

CURSO

NUEVO MODELO TECNOPEDAGÓGICO DE AULA ABIERTA

NIVEL 1

Hoja de Ruta del curso

Bloque	Temas	Actividad
Introducción a Aula Abierta Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje	Definición y usos del Aula Abierta Gestión del espacio curricular	Presentación de docentes Recuperación de usos de aula abierta
	Definición Componentes o dimensiones Niveles de e-learning	Percepciones acerca de la virtualidad como escenario educativo
Modelo Tecno pedagógico	Definición Características y beneficios (Justificación) Recorrido de partes	Analizar qué aspectos ya tienen de ello y cuáles les faltan
Recursos de Aula Abierta y posibilidades pedagógicas	Recursos disponibles de aula abierta Tutoriales/instructivos técnicos Orientaciones pedagógicas	Cuáles son los recursos que conocías y cuáles no
Diseño de propuestas virtuales e híbridas	Los entornos virtuales en el marco de las propuestas pedagógicas. Lo sincrónico y asincrónico. Metodologías para su articulación.	Planificación de un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje
Elaboración de materiales digitales (Proyecto de virtualización)	Tipos de materiales Herramientas de diseño Estrategias de mediación	Elaborar algún material escrito, audio, audiovisual

BLOQUE I

- **¿Qué es aula abierta?**

Aula Abierta es el entorno virtual que la Facultad de Ingeniería utiliza para expandir los espacios curriculares y atender a las nuevas formas de enseñar y aprender dadas por las oportunidades de las tecnologías.

- **¿Qué es un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje? Ampliando las posibilidades de encuentro**

Un EVEA es un escenario creado virtualmente con la intencionalidad de que un estudiante obtenga experiencias de aprendizaje a través de recursos/materiales formativos bajo supervisión e interacción docente.

- **¿Por qué utilizar entornos virtuales en la formación académica? Los estudiantes de hoy, los profesionales de mañana**

- **¿Qué dimensiones componen a los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje?**

Dimensión informativa:

Esta dimensión se refiere a la disponibilidad y organización de los contenidos educativos en el entorno virtual. Incluye todos los recursos didácticos necesarios para el aprendizaje, como textos, videos, audios, presentaciones, enlaces a bibliografía, y cualquier otro material que facilite la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes. La dimensión informativa también abarca la estructuración clara y accesible de estos materiales para que los estudiantes puedan encontrar y utilizar la información de manera eficiente.

Dimensión práctica y evaluativa:

La dimensión práctica se centra en las actividades prácticas y aplicativas que los estudiantes deben realizar para poner en práctica los conocimientos adquiridos. Esto incluye ejercicios, simulaciones, laboratorios virtuales, proyectos y cualquier actividad que implique la aplicación práctica de conceptos teóricos. La dimensión evaluativa abarca todos los mecanismos utilizados para medir el progreso y el desempeño de los estudiantes, como cuestionarios, pruebas, trabajos prácticos, autoevaluaciones y evaluaciones entre pares. Ambos

subdimensiones están interrelacionados, ya que las actividades prácticas suelen ser evaluadas para proporcionar retroalimentación y mejorar el aprendizaje.

Dimensión comunicativa:

Esta dimensión se refiere a las herramientas y espacios de comunicación que facilitan la interacción entre estudiantes, y entre estudiantes y docentes. Incluye foros de discusión, chats en vivo, videoconferencias, correos electrónicos y redes sociales integradas en el entorno virtual. La comunicación efectiva es crucial para el aprendizaje colaborativo, el intercambio de ideas, la resolución de dudas y la construcción de una comunidad de aprendizaje. La dimensión comunicativa también fomenta la interacción social y el apoyo mutuo entre los participantes.

Dimensión tutorial:

La dimensión tutorial se enfoca en el apoyo y acompañamiento que los docentes y tutores proporcionan a los estudiantes. Esto incluye orientación académica, asistencia técnica, asesoramiento personalizado, y seguimiento del progreso de los estudiantes. Los tutores en un entorno virtual actúan como facilitadores del aprendizaje, ayudando a los estudiantes a navegar por los contenidos, resolver dudas específicas, y mantenerse motivados y comprometidos con su proceso educativo. Esta dimensión es crucial para proporcionar una experiencia de aprendizaje personalizada y efectiva, asegurando que los estudiantes reciban el apoyo necesario para superar cualquier obstáculo que puedan encontrar en su aprendizaje.

BLOQUE II: MODELO TECNOPEDAGÓGICO DE FING

¿Por qué avanzar en nuevo modelo tecno pedagógico en aula abierta?

- **Adaptación a las nuevas realidades tecnológicas**

La tecnología está transformando rápidamente todos los aspectos de la vida, incluida la educación. Un modelo tecno-pedagógico permite integrar las últimas herramientas y recursos tecnológicos a las trayectorias de nuestros estudiantes, asegurando que los estudiantes estén en contacto con las tendencias y prácticas del contexto actual

- **Personalización del aprendizaje**

Cada estudiante tiene un ritmo y estilo de aprendizaje único. Los entornos virtuales permiten personalizar la experiencia educativa, proporcionando materiales y actividades adaptadas a las necesidades individuales de cada alumno. Esto puede mejorar significativamente el rendimiento y la motivación de los estudiantes en sus recorridos académicos.

