ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

educación Virtual
www.virtualepn.edu.ec

cec·epn
CENTRO DE EDUCACIÓN CONTINUA

Plataforma Moodle como apoyo al proceso de enseñanza / aprendizaje

SAEW - OFFICE 365 - VPL
TURNITIN - WEBEX

Vive la nueva era moodle

Plataforma Moodle EPN

En la actualidad con la transición a la sociedad de la información y el conocimiento, además de los cambios en las propuestas pedagógicas y académicas en la educación superior, nace la necesidad de la creación de Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje, que apalanquen el uso de las TICS en la educación.

Apoyo a la Docencia Presencial

Objetivo estratégico EPN: Incrementar la formación de profesionales con excelencia

Estrategia de TI: Fortalecer los entornos de enseñanza y aprendizaje

Objetivo TI: Adoptar y adaptar nuevas plataformas tecnológicas que apoyen los procesos de enseñanza aprendizaje

Proyecto: Aulas Virtuales

Plataforma Moodle EPN

La Dirección de Gestión de Información y procesos con el propósito de fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje asumió la administración de la plataforma Moodle desde el periodo académico 2016A

Aprendizaje Autónomo y Colaborativo

- Gestiona contenidos e información
- Favorece la comunicación
- Permite solicitar tareas – actividades
- Facilita la evaluación del aprendizaje

Bondades Plataforma Moodle EPN

- Office 365: Fácil acceso mediante la clave única (Office 365)
- SAEW: Fiabilidad en la información mediante la integración con el sistema académico (SAEW)
- VPL: Módulo VPL (Virtual Programming Lab) Laboratorio virtual de programación
- turnitin: Evaluación de la autoría de las tareas (Turnitin)
- Generación de sesiones sincrónicas mediante Webex

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

educación Virtual
www.virtualepn.edu.ec

cec·epn
CENTRO DE EDUCACIÓN CONTINUA

Estadísticas Moodle EPN

- 773

AULAS GENERADAS

- 9714

ESTUDIANTES MATRICULADOS

- 292

Docentes

Vive la nueva era moodle

Camino por Recorrer

- Integrar con otras fuentes de datos para convertir la información en conocimiento
- Generar data que aporte a la investigación para optimizar los Entonos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje
- Impulsar la creación de Objetos de Aprendizaje significativos:
  -Realidad aumentada
  -Realidad virtual
  -Gamificación
- **Promover la creación de asignaturas modalidad e-learning**