

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN INSTITUTO DE POSGRADO

# MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION BIOLOGIA

# TEMA:

GUÍA PRACTICA DE BOLSILLO PARA LA CREACION DE AULAS VIRTUALES COMO RECURSO DIDACTICO DE ENSEÑANZA, DIRIGIDO A DOCENTES UNIVERSITARIOS

**AUTOR:** 

ING. NELLY LUNA

RIOBAMBA-ECUADOR

2015

### **PRESENTACION**

Este manual es una guía que ayuda a los docentes a entender el funcionamiento y cómo elaborar un Aula Virtual de calidad, esta iniciativa nace después de descubrir que la práctica tradicional de investigación en internet es un tema muy fascinante para los adolescentes, en especial cuando se trata de ser parte de una red social, pero cuando esta herramienta es requerida para una investigación, los estudiantes pierden espacios de tiempos muy grandes, divagando en la red, encontrando variedades de contenidos que, en la mayoría de casos no responden a los objetivos de investigación, provocando retrasos en el cumplimiento, desgaste de tiempo innecesario, inutilización del recurso, por lo tanto, el recurso no es efectivo, por ello, la idea es utilizar una herramienta que permita despertar el interés de los jóvenes por la investigación y el descubrimiento de nuevos contenidos que complementen la guía del docente.

# ¿CÓMO USAR ESTA GUÍA?

La guía está dirigida para personal docente, facilitadores, técnicos, guías docentes, y/o cualquier persona que maneje grupos de estudio, y que desee mejorar en sus estudiantes el aprendizaje significativo, de una manera muy simple y usando información relévate, aplicable y con alto contenido científico.

Implica el fomento de interactividad, preferiblemente en la red y la promoción de la cooperación, los recursos deben ser lo suficientemente variados como para dar cabida a las diferentes experiencias y conocimientos previos. En este contexto tienen cabida las Aulas Virtuales como recurso didáctico innovador a utilizar desde las primeras etapas educativas, de ello, se desprende nuestro objetivo de contribuir en este importante ejercicio.

Ing. Nelly Luna

# **SECCION I**

## 1. INTRODUCCION

El presente trabajo comprende el diseño y la implementación de un Aula virtual para el aprendizaje de la Biología General, construido con la finalidad de que los estudiantes de la carrera de Ingeniería Ambiental de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de Chimborazo, mejoren el aprendizaje, ya que según el estudio éste está dirigido a demostrar una mejora significativa con el aprendizaje guiado mejorando el tiempo de búsqueda e impulsando la interrelación entre estudiantes que cursan la carrera, así como mejorar aspectos críticos del estudiante al momento de interactuar en los chats. La necesidad y la apatía actual que presentan los estudiantes por el estudio es también por el uso de metodologías tradicionales en el proceso de enseñanza, más bien se requiere de la utilización de recursos informáticos actuales que motiven su interés por la materia, asignatura o cátedra, mediante el enfoque pedagógico ecológico contextual, el cual mantiene el propósito esencialmente educativo, que deberá cumplir dicho recurso, así como en el reconocimiento de las potencialidades educativas de la tecnología informática como medio de aprendizaje.

# 2. OBJETIVO

Proponer una nueva metodología de aprendizaje y evaluación en Biología General a través del uso de las nuevas tecnologías de la comunicación que promueven la interactividad.

### 3. CONTENIDO

El aula virtual es un medio utilizado por muchas universidades porque beneficia al estudiante y fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje,

aprovechando el Internet como medio de comunicación, así la educación virtual facilita el manejo de la información y de los contenidos del tema que se quiere tratar y está mediada por las tecnologías de la información y la comunicación que proporcionan herramientas de aprendizaje más estimulantes y motivadoras que las tradicionales, ya que da la posibilidad de ser creativos en el diseño de los diferentes tipos de información audiovisual como videoclips, efectos sonoros, música, voces, animaciones, fotografías, dibujos, enlaces a otras páginas, uso de bases de datos, direcciones electrónicas, foros, debates, trabajo en grupo, librerías virtuales, actividades de aprendizaje, evaluaciones en línea, etc.

### 4. ALCANCE

considera la unidad uno del sílabo de Biología Básica, su período de prueba se lo realizó un mes anterior al inicio formal del aula, y su desarrollo fue progresivo, es decir, de acuerdo al avance en el proceso enseñanza aprendizaje, los contenidos del mismo fueron distribuidos en cada recurso del aula virtual a fin de diversificar y dinamizar la atención del estudiante, se contó con la colaboración por parte del docente responsable de la cátedra y con la cual se coordinó todo el tema de las evaluaciones, para que sea de interés natural del estudiante y no sesgue la investigación por criterios errados de ser objetos de prueba.

En la fase de implementación la investigadora utilizaba las preguntas directrices para lograr que en los estudiantes exista el ejercicio de razonamiento, reflexión, criticidad y de manera progresiva se vuelvan ágiles en el uso de los recursos del aula virtual, resuelvan los ejercicios y las tareas pensadas para medir varios aspectos del proceso de enseñanza.

La aplicación del aula virtual se ha convertido en una herramienta valiosa para desarrollar un aprendizaje significativo y comprensivo.

5

# 5. GLOSARIO

- **APRENDIZAJE:** Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa. Tiempo que en ello se emplea
- **AULA:** Sala donde se celebran las clases en los centros docentes.
- **ABIÓTICO:** Designa a aquello que no es biótico, es decir, que no forma parte o no es producto de los seres vivos
- **ASINCRÓNICA:** Relacionado con actividades realizadas en cualquier momento, quedando registrada en el aula la fecha y hora en que alguien expresó alguna idea u opinión
- **AVÌDO:** Que implica o denota avidez, que siente un deseo fuerte e intenso de tener, hacer o conseguir algo.
- **BIOLOGÌA:** Ciencia que estudia la estructura de los seres vivos y de sus procesos vitales
- **BLOG:** Página web, generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a tratar un tema concreto.
- CHAT: Comunicación en tiempo real que se realiza entre varios usuarios cuyas computadoras están conectadas a una red, generalmente Internet
- CIENCIA: Nombre genérico de las distintas ramas del saber humano, en especial las que tienen el mundo natural o físico o la tecnología como materias de estudio.
- **CULTURA:** Conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres que caracterizan a un pueblo, a una clase social, a una época, etc.
- DIAGNOSTICO: Examen de una cosa, un hecho o una situación para bu scar solución a sus males
- DIDACTICO: Que es adecuado para enseñar juego didáctico que se refie re a los métodos de enseñanza

- **EXAMEN:** Hoja de preguntas con su contenido de lo recibido en las clases.
- MOODLE: Es un software diseñado para ayudar a los educadores a crear cursos en línea de alta calidad y entornos de aprendizaje virtuales
- PLATAFORMA VIRTUAL: Es un concepto con varios usos. Por lo general se trata de una base que se halla a una cierta altura o de aquello que brinda un soporte, ya sea físico o simbólico.
- **PEDAGÓGICA:** Que pretende educar, enseñar o instruir en un campo determinado
- **RED:** Malla de hilos, cuerdas, alambres, fibras sintéticas, etc.; tiene diferentes usos y funciones según el material empleado en su confección, su forma y su tamaño.
- **SÍLABO:** Planificación de temas impartidos a los estudiantes de un tiempo determinado
- **SINCRÓNICA:** Cuando se realiza una actividad en tiempo real.
- **TEST:** Prueba de confrontación, especialmente la que se emplea en pedagogía, psicotecnia, medicina, etc.
- **TECNOLOGIA:** Conjunto de instrumentos, recursos técnicos o procedimientos empleados en un determinado campo o sector.
- VIRTUALIDAD: Está actualmente asociado a lo que tiene existencia aparente, opuesto a lo real o físico. Este término es muy usual en el ámbito de la informática y tecnología
- VIDEO CONFERENCIA: Es un sistema interactivo que permite a varios usuarios mantener una conversación virtual por medio de la transmisión en tiempo real de video, sonido y texto a través de Internet.
- WIKI: Sistema de trabajo informático utilizado en los sitios web que permite a los usuarios modificar o crear su contenido de forma rápida y sencilla.

7

Las TICs/aulas virtuales pueden innovary mejorarel modelo

tradicional de enseñanza

# **SECCION II**

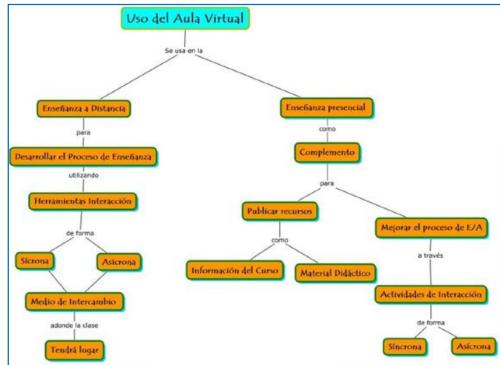
# 6. MANUAL DE CREACIÓN DE AULAS VIRTUALES

Hoy día la educación está asumiendo grandes retos a raíz de los profundos cambios sociales, económicos y culturales que se presentan en la sociedad, un ejemplo se puede visualizar en la llamada sociedad del conocimiento donde el Internet ha generado un enorme interés en todos los ámbitos de nuestra sociedad, en especial en los fines educativos, donde se ha convertido en un campo abierto

a la reflexión e investigación.

# ¿Qué es un Aula Virtual?

Las aulas virtuales se han convertido en unas de las soluciones en el proceso de enseñanza aprendizaje, estas son consideras como un medio en que los educadores y educandos se encuentran para realizar actividades que conducen al aprendizaje.



El aula virtual no debe ser solo un mecanismo para la distribución de la información, sino que debe ser un sistema adonde las actividades involucradas en el proceso de aprendizaje puedan tomar lugar, es decir que deben permitir interactividad, comunicación, aplicación de los conocimientos, evaluación y manejo de la clase.

# ¿Cómo gestiono el Aula Virtual?



**LSM** (**Sistema de Gestión de Aprendizaje**).-Son lasplataformas para implementar cursos virtuales, encargada de automatizarlas acciones de formación en una institución, controla y distribuye las actividades de formación presencial (como complemento), en forma mixta (b-learning) o exclusivamente virtual.

Existen algunos LSM, entre los más usados tenemos:

- Moodle
- Dokeos
- Claroline

La UNACH utiliza como plataforma virtual Moodle.



# ¿Qué es Moodle?

Moodle es un LMS que administra y distribuye las actividades de formación presencial (como complemento), en forma mixta o semipresencial, y exclusivamente virtual.

Para ir al sitio virtual de la UNACH se debe ingresar a la página web de la Institución que se encuentra en la siguiente URL. <a href="http://www.unach.edu.ec/">http://www.unach.edu.ec/</a>

En esta página en la opción Servicios Web se encuentra **B-Learning** que es el sitio en donde están alojadas las aulas virtuales de la Institución. Como vemos a continuación:







Al hacer un click en el icono de B-Learning se presenta una pantalla en la que se debe ingresar las credenciales de los docentes, como vemos en el

# siguiente gráfico.



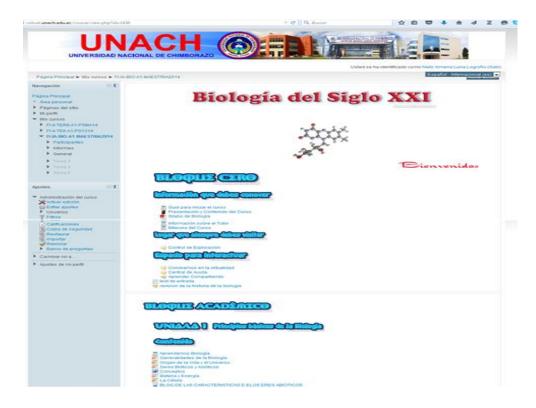
Luego de ingresar las credenciales se presenta la pantalla principal con:

- l. El nombre del docente
- 2. Los cursos, y;
- 3. El perfil.



Al pulsar la opción **Mis cursos** se puede observar todas las aulas virtuales que tiene el docente como se ve en el punto 2.

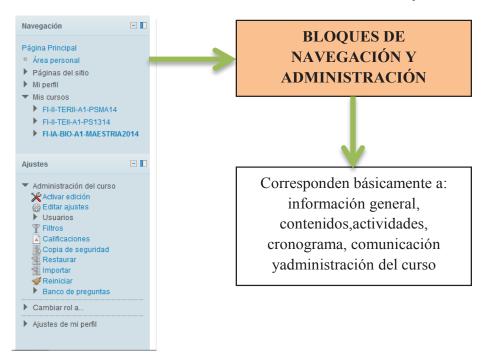
Para este manual se presenta el aula titulada BIOLOGÍA DEL SIGLO XXI.



# Estructura de un Aula Virtual con Moodle

El aula virtual está dividida en 2 secciones en la columna de la derecha se encuentra la Navegación y Administración del aula, y la otra sección es el área de trabajo del aula virtual.

(ver página siguiente)



Los elementos que componen un aula virtual surgen de una adaptación del aula tradicional a la que se agregaran adelantos tecnológicos accesibles a la mayoría de los usuarios, y en la que se reemplazaran factores como la comunicación cara a cara, por otros elementos.

Básicamente el aula virtual debe contener las herramientas que permitan:

- Distribución de la información
- Intercambio de ideas y experiencias.
- Aplicación y experimentación de lo aprendido,
- Transferencia de los conocimientos e integración con otras disciplinas.
- Evaluación de los conocimientos
- Seguridad y confiabilidad en el sistema.

La metodología utilizada para la creación del Aula Virtual BIOLOGÍA DEL SIGLO XXI es PACIE es una metodología desarrollada por Pedro Camacho, actualmente director de la Fundación Para la Actualización Tecnológica

(FATLA) y quien la define como una metodología de trabajo en línea a través de un Campus Virtual, que permite manejar de la mejor manera, ese proceso de transición, tanto en los procesos áulicos convencionales, como en los institucionales, de enseñar en el aula a guiar por Internet como un soporte adicional a los recursos didácticos usados por nosotros actualmente en las clases.

La metodología se creó con el fin de cambiar el concepto de educación a través de principios fundamentales de creatividad, interacción y socialización entre todos los participantes del Proceso Educativo, así como con el acompañamiento de Tutores debidamente preparados, y la utilización de las mejores Tecnologías aplicables a este proceso.

PACIE son las siglas de las 5 fases que permiten un desarrollo integral de la educación virtual como soporte de las otras modalidades de educación, y corresponden a las siguientes fases:

**P=** Presencia

**A=** Alcance

**C=** Capacitación

I = Interacción

**E** = E-Learning

**Presencia.-** Esta fase establece lineamientos para configurar el aula virtual en función de: la educación a distancia, el cumplimiento de los objetivos de la organización y las metas que se desea alcanzar.

Alcance.- El alcance incluye dos etapas: la organizacional y la orientada al EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje "Aula Virtual"). En la primera se analiza la organización de un DEL (Departamento de Educación en Línea) y en la segunda se definen los SBS (Estándares, Marcas y Destrezas).

**Capacitación.-** Esta fase potencia la creatividad del docente, a través de la investigación, planificación y desarrollo de las actividades del curso bajo criterios de: calidad, practicidad, interacción y colaboración.

**Interacción.-** La estructuración del aula virtual en los bloques: PACIE, académico y de cierre.

**E-Learning.-** Esta fase pone a prueba el uso de la infraestructura tecnológica, herramientas utilizadas, navegadores, con el objeto de detectar y corregir errores.

Un aula virtual bien distribuida debe proporcionar, en detalle, varias y diferentes secciones dentro o fuera del EVA, para que se puedan generar procesos de interacción correctos y se motive a la vivencia de experiencias que generarán conocimiento y facilitar los procesos tutoriales.

### **BLOQUE 0 - PACIE**

El Bloque PACIE o bloque 0, el más importante dentro de este proceso metodológico, se ha convertido en el eje de la interacción dentro de un aula virtual y la fuente del conocimiento cooperativo generado en una experiencia común y enriquecedora de los miembros de un grupo estudiantil. Se divide en:

**Sección de información.-** Es sobre el curso, el tutor y la evaluación, en el aula se denomina **(Información que debes conocer)** 

**Sección de comunicación.**- Essobre el proceso y operatividad del aula, aquí se denomina (Lugar que siempre debes visitar)

**Sección de interacción.-** Es un área social, de apoyo y aprendizaje cooperativo, en el aula se denomina **(Espacio para interactuar)** 



# **BLOQUE ACADÉMICO**

El Bloque Académico, que posee la información y contenidos en sí de la materia, cátedra o asignatura, los documentos que se quiere compartir, los enlaces hacia los cuales se quiere diversificar y la exposición temática que se desea realizar, pero ya no preocupándose en demasía por el desarrollo profesional de contenidos, ¿por qué?, porque la información está ahí, está lista, deja que sea el estudiante, quien descubra el gusto de apropiarse de ella, la imagen cuenta, si, pero la concreción y diversidad son más valiosas. Ahora se debe asegurar, que el estudiante la lea, la comparta, la interiorice, ¿cómo?, usando adecuadamente los recursos, generarás una barrera que no pueda ser traspasada hasta que tenga la información o conocimientos adecuados.

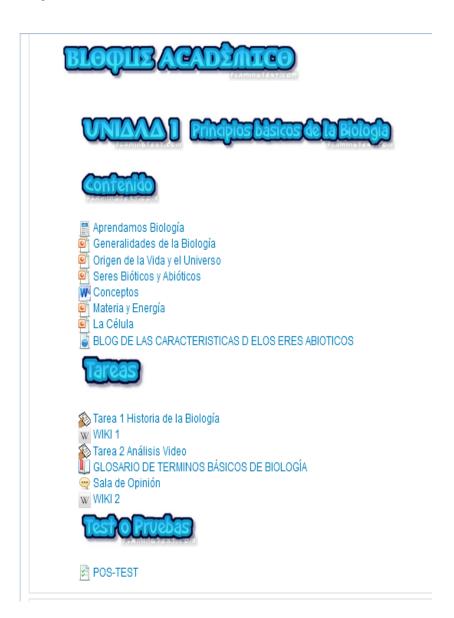
Se divide en:

**Sección de exposición.-** Se indica la información, enlaces y documentos, **(Contenido)** 

Sección de rebote.- Actividades de autocrítica y filtro. (Tareas)Sección de construcción.- Del conocimiento, crítica, análisis y discusión.

(Tareas)

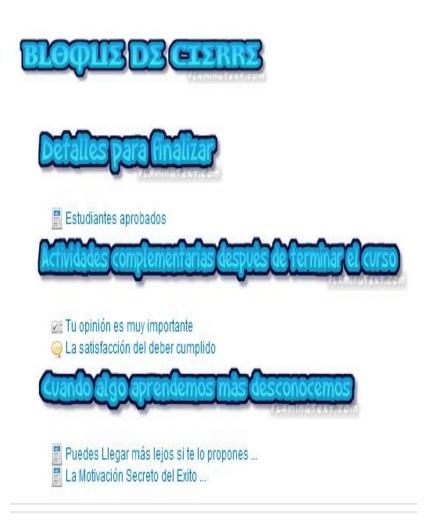
Sección de comprobación.- Síntesis, comparación y verificación. (Test opruebas)



# **BLOQUE DE CIERRE**

El bloque de cierre, al final, pero no por ello el menos importante, ayuda a no dejar cabos sueltos dentro del aula, a culminar actividades pendientes, a cerrar procesos inconclusos, a negociar desacuerdos en evaluaciones, a retroalimentarse con la opinión de los estudiantes, no solo para los contenidos y estructura del aula en sí, sino para el labor tutorial. Se divide en:

**Sección de negociación.-** Entre toda la comunidad del aprendizaje **Sección de retroalimentación.-** Didáctica, pedagógica y académica

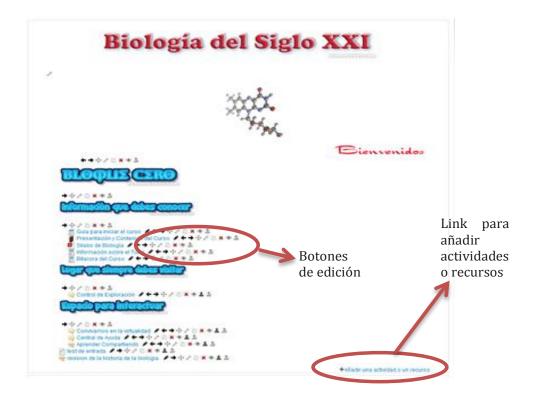


# Comenzar a Crear el Aula Virtual

Para iniciar la creación del aula virtual se debe activar el botón de **Edición** del aula que se encuentra en la parte superior derecha de la misma, al hacer esto se activarán todas las funciones de edición que tiene cada recurso o actividad que se utilice.



A continuación se podrá observar la siguiente pantalla, en donde se podrán hacer los cambios necesarios, así como seguir diseñando su aula virtual.

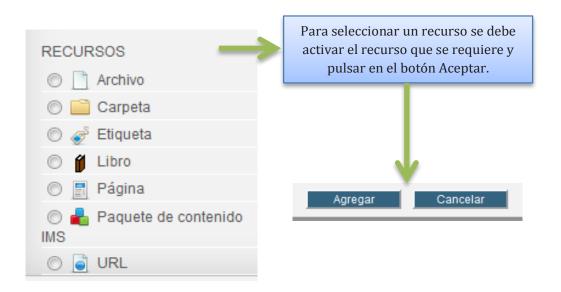


# Link para añadir actividades o recursos

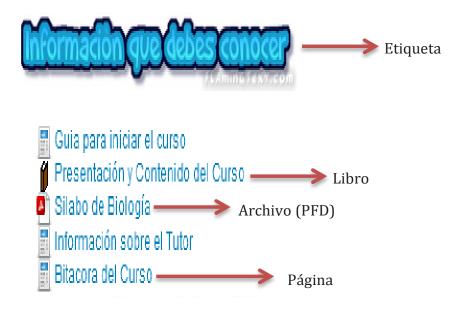
Las **actividades** que se pueden incluir en el aula son:



# Los recursos disponibles son:



# RECURSOS UTILIZADOS EN EL AULA BIOLOGÍA DEL SIGLO XXI



**Etiqueta.-**Una etiqueta permite insertar texto e imágenes en cualquier posición de la lista de enlaces a las actividades y recursos de la página del curso.

Libro.-El libro es un simple material de estudio de múltiples páginas.

**Página.**-El módulo Página permite a los profesores crear un recurso página web mediante el editor de textos. Una Página puede mostrar texto, imágenes, sonido, video, enlaces web y código incrustado, como los mapas de Google.

**Archivo.**-El módulo Archivo permite a los docentes proveer un Archivo como un recurso del curso. Cuando sea posible, el archivo se mostrará dentro del interface 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 u objetos Flash, archivos de Word, Excel, Power Point, PDF.

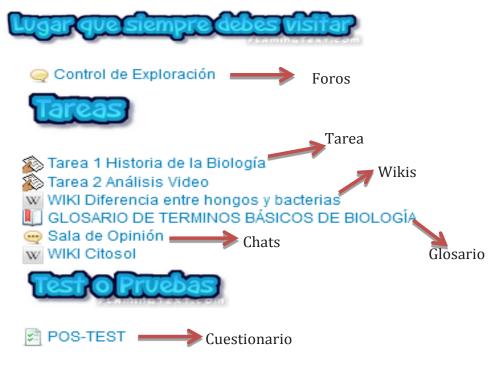


Además como se presenta en el gráfico anterior se puede utilizar los **Blog** como un recurso adicional para presentar información relevante a un tema, como vemos en el siguiente gráfico.



### ACTIVIDADES UTILIZADAS EN EL AULA BIOLOGÍA DEL SIGLO XXI.

Las actividades que se utilizan están creadas para que los estudiantes cumplan con tareas, trabajos y además realicen pruebas o test referentes a la materia del aula.



**Foros.**-El módulo Foro permite a los participantes entablar debates en modo asíncrono.



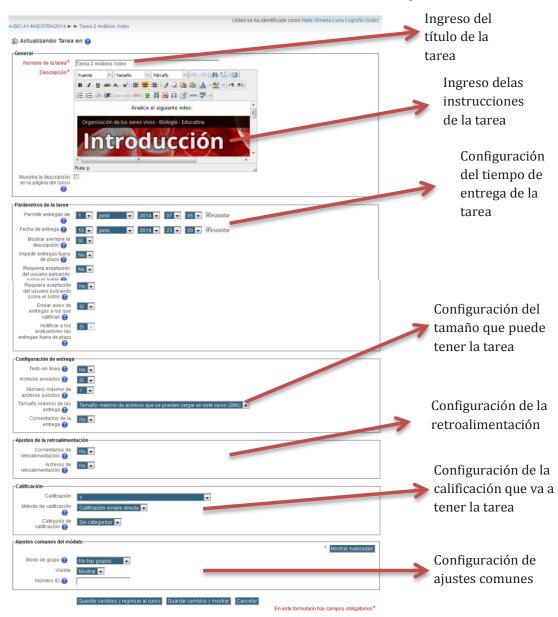
**Tareas.-** El módulo de Tareas permite a un docente evaluar el aprendizaje de los alumnos mediante la creación de una tarea a realizar que luego revisará, valorará y calificará.Los estudiantes pueden presentar cualquier contenido digital (archivos), tal que documentos de textos, hojas de cálculo, imágenes, audio y video clips.

Al dar un clic sobre la tarea se despliega una pantalla que le indica al estudiante las instrucciones de la tarea que debe realizar.



Para crear una nueva tarea primero seleccionamos el icono Tarea y luego configuramos la misma como vemos en el siguiente gráfico.

(ver página siguiente)



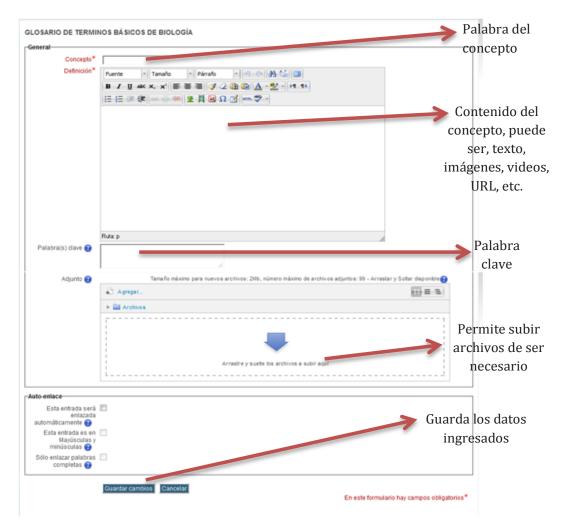
**Glosario.**-El módulo Glosario permite a los participantes crear y mantener una lista de definiciones, igual que un diccionario. Las entradas del glosario pueden enlazarse automáticamente con cualquier lugar del curso en que aparezcan los conceptos y palabras.

Al dar clic en el icono del glosario se presenta una pantalla en la que el estudiante va a ver cuáles son las indicaciones que debe seguir para crear el glosario como se muestra a continuación:



Para ingresar un concepto en la actividad glosario se debe pulsar la opción **Añadir Entrada** y enseguida se presenta una ventana que permite introducir el texto, imágenes videos o archivos, según la necesidad.

(ver página siguiente)



**Chat.-** El módulo chat permite que los participantes tengan una discusión sincrónica en tiempo real en la web.

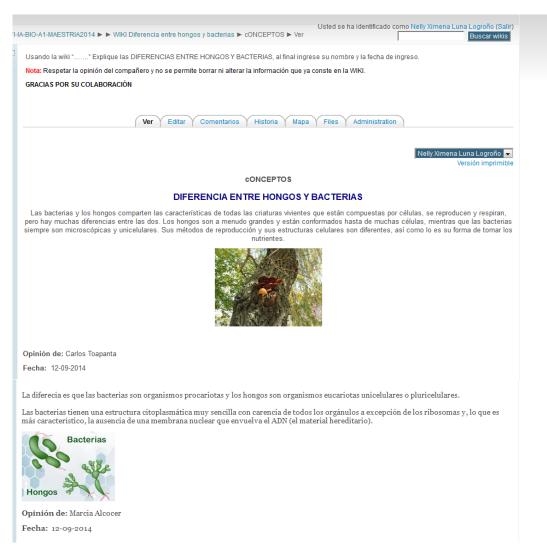
Es un modo útil de conocerse mutuamente, así como de conocer el tema de discusión.

El modo de uso del chat es completamente distinto de los foros asincrónicos.

Los estudiantes al ingresar al chat van a registrar su entrada y su opinión sobre el tema que se indique.



**Wiki.**-El módulo de actividad wiki permite a los estudiantes añadir y editar una colección de páginas web. Una wiki puede ser de colaboración, todos los estudiantes pueden editarla o puede ser individual, donde cada uno tiene su propio wiki, que sólo ellos pueden editar, para esto el estudiante debe dar un clic en el icono dela Wiki y continuación se presenta la siguiente pantalla:

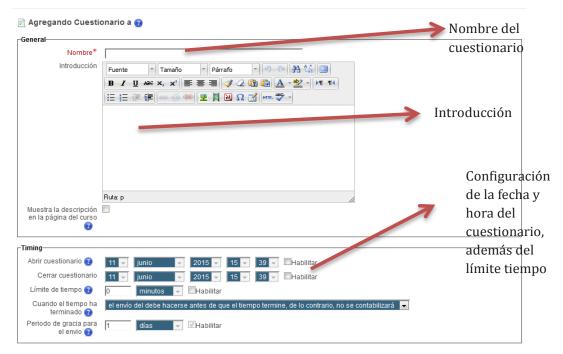


En esta actividad el docentes debe ingresar el tema que se va a tratar en la Wiki y los lineamientos que deben seguir los estudiantes para cumplir con la tarea, además se puede observar que la Wiki tiene varias opciones como es Ver, Editar, Comentarios, Historia, Mapas, Archivo y Administración.

Para ingresar la información en la Wiki se debe ir a **Editar** registrar la opinión o la tarea solicitada y también se puede dejar un comentario sobre el trabajo.

**Cuestionario.-** El módulo Cuestionario permite al docente diseñar y plantear cuestionarios con preguntas tipo opción múltiple, verdadero/falso, coincidencia y otras. Cada intento es registrado, y el profesor puede elegir si hacer comentarios de retroalimentación y/o mostrar las respuestas correctas.

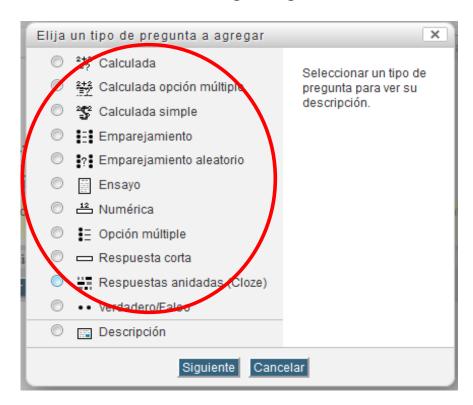
Para crear un cuestionario se debe seleccionar el icono de cuestionario y configurar su estado.



Al terminar de configurar el cuestionario se grava y luego se ingresan las preguntas.

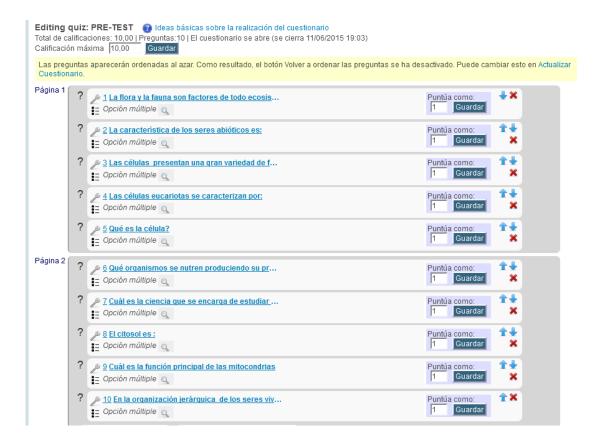


Existen varios tipos de preguntas que se puede utilizar para crear el cuestionario como se observa en el siguiente gráfico.



Una vez ingresadas las preguntas tenemos una pantalla como la siguiente que nos indica todas las preguntas registradas.

(ver página siguiente)

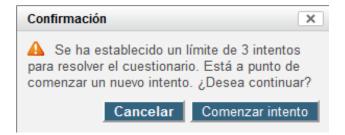


Al guardar las preguntas se ha terminado de crear el cuestionario.

Los estudiantes podrán ingresar al cuestionario pulsando el icono presentado en el aula y a continuación se presenta la siguiente pantalla en la que se debe dar clic en el botón **Previsualizar el cuestionario ahora.** 



# Se presenta el siguiente mensaje



Si el cuestionario se ha configurado para ingresar una contraseña se presenta la siguiente pantalla.



Si ya se ingresó la clave a continuación se puede iniciar con la resolución del examen.

En la imagen siguiente se puede ver la estructura del cuestionario, tal y como visualizaría el estudiante al momento de ingresar a su aula para tomar el curso.

Recuerde que siempre será necesario señalar a sus estudiantes que los cuestionarios tienen un temporizador que controlará el tiempo necesario para cumplir con el desarrollo del mismo, terminado este tiempo, el aula, de manera automática cerrará las opciones de continuar.



Finalmente, el aula se ha construido de tal manera que el estudiante pueda de manera fácil, dar respuestas a sus inquietudes y construir su conocimiento guiado.

Esta guía preparada es aplicable para docentes, es útil para poder crear nuevas formas de presentar la información a los estudiantes, de tal manera que puedan emprender nuevas estrategias de aprendizaje y puedan crear un vínculo comunicacional con el grupo de estudiantes asignados a las diferentes cátedras o asignaturas, consiguiendo así, un mayor número de participaciones en las tareas o en los comentarios guiados de los mismos.

Nuestro aporte está focalizado en esta guía como resultado de una investigación que demuestra de manera clara, los resultados en el aprendizaje de los estudiantes haciendo uso de este recurso llamado Aula Virtual, los gráficos corresponden al aula virtual Biología del Siglo XXI, usada durante la investigación que se indica.

# 7. BIBLIOGRAFIA

- Anex, M. (1990). Aprendizaje por descubrimiento frente a Aprendizaje por Recepción. Madrid España. Edit. Alianza.
- Barberá, G., (1999). Evaluación de la enseñanza, evaluación del aprendizaje. Barcelona: Edebé ediciones.
- Chávez, J. (2000). *Filosofía de la educación superior para el docente*. Cuba, Instituto Central de Ciencias Pedagógicas
- Gonzales, C., (2008). *Problemas sociales de la ciencia y la tecnología frente al reto del desarrollo sustentable.* Recuperado de http://www.gestiopolis.com/administracion-estrategia/problemas-sociales-de-la-ciencia-y-la-tecnologia.htm
- Jara, A. (2001). *Modulo, Planificación Curricular ciclo doctoral Universidad Técnica de Ambato*. Ecuador. Pág. 291.
- Zayas, R. (2012). *Técnica didáctica*, disponible en<a href="http://www.eumed.net/libros/2007a/227/19.htm">http://www.eumed.net/libros/2007a/227/19.htm</a>, (Consultado 04-Agosto-2012)

Autora: Ing. Nelly Luna
Derechos Reservados
Universidad Nacional de Chimborazo





# UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN INSTITUTO DE POSGRADO

# MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION BIOLOGIA

TEMA:

MANUAL DE USO DE AULAS VIRTUALES COMO RECURSO DIDACTICO DE ENSEÑANZA, DIRIGIDO A ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

AUTOR:

ING. NELLY LUNA

RIOBAMBA-ECUADOR

2015

**PRESENTACION** 

Este manual es una guía complementaria a la Guía de Docente, en la medida

de poder completar el círculo del aprendizaje. Esta guía está basada en el

uso general de cualquier aula virtual que se encuentre ingresada en la

plataforma Moodle de la Universidad Nacional de Chimborazo, por tanto se

constituye en un apoyo para los estudiantes que deseen hacer uso de estas

herramientas tecnológicas. En una segunda parte, se recoge como ejemplo

el uso del aula virtual Biología del siglo XXI que fue la razón de la

investigación realizada en la UNACH a un grupo de estudiantes.

Los hallazgos son positivos y en una buena medida han correspondido al

aporte realizado por docentes y estudiantes que conformaron el equipo de

trabajo de la investigación, por tal razón, me permito poner en su

consideración este trabajo fundamentado que aporta al aprendizaje guiado

que se usa en el campus universitario.

Este manual se compone de dos partes:

La sección I describe el uso de cualquier aula virtual, conocimientos básicos

y generales para el acceso y manejo de aulas virtuales.

La sección II describe el uso del aula virtual de Biología del Siglo XXI.

Ing. Nelly Luna

39

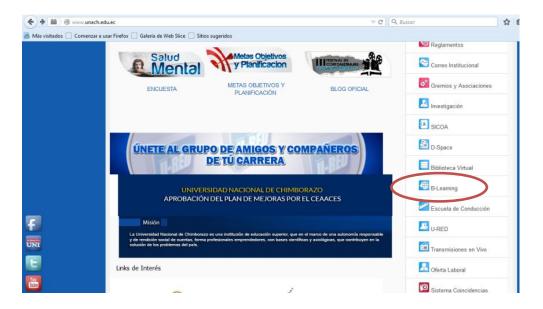
## **SECCION I**

#### MANUAL DEL ESTUDIANTE

Para ingresar al Sistema de Aulas Virtuales de la UNACH, se tiene varias opciones una de ellas es a través de un navegador y digitar la dirección de la página web de la Institución, como es <a href="https://www.unach.edu.ec">www.unach.edu.ec</a>



Luego pulsar en el link **B-Learning** que se encuentra hacia abajo a la derecha de la página como se ve en el siguiente gráfico.