- **Flexibilidad y accesibilidad**

El aprendizaje en línea elimina las barreras geográficas y temporales, permitiendo a los estudiantes acceder a recursos educativos en cualquier momento y desde cualquier lugar. Esto es especialmente útil para quienes tienen responsabilidades adicionales o limitaciones de tiempo.

- **Desarrollo de competencias digitales**

En la era digital, las competencias tecnológicas son imprescindibles. Un modelo tecno-pedagógico no solo enseña contenidos académicos, sino que también desarrolla habilidades digitales cruciales para la carrera de un ingeniero

- **Aprendizaje activo y participativo**

Un enfoque tecno-pedagógico puede incluir métodos de aprendizaje activo, como proyectos basados en problemas, simulaciones y estudios de casos. Estas metodologías involucran a los estudiantes de manera más directa, haciéndolos partícipes activos de su propio aprendizaje y mejorando la retención del conocimiento.

- **Evaluación continua y retroalimentación**

Las plataformas digitales permiten la evaluación continua del desempeño estudiantil y la provisión de retroalimentación inmediata. Esto ayuda a los estudiantes a identificar rápidamente sus áreas de mejora y ajustar sus estrategias de estudio en consecuencia.

- **Mejora de la calidad educativa**

Finalmente, la integración de tecnologías avanzadas y nuevas metodologías pedagógicas puede elevar la calidad de la educación, proporcionando experiencias de aprendizaje más ricas, interactivas y efectivas.

DESARROLLO

Presentación del formato multitopic

Desde el aspecto pedagógico, este formato tiene características que optimizan su gestión y uso por parte de docentes y estudiantes. En cuanto a los criterios identificados que argumentan la decisión respecto de este formato, se encuentran:

Para el docente:

- Estructura y organización: los docentes pueden organizar de forma sencilla los materiales que deseen compartir con los estudiantes en diferentes secciones o temas dentro del aula virtual, posibilitando la presentación de la información de forma clara y coherente. Además, dicho formato brinda la oportunidad de jerarquizar la información brindada.
- Variedad de recursos educativos: se pueden integrar diversos recursos digitales, actividades interactivas y enlaces a otros espacios de interés; ampliando las estrategias de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, posibilita que los docentes redacten sus explicaciones y medien dialógicamente entre los diversos archivos a subir y que esto sea visible para los estudiantes en la misma interfaz.
- Seguimiento del progreso del estudiante: para aquellos docentes que plantean actividades de desarrollo y/o entrega virtual, este formato ofrece herramientas de seguimiento y análisis para monitorear el progreso de los estudiantes en cada sección o tema. La observación de esta información ayuda a evaluar el rendimiento general e individual e identificar áreas de mejora.
- Interacción y retroalimentación: se pueden integrar actividades interactivas para promover la participación de los estudiantes y su intercambio de ideas y saberes y, a su vez, proporcionar retroalimentación o feedback inmediato oportuna para guiar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Para el estudiante:

- Flexibilidad: los estudiantes pueden acceder fácilmente a diferentes secciones según sus necesidades, objetivos, preferencias de aprendizaje y momentos del cursado. Este formato les brinda la libertad para explorar el material de manera no lineal y adaptar su navegación al proceso de estudio que esté transitando
- Personalización: como en este formato el contenido se divide por temas, los estudiantes pueden seleccionar o enfocarse en aquellas partes que lo requieran, personalizando su navegación y abordaje según necesidades e intereses.
- Organización: el formato elegido proporciona una estructura clara y organizada para el aula virtual. Cada tema se presenta de manera individual, lo cual facilita la navegación y la ubicación de recursos específicos. Esto ayuda a los estudiantes a mantenerse organizados y a orientarse en el aula virtual sin sentirse abrumado por una gran cantidad de contenido.
- Integración de recursos: la posibilidad de incorporar múltiples y diversos recursos para el aprendizaje de los temas correspondientes enriquece la experiencia de aprendizaje de los estudiantes
- Exploración y curiosidad: al presentar el contenido de manera fragmentada junto a los recursos y las prácticas de aprendizaje correspondientes a la unidad, se estimula la curiosidad y se promueve la exploración activa por la materia.

Presentación y explicación de cada parte del diseño

Sección 1: INFORMACIÓN GENERAL

En esta sección, encontraremos los siguientes apartados:

- Equipo docente

En este espacio, se colocará una “ficha” de presentación de cada docente que integra el equipo de cátedra. Aquí entonces quedará registro de su nombre, foto, cargo, correo y horarios de consulta. Esta ficha al estar en formato _____ simplifica su completamiento por parte de los docentes, debiendo solo completar sus datos. Al estudiante, esta ficha le facilita reconocer a sus docentes, tener sus contactos a mano y visualizar rápidamente cuándo y dónde puede encontrarlos para compartir sus dudas o comentarios respecto de cuestiones vinculadas al cursado del espacio curricular.

- Programa del espacio curricular

Aquí se cargará el programa de la materia en formato PDF. Este es el documento clave en el cursado de cada espacio curricular tanto para docentes como estudiantes. Para el docente es indispensable tenerlo a mano en pos de tener un norte para la planificación, desarrollo y evaluación de la propuesta de cátedra. Para el estudiante es clave ya que este documento le brinda una síntesis de la materia con las declaraciones más importantes y le sirve de guía para su abordaje

- Planificación de actividades

En este apartado, se cargará el cronograma de la cátedra en donde se muestren las fechas más importantes, temas, actividades y evaluaciones, en formato pdf para que no se repita información y ocupe menos tiempo su carga en la plataforma. La presente planificación actuará de guía para el cursado y la organización de los tiempos y esfuerzos por parte de los estudiantes, promoviendo de este modo la autonomía necesaria de los estudiantes en la universidad. Es importante que los docentes tengan presente que tal planificación está sujeta a modificaciones por emergentes pedagógicos, metodológicos y contextuales. Lo que se lleva adelante en clases queda registrado en el libro de temas.

Sección 2: DESARROLLO

- Presentación del espacio curricular

En esta pestaña, se debe visualizar la información respecto al espacio curricular y su cursado: de qué se trata la materia, cuál es su importancia según el perfil de egreso, cómo se vincula con la práctica profesional, cuáles son los resultados de aprendizaje esperados, qué características tiene el cursado, cuál es la función del aula abierta y qué necesita el estudiante para recorrer el cursado (a modo de recomendaciones). Estas aclaraciones le brindan al estudiante un marco de cursado y le ayudan a identificar las herramientas, actitudes, tiempos y habilidades que deberá disponer para transitar el espacio curricular de forma significativa. Asimismo, dejar registro en aula abierta de tales condiciones le permite al equipo docente sentar las bases y que la información llegue a todos los estudiantes por igual. Puede tomar elementos de la fundamentación del P1

- Módulo o Unidad

En cada unidad o módulo, el docente debe escribir una explicación breve de la unidad, restablecer los resultados de aprendizaje para tal unidad e indicar qué será necesario leer, practicar y/o hacer para alcanzar dichos resultados, junto a todas las aclaraciones que el docente vea necesarias. Además, podrá citar o

cargar la bibliografía correspondiente. Esta explicación debe realizarse a modo de diálogo con los estudiantes, haciendo énfasis en la personalización y cercanía de este tipo entornos virtuales.

Ubicar temáticamente al estudiante en cada unidad posibilita: considerar un contexto inicial del tema o concepto a trabajar comprendiendo su relevancia, activar sus conocimientos previos lo cual facilita la conexión de conceptos nuevos con conceptos previos aumentando la comprensión y retención del material, despertar su interés y motivación por aprender y aumente el compromiso con su abordaje y estudio. Por último, permite que los estudiantes puedan planificar su aprendizaje identificando los recursos necesarios, las actividades a realizar y las estrategias de estudio a implementar.

Por otra parte, las pestañas de práctica de aprendizaje y evaluación estarán disponibles y el docente podrá utilizarlas si la propuesta de la unidad así lo requiere. En el caso de no ser utilizadas, quedarán ocultas para los estudiantes. Estas pestañas son de relevancia para que los estudiantes encuentren en aula abierta un espacio de puesta en práctica de lo que están aprendiendo en la unidad. El acceso a recursos y ejercicios prácticos refuerzan su comprensión y les ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento. Se hace hincapié en estas pestañas, desde el enfoque de competencias y evaluación formativa, que le permiten al estudiante monitorear su proceso y comprensión conceptual y procedimental; brindándole una retroalimentación inmediata sobre su desempeño y áreas de mejora o mayor atención. A su vez, estas instancias preparan al estudiante para los exámenes parciales o finales.

En la pestaña de prácticas de aprendizaje, el docente puede proponer los siguientes momentos:

- Actividades para ser realizadas y entregadas virtualmente
- Actividades descargables de la unidad para ser resueltas y/o entregadas presencialmente
- Actividades de realización autónoma
- Talleres
- Desafíos
- Actividades de repaso
- Actividades colaborativas

En la pestaña de evaluación, el docente puede sumar:

- Parciales para realizar o entregar de forma virtual
- Modelos de parciales
- Instrumentos de Evaluación
- Autoevaluaciones
- Resoluciones de parciales
- Calificaciones de parciales

Es importante que se aclaren todos aquellos datos importantes que el estudiante debe saber: qué se ejercitará, cómo, por qué, cuándo y dónde se entrega (si corresponde), condiciones, recomendaciones, entre otros.

