguimiento de los estudiantes
  - Que cada estudiante pueda personalizar el entorno adaptándolo a sus necesidades y características.
- ❖ **Selecciones las herramientas a utilizarse en el EVA con su respectivo fundamento tecnológico científico, el porqué de la selección, el procedimiento para la utilización**

Consideramos importante detallar, algunas de estas herramientas, para ello las separamos en recursos y aplicaciones

Los Recursos son programas informáticos cuyo propósito es almacenar y distribuir contenido mediado en forma variada como: imágenes, animaciones, sonidos, textos, entre otros. Entre los recursos más conocidos y utilizados tenemos:

**Flickr:** es un repositorio de fotos, donde se pueden obtener imágenes de dominio público. Además de compartir recursos se permite que sus miembros las comenten, conformándose una red social en torno a la producción fotográfica de sus usuarios.

**YouTube:** es un repositorio de videos, que posee una sección educativa. Si bien la mayoría de los recursos se encuentran en inglés, es posible encontrar algunos subtítulos.

**Vimeo:** es una red de videos, que rechaza los productos comerciales y plagiados, Es considerada como una opción interesante para el alojamiento de cursos.

**Delicious:** es un servicio de bookmarking social, donde se catalogan todos los enlaces que el usuario encuentra interesante, pudiendo accederse a ellos a través de la web, independiente del ordenador que se esté utilizando. Se lo considera como una carpeta de favoritos de acceso universal.

**SlideShare:** es un repositorio de presentaciones, que pueden ser compartidas con otros usuarios.

**Picasa.** - es un software gratuito de Google que permite catalogar y modificar fotografías, permitiendo también la creación de álbumes en Internet, subir imágenes y compartirlas con otras personas.

**Calaméo:** ofrece la posibilidad de crear, alojar y compartir publicaciones interactivas.

Las Aplicaciones, son los programas informáticos con los que se realizan las actividades docentes y de aprendizaje de carácter interactivo y colaborativo. Se caracterizan por permitir la búsqueda, intercambio, modificación y construcción del contenido mediado. Entre ellos se encuentran

**Skype:** es un servicio VOIP<sup>12</sup>, que permite audio y videoconferencia gratuita de ordenador a ordenador. Es ideal para establecer enlaces de videoconferencia por su eficiente sistema de transmisión, calidad de imagen, sincronismo entre audio y video, utilizando bajo consumo de ancho de banda y confiabilidad.

**Prezi:** es un servicio web para edición de presentaciones basada en un concepto novedoso y atractivo que consiste en crear un diagrama con los conceptos y las imágenes que integrarán la presentación, para luego configurar un guion visual, por donde una cámara irá haciendo zoom en cada ítem de interés.

**CmapTools:** es una herramienta gratuita que facilita la construcción colaborativa y la publicación de modelos de conocimiento representados como mapas conceptuales. Los documentos compartidos pueden editarse en forma sincrónica o asincrónica.

**Hot Potatoes:** es un sistema para crear ejercicios educativos que pueden realizar posteriormente a través de la web. Los ejercicios que crea son del tipo respuesta corta, selección múltiple, rellenar los huecos, crucigramas, emparejamiento y variados.

**4Teachers:** generador de cuestionarios para la autoevaluación de trabajos escritos, presentaciones orales, presentaciones multimedia entre otras.

## PREGUNTAS

### 1.- ¿Cuáles de las siguientes son características de los EVA?

1. Interactividad
  2. Compromiso
  3. Estandarización
  4. Unidireccional
  5. Flexibilidad
- A. 2,3,4  
B. 2,4,5  
**C. 1,3,5**  
D. 1,3,4

### 2. Según Fernández y Valverde ( 2013), “Los entornos virtuales de aprendizaje ofrecen una serie de posibilidades para procesos de colaboración, donde el alumnado:

- A. produce conocimiento de forma activa**  
B. participa en clases solo a través de foros  
C. genera conocimiento a partir de su autoeducación  
D. aprende a trabajar de manera colaborativa dejando de lado lo individual

### 3. Una correctamente la característica de un EVA con su definición

Característica	Definición
1 Interactividad	a. conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e-learning tenga una adaptación fácil en la organización
2 Flexibilidad	b. conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.
3 Escalabilidad	c. Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM.
4 Estandarización	d. capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.

- A. 1d,2c,3a,4b
- B. 1b,2a,3d,4c**
- C. 1b,2a,3c,4d
- D. 1b,2d,3a,4c

#### 4. Selecciones 3 tipos de EVA:

1. Plataformas de e-learning
2. Blogs
3. Wikis
4. Conectividad
5. Sistemas Administrativos.

#### Opciones de Respuesta:

- A) 2,3,5
- B) 2,4,5
- C) 1,4,5
- D) 1,2,3**

#### EVALUACIÓN: Rúbrica

#### BIBLIOGRAFÍA:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma EVA](https://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma_EVA)

#### RÚBRICA DE Trabajo ASINCRÓNICO

RÚBRICA DE Trabajo ASINCRÓNICO				
CATEGORÍA	Sobresaliente	Muy Bueno	Bueno	Insuficiente
Objetivos	El objetivo es coherente con el tema especificado	El objetivo es medianamente 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

<b>Conceptos o Definiciones</b>	Los conceptos o definiciones son coherentes con el tema especificado y está redactados de una forma adecuada.	Los conceptos o definiciones son medianamente coherentes con el tema especificado y está redactados de una forma adecuada.	Los conceptos o definiciones son poco coherentes con el tema especificado y está redactados de una forma adecuada.	Los conceptos o definiciones no son coherentes con el tema especificado y está redactados de una forma adecuada.
	8	3	2	1
<b>Infografías</b>	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 infografías no son acordes con el tema
	3	2	1	0.25
<b>Software (XX)</b>	Utiliza correctamente el <b>Software</b>	Utiliza adecuadamente el <b>Software</b>	Utiliza parcialmente el <b>Software</b>	Desconoce la utilización del <b>Software</b>
	2	1	0,5	0.25
<b>Conclusiones</b>	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
<b>Fuentes de Consulta</b>	El trabajo cumple con tres o más fuentes de consulta.	El trabajo cumple con dos fuentes de consulta.	El trabajo cumple con una fuente de consulta.	No especifica fuentes de consulta.
	2	1	0.50	0.25

f.) \_\_\_\_\_

MSc. Victor Zapata  
**DOCENTE**

f.) \_\_\_\_\_

MSc. Yolanda Borja  
**COORDINADOR**