



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA  
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES  
ASIGNATURA  
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE(EVA)  
ALUMNA  
ILICOTA AGILA BRITHANY JAMILETH

### Definición

Son tareas o experiencias de aprendizaje realizadas en un entorno digital, diseñadas para promover el aprendizaje activo, la interacción y la autonomía del estudiante.

### Características Principales

- Interactividad
- Flexibilidad
- Colaboración
- Multiformato
- Retroalimentación oportuna
- Autonomía del estudiante

## E-ACTIVIDADES

### Propósito

Fomentar la participación, la colaboración, el pensamiento crítico y la construcción activa del conocimiento.

### Elementos Clave del Diseño

- Objetivos claros
- Variedad pedagógica (individual/grupal, sincrónico/asincrónico)
- Contextualización a problemas reales
- Uso estratégico de herramientas digitales

### Buenas Prácticas

- Promover interacción entre estudiantes
- Incluir revisión entre pares
- Ofrecer retroalimentación constructiva
- Combinar recursos teóricos y prácticos

## Definición

Son materiales didácticos digitalizados o creados específicamente para ser usados en entornos virtuales, diseñados para facilitar la comprensión y el aprendizaje autónomo.

## Características Principales

- Digitalización multimedia
  - Modularidad
  - Interactividad
- Accesibilidad (inclusión)
  - Reutilizabilidad
  - Fácil actualización

# E-CONTENIDOS

## Propósito

Organizar, presentar y explicar información de forma clara, accesible, multimedia e interactiva.

## Elementos Clave del Diseño

- Contenido claro y conciso
- Organización lógica con títulos y viñetas
- Uso estratégico de imágenes, videos y gráficos
- Interactividad (preguntas, enlaces, simulaciones)
- Diseño visual atractivo y consistente

## Buenas Prácticas

- Segmentar la información
- Evitar la sobrecarga cognitiva
- Usar colores y fuentes legibles
- Asegurar la compatibilidad con diferentes dispositivos