Sección 3: COMUNICACIÓN

En dicha sección, se visualizará un foro de novedades en el que el docente puede dejar avisos sobre las clases presenciales y las instancias virtuales: horarios, cambios, consultas, aclaraciones, recordatorios, etc. Y un foro de consultas en el que los estudiantes pueden compartir sus consultas y dudas respecto los contenidos del espacio curricular y el cursado en general. La relevancia y necesidad de estos espacios de comunicación radica en diversos motivos.

En primer lugar, facilita la interacción entre docentes y estudiantes de manera asincrónica y por un canal formal. Luego, al brindar un espacio donde los estudiantes pueden plantear sus dudas, contestarse entre ellos, compartirse recursos, se fomenta una participación de los estudiantes aprovechando ciertas oportunidades que, muchas veces, el aula presencial no permite. Otra razón es el desarrollo de habilidades digitales ya que los estudiantes deben, en el mundo actual, aprender a comunicarse de modo efectivo en entornos virtuales. Por último, es una oportunidad para promover el aprendizaje autónomo y responsable de los estudiantes.

Sección 4: BIBLIOTECA DIGITAL

En este espacio, se visualizarán por defecto las bibliotecas digitales de la UNCuyo y la FING y, además, se podrán encontrar recursos ampliatorios disciplinares y de cátedra. La incorporación de esta sección se justifica desde el aspecto técnico ya que permite el acceso remoto desde cualquier lugar y momento a recursos de estudio y facilita la actualización de estos materiales de manera rápida y sencilla. Desde una mirada pedagógica, esta sección adquiere sentido en tanto brinda oportunidades de acceder a diferentes recursos para explorar y profundizar la comprensión de los temas, los estudiantes pueden personalizar su aprendizaje y ampliar sus intereses, promueve habilidades de búsqueda y evaluación de fuentes, aumenta las posibilidades de inclusión y accesibilidad

BLOQUE III: RECURSOS DE AULA ABIERTA

Introducción general de Moodle

Explicación de recursos de diseño de materiales y de actividades generales en Aula Abierta y sus posibilidades pedagógicas

NARANJA: COLABORATIVO

CELESTE: CONTENIDO

VERDE: COMUNICACIÓN

ROSADO: EVALUATIVO

Recursos	Descripción	Uso técnico/Muestra técnica (paso a paso)	Ideas pedagógicas
Archivo	<p>El módulo "Archivo" permite a los profesores proveer un archivo como un recurso del curso. Cuando sea posible, el archivo se mostrará dentro de la interfaz del curso; si no es el caso, se le preguntará a los estudiantes si quieren descargarlo. El recurso Archivo puede incluir archivos de soporte, por ejemplo, una página HTML puede tener incrustadas imágenes.</p> <p>Observe que los estudiantes necesitan tener el software apropiado en sus dispositivos para poder abrir los archivos.</p> <p>Un archivo puede utilizarse para:</p> <ul style="list-style-type: none">• Compartir presentaciones utilizadas en clase.		

	<ul style="list-style-type: none"> • Incluir una mini-web como recurso del curso. • Proveer a los estudiantes de borradores de archivos para que los editen y los envíen en sus tareas. 		
Area de texto y medios	<p>El Área de texto y medios le permite insertar texto y elementos multimedia en las páginas del curso.</p> <p>Puede usar Áreas de texto y medios para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dividir una larga lista de actividades con un subtítulo o una imagen • Mostrar un archivo de sonido o vídeo incrustado directamente en la página del curso • Añadir una breve descripción de una sección del curso 		
Asistencia	<p>El módulo de actividad de asistencia permite a un profesor tomar asistencia en clase y a los estudiantes ver su propio registro de asistencia.</p> <p>El profesor puede crear múltiples sesiones y marcar el estado de asistencia como "Presente", "Ausente", "Retraso", o "Falta Justificada", o modificar dichos estados para que se ajusten a sus necesidades.</p> <p>Los reportes están disponibles para toda la clase o individualmente por estudiante.</p>		

<p>Auto-selección de grupo</p>	<p>Permite crear y seleccionar grupos a los propios estudiantes. Funcionalidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes pueden crear grupos, con una descripción y protegerlos con una contraseña, si se quiere • Los estudiantes pueden elegir y unirse a grupos • Los supervisores se pueden asignar a grupos • El profesor puede exportar la lista de grupos del curso en un fichero csv • Plena compatibilidad con los grupos de Moodle: los grupos se pueden crear por cualquier otro método si fuese necesario, soporta entrega de tareas por grupo, etc. 		
<p>Base de Datos</p>	<p>El módulo de actividad de base de datos permite a los participantes crear, mantener y buscar información en un repositorio de registros. La estructura de las entradas la define el profesor según una lista de campos. Los tipos de campo incluyen casilla de verificación, botones de opción, menú desplegable, área de texto, URL, imagen y archivo cargado.</p> <p>La presentación visual de la información al listar, ver o editar las entradas de la base de datos se controla mediante plantillas de base de datos. Las actividades de base de datos pueden ser compartidos entre los cursos como opción</p>		

	<p>preestablecida de manera que un profesor también puede importar y exportar las entradas de base de datos.</p> <p>Si el filtro de base de datos "auto enlace" está activo, cualquier entrada de la base de datos será enlazada automáticamente cuando sus palabras o frases aparezcan dentro en el curso.</p> <p>Un profesor puede permitir comentarios en las entradas. Las entradas también pueden se calificadas por profesores u otros estudiantes (evaluación por pares). Las calificaciones se agregarán para formar una calificación final que se registrará en el libro de calificaciones.</p> <p>Las actividades de base de datos tienen muchos usos, como por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear una colección colaborativa de enlaces web, libros, reseñas de libros, referencias de revistas, etc • Visualizar fotos, carteles, sitios web o poemas de los estudiantes, que puedan ser comentados por otros estudiantes. 		
BigBlueButto n	BigBlueButton es un sistema de videoconferencia de código abierto diseñado para la enseñanza en línea que soporta compartir audio, vídeo, chat, presentaciones,		

	<p>pantalla, pizarra multi-usuario, grupos, encuestas y emojis en tiempo real</p> <p>Usando BigBlueButton usted puede crear una sala para sesiones como clases en línea en directo, reuniones virtuales o colaboración en grupo con estudiantes a distancia. La sesión se puede grabar para reproducirla posteriormente</p>		
Carpeta	<p>El recurso Carpeta permite al profesor mostrar un grupo de archivos relacionados dentro de una única carpeta. Se puede subir un archivo comprimido (zip) que se descomprimirá (unzip) posteriormente para mostrar su contenido, o bien, se puede crear una carpeta vacía y subir los archivos dentro de ella.</p> <p>Una carpeta se puede usar para:</p> <ul style="list-style-type: none">• Agrupar una serie de documentos sobre un tema, por ejemplo, un conjunto de exámenes de otros años en formato pdf, o una colección de archivos para crear un proyecto concreto por parte de los estudiantes.• Crear un espacio de subida de archivos compartido entre los profesores del curso (se debería ocultar la carpeta a los alumnos para que lo vean solo los profesores)		

Chat	<p>La actividad chat permite a los participantes tener una discusión en formato texto de manera sincrónica en tiempo real.</p> <p>El chat puede ser una actividad puntual o puede repetirse a la misma hora cada día o cada semana. Las sesiones de chat se guardan y pueden hacerse públicas para que todos las vean o limitadas a los usuarios con permiso para ver los registros de sesiones del chat.</p> <p>Los chats son especialmente útiles cuando un grupo no tiene posibilidad de reunirse físicamente para poder conversar cara-a-cara, como</p> <ul style="list-style-type: none">• Reuniones programadas de estudiantes inscritos a cursos en línea, para permitirles compartir experiencias con otros compañeros del mismo curso pero de diferentes ciudades o países• Un estudiante que temporalmente no puede asistir en persona, podría chatear con su profesor para ponerse al día del trabajo escolar• Estudiantes que empiezan a trabajar se juntan para discutir sus experiencias entre ellos y con el maestro• Niños pequeños en casa por las tardes, como una introducción controlada		
------	---	--	--

	<p>(monitoreada) al mundo de las redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una sesión de preguntas y respuestas con un orador invitado de una localidad diferente (a distancia) • Sesiones para ayudar a los estudiantes a prepararse para exámenes, donde el maestro, o los estudiantes, hagan preguntas de ejemplo 		
Consulta	<p>El módulo Consulta permite al profesor hacer una pregunta especificando las posibles respuestas posibles.</p> <p>Los resultados de la elección puede ser publicados después que los estudiantes hayan respondido, después de cierta fecha, o no publicarse. Los resultados pueden ser publicados con los nombres de los estudiantes o de forma anónima (aunque los profesores siempre verán los nombres de los estudiantes y sus respuestas).</p> <p>Una Consulta puede utilizarse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para realizar una encuesta rápida que estimule a los alumnos a reflexionar sobre un tema • Para comprobar rápidamente que los estudiantes han entendido algo concreto 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Para facilitar la toma de decisiones, por ejemplo permitiendo a los estudiantes votar algún aspecto relacionado con el curso. 		
Contenido interactivo	<p>El módulo de actividad H5P le permite crear contenido interactivo, tal como Videos Interactivos, Conjuntos de Preguntas, Preguntas de Arrastrar y Soltar, Preguntas de Opción Múltiple, Presentaciones y mucho más.</p> <p>Además de ser una herramienta de autoría para contenido enriquecido, H5P le permite importar y exportar archivos H5P para re-utilizar efectivamente y compartir contenido.</p> <p>Las interacciones con el usuario y los puntajes son monitoreados usando xAPI y están disponibles mediante el Libro de Calificaciones de Moodle. Tenga en cuenta que es actualmente posible para personas con habilidades de programación el hacer trampa en interacciones H5P y obtener el puntaje completo sin saber las respuestas correctas. H5Ps no deben usarse para exámenes sumativos o similares.</p> <p>Usted añade contenido interactivo H5P al crear contenido usando la herramienta de autoría</p>		

	<p>incluida o al subir archivos H5P encontrados en otros sitios con H5P.</p>		
<p>Cuestionario Banco de preguntas</p>	<p>La actividad Cuestionario permite al profesor diseñar y plantear cuestionarios con preguntas tipo opción múltiple, verdadero/falso, coincidencia, respuesta corta y respuesta numérica</p> <p>El profesor puede permitir que el cuestionario se intente resolver varias veces, con las preguntas ordenadas o seleccionadas aleatoriamente del banco de preguntas. Se puede establecer un tiempo límite.</p> <p>Cada intento se califica automáticamente, con la excepción de las preguntas de tipo "ensayo", y el resultado se guarda en el libro de calificaciones.</p> <p>El profesor puede determinar si se muestran y cuándo se muestran al usuario los resultados, los comentarios de retroalimentación y las respuestas correctas.</p> <p>Los cuestionario pueden usarse para hacer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exámenes del curso • Mini Test para tareas de lectura o al final de un tema 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Exámenes de práctica con preguntas de exámenes anteriores • Para ofrecer información inmediata sobre el rendimiento * Para auto-evaluación 		
Encuesta	<p>El módulo de actividad Encuesta permite que un profesor pueda crear una encuesta personalizada para obtener la opinión de los participantes utilizando una variedad de tipos de pregunta, como opción múltiple, sí/no o texto.</p> <p>Las respuestas de la Encuesta pueden ser anónimas si así se quiere, y los resultados pueden ser mostrados a todos los participantes o bien sólo a los profesores. Cualquier Encuesta situada en la página principal del sitio podrá ser cumplimentada por usuarios no registrados.</p> <p>La actividad Encuesta puede ser utilizada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para la evaluación del curso, ayudando a mejorar el contenido del mismo para los futuros participantes • Para permitir que los participantes se inscriban en módulos de cursos, eventos, etc • Para encuestar a los invitados a la hora de la elección de cursos, las políticas escolares, etc 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Para que en caso de "acoso escolar" los estudiantes pueden reportar incidentes de forma anónima 		
Encuestas predefinidas	<p>El módulo de actividad Encuestas predefinidas proporciona una serie de instrumentos que se han mostrado útiles para evaluar y estimular el aprendizaje en entornos en línea. Un profesor puede usarlos para recopilar información entre sus alumnos que le ayude a conocer mejor su clase así como su propia forma de enseñar.</p> <p>Tenga en cuenta que estas encuestas tienen ya las preguntas previamente predefinidas. Los profesores que deseen crear sus propias encuestas debe utilizar el módulo de actividad Encuesta</p>		
Foro	<p>El módulo de actividad foro permite a los participantes tener discusiones asincrónicas, es decir discusiones que tienen lugar durante un período prolongado de tiempo.</p> <p>Hay varios tipos de foro para elegir, como el foro estándar donde cualquier persona puede iniciar una nueva discusión en cualquier momento, un foro en el que cada alumno puede iniciar una única discusión, o un foro de pregunta y respuesta en el que los estudiantes primero deben participar antes de poder ver los</p>		

	<p>mensajes de otros estudiantes. El profesor puede permitir que se adjunten archivos a las aportaciones al foro. Las imágenes adjuntas se muestran en el mensaje en el foro.</p> <p>Los participantes pueden suscribirse a un foro para recibir notificaciones cuando hay nuevos mensajes en el foro. El profesor puede establecer el modo de suscripción, opcional, forzado o auto, o prohibir completamente la suscripción. Si es necesario, los estudiantes pueden ser bloqueados a la hora de publicar más de un número determinado de mensajes en un determinado período de tiempo; esta medida puede evitar que determinadas personas dominen las discusiones.</p> <p>Los mensajes en el foro puede ser evaluado por profesores o estudiantes (evaluación por pares). Las clasificaciones pueden agregarse a una calificación final que se registra en el libro de calificaciones.</p> <p>Los foros tiene muchos usos, como por ejemplo</p> <ul style="list-style-type: none">• Un espacio social para que los estudiantes se conozcan• Para los avisos del curso (usando un foro de noticias con suscripción forzada)• Para discutir el contenido del curso o de materiales de lectura		
--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Para continuar en línea una cuestión planteada previamente en una sesión presencial • Para discusiones solo entre profesores del curso (mediante un foro oculto) • Un centro de ayuda donde los tutores y los estudiantes pueden dar consejos • Un área de soporte uno-a-uno para comunicaciones entre alumno y profesor (usando un foro con grupos separados y con un estudiante por grupo) • Para actividades complementarias, como una "lluvia de ideas" donde los estudiantes puedan reflexionar y proponer ideas 		
Glosario	<p>El módulo de actividad glosario permite a los participantes crear y mantener una lista de definiciones, de forma similar a un diccionario, o para recoger y organizar recursos o información.</p> <p>El profesor puede permitir que se adjunten archivos a las entradas del glosario. Las imágenes adjuntas se mostrarán en la entrada. Las entradas se pueden buscar y se puede navegar por ellas en orden alfabético o por categoría, fecha o autor. Las entradas pueden aprobarse por defecto o requerir la aprobación</p>		

	<p>de un profesor antes de que sean visibles para los demás alumnos.</p> <p>Si se ha habilitado el filtro de vinculación automática del glosario, las entradas se enlazan automáticamente cuando las palabras o frases aparecen en el curso.</p> <p>El profesor puede permitir comentarios en las entradas. Las entradas también se pueden calificar por profesores o por los demás estudiantes (evaluación por pares). Las calificaciones pueden agregarse para formar una calificación final que se registra en el libro de calificaciones.</p> <p>Los glosarios tienen muchos usos, como</p> <ul style="list-style-type: none">• Un registro cooperativo de términos clave• Un espacio para darse a conocer, donde los estudiantes nuevos añadan su nombre y sus datos personales• Un recurso con "consejos prácticos" con las mejores prácticas en un tema concreto• Un área para compartir vídeos, imágenes o archivos de sonido• Un recurso con "asuntos que recordar"		
--	--	--	--

H5P negro	<p>H5P es una abreviatura de Paquete HTML5: contenido interactivo como presentaciones, videos y otros contenidos multimedia, preguntas, cuestionarios, juegos y más. La actividad H5P permite que H5P se cargue y se agregue a un curso.</p> <p>Cualquier intento de pregunta se marca automáticamente y la calificación se registra en el libro de calificaciones.</p>		
Lección	<p>La actividad lección permite a un profesor presentar contenidos y/ o actividades prácticas de forma interesante y flexible. Un profesor puede utilizar la lección para crear un conjunto lineal de páginas de contenido o actividades educativas que ofrezcan al alumno varios itinerarios u opciones. En cualquier caso, los profesores pueden optar por incrementar la participación del alumno y asegurar la comprensión mediante la inclusión de diferentes tipos de pregunta, tales como la elección múltiple, respuesta corta y correspondencia. Dependiendo de la respuesta elegida por el estudiante y de cómo el profesor desarrolla la lección, los estudiantes pueden pasar a la página siguiente, volver a una página anterior o dirigirse a un itinerario totalmente diferente.</p>		

	<p>Una lección puede ser calificada y la calificación registrada en el libro de calificaciones.</p> <p>Las lecciones pueden ser utilizados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para el aprendizaje autodirigido de un nuevo tema • Para ejercicios basados en escenarios o simulaciones y de toma de decisiones • Para realizar ejercicios de repaso diferenciadas, con distintos conjuntos de preguntas de repaso, dependiendo de las respuestas dadas a las preguntas anteriores 		
<p>Libro</p>	<p>El módulo libro permite crear material de estudio de múltiples páginas en formato libro, con capítulos y subcapítulos. El libro puede incluir contenido multimedia así como texto y es útil para mostrar grandes volúmenes de información repartido en secciones.</p> <p>Un libro puede usarse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para mostrar material de lectura de los módulos individuales de estudio • Como un manual para el personal del departamento • Como un portafolio de trabajos de los estudiantes 		

<p>Página</p>	<p>El recurso Página permite a los profesores crear una página web mediante el editor de textos. Una Página puede mostrar texto, imágenes, sonido, vídeo, enlaces web y código incrustado (como por ejemplo los mapas de Google) entre otros.</p> <p>Entre las ventajas de utilizar el recurso Página en lugar del recurso de Archivo está que el recurso es más accesible (por ejemplo, para usuarios de dispositivos móviles) y de más fácil actualización.</p> <p>Una página puede ser utilizada para</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer los términos y condiciones de un curso o el programa de la asignatura <ul style="list-style-type: none"> ○ Para incrustar varios vídeos o archivos de sonido, junto con un texto explicativo 		
<p>Paquete de contenido IMS</p>	<p>Un paquete de contenido IMS es una colección de archivos que se empaquetan de acuerdo con un estándar acordado para que puedan reutilizarse en diferentes sistemas. El módulo de paquete de contenido IMS permite que dichos paquetes de contenido se carguen como un archivo zip y se añadan a un curso como recurso.</p>		

	<p>El contenido generalmente se muestra en varias páginas, con navegación entre las páginas. Hay varias opciones para mostrar contenido en una ventana emergente, con un menú de navegación o botones, etc.</p> <p>Puede usarse un paquete de contenido IMS para presentar contenido multimedia y animaciones.</p>		
<p>Paquete Scorm</p>	<p>Un paquete SCORM es un conjunto de archivos que se empaquetan conforme a una norma estándar para los objetos de aprendizaje. El módulo de actividad SCORM permite cargar y añadir a los cursos paquetes SCORM o AICC como archivos zip.</p> <p>El contenido se muestra normalmente en varias páginas, con navegación entre las páginas. Hay varias opciones para la visualización de los contenidos, con ventanas pop-up, en tablas de contenidos, con botones de navegación, etc Las actividades SCORM generalmente incluyen preguntas calificables, que se registra en el libro de calificaciones.</p> <p>Las actividades SCORM se puede usar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para la presentación de contenidos multimedia y animaciones 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Como herramienta de evaluación 		
Taller	<p>El módulo de actividad taller permite la recopilación, revisión y evaluación por pares del trabajo de los estudiantes.</p> <p>Los estudiantes pueden enviar cualquier contenido digital (archivos), tales como documentos de procesador de texto o de hojas de cálculo y también pueden escribir el texto directamente en un campo empleando un editor de texto (dentro de Moodle).</p> <p>Los envíos son evaluados empleando un formulario de evaluación de criterios múltiples definido por el profesor. El proceso de revisión por pares y el formulario para comprender cómo funciona la evaluación se pueden practicar por anticipado con envíos de ejemplo proporcionados por el maestro, junto con una evaluación de referencia. A los estudiantes se les dará la oportunidad de evaluar uno o más de los envíos de sus pares estudiantes. Los que envían y los que evalúan pueden permanecer anónimos si se requiere así.</p> <p>Los estudiantes tendrán dos calificaciones para la actividad de taller: una calificación por enviarlo y otra por la evaluación de sus pares.</p>		

	<p>Ambas calificaciones se guardan en el libro de calificaciones.</p>		
Tarea	<p>El módulo de Tareas permite a un profesor evaluar el aprendizaje de los alumnos mediante la creación de una tarea a realizar que luego revisará, valorará, calificará y a la que podrá dar retroalimentación.</p> <p>Los alumnos pueden presentar cualquier contenido digital, como documentos de texto, hojas de cálculo, imágenes, audio y vídeos entre otros. Alternativamente, o como complemento, la tarea puede requerir que los estudiantes escriban texto directamente en un campo utilizando el editor de texto. Una tarea también puede ser utilizada para recordar a los estudiantes tareas del "mundo real" que necesitan realizar y que no requieren la entrega de ningún tipo de contenido digital. Por ejemplo, presentaciones orales, prácticas de laboratorio, etc.</p> <p>Para tareas en grupo, el modulo tiene la capacidad de aceptar tareas de uno de los miembros del grupo y que está quede vinculada al resto.</p> <p>Durante el proceso de revisión los profesores pueden dejar comentarios y subir archivos, tales</p>		

	<p>como trabajos calificados, documentos con observaciones escritas. Las tareas pueden ser calificadas usando una escala numérica o una escala personalizada; o usando métodos de calificación complejos como rúbricas. Las calificaciones finales se actualizan automáticamente en el módulo de calificaciones.</p>		
<p>URL</p>	<p>El recurso URL permite que el profesor pueda proporcionar un enlace de Internet como un recurso del curso. Todo aquello que esté disponible en línea, como documentos o imágenes, puede ser vinculado; la URL no tiene por qué ser la página principal de un sitio web. La dirección URL de una página web en particular puede ser copiada y pegada por el profesor, o bien, este puede utilizar el selector de archivo y seleccionar una URL desde un repositorio, como Flickr, YouTube o Wikimedia (dependiendo de qué repositorios están habilitados para el sitio).</p> <p>Hay una serie de opciones de visualización de la URL, como incrustada o abierta en una nueva ventana, y opciones avanzadas, como parsear información a la URL, como el nombre de un estudiante.</p>		

	Tenga en cuenta que las URLs también pueden ser añadidas en otros recursos o actividades a través del editor de texto		
Wiki	<p>El módulo de actividad wiki le permite a los participantes añadir y editar una colección de páginas web. Un wiki puede ser colaborativo, donde todos pueden editarlo, o puede ser individual, donde cada persona tiene su propio wiki que solamente ella podrá editar.</p> <p>Se conserva un histórico de las versiones previas de cada página del wiki, permitiendo consultar los cambios hechos por cada participante.</p> <p>Los wikis tienen muchos usos, como por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para generar unos apuntes de clase colaborativamente entre todos • Para los profesores de una escuela que planean una estrategia o reunión de trabajo en equipo • Para estudiantes que trabajarán en equipo en un libro en línea, creando contenidos de un tema elegido por sus tutores • Para la narración colaborativa o creación de poesía grupal, donde cada participante escribe una línea o un verso 		

	<ul style="list-style-type: none">• Como un diario personal para apuntes para examen o resúmenes (wiki personal)		
--	--	--	--

PRÁCTICA FINAL:

AULAS VIRTUALES CON EL NUEVO DISEÑO

¡MANOS A LA OBRA!

- 1) Revisar y definir la propuesta pedagógica general del espacio curricular (Trabajo con el P1)
- 2) Definir el lugar que tendrá el aula virtual dentro de la propuesta
- 3) Planificar la construcción del aula virtual en torno a las distintas dimensiones del entorno virtual
- 4) Diseñar/ redactar las intervenciones o los diálogos de mediación

Preguntas frecuentes: banco de preguntas, asistencia virtual, matriculación de estudiantes, grupos en aula, evaluaciones.

CIERRE

Creación del entorno virtual con el nuevo diseño y formato, teniendo en cuenta todas las dimensiones del mismo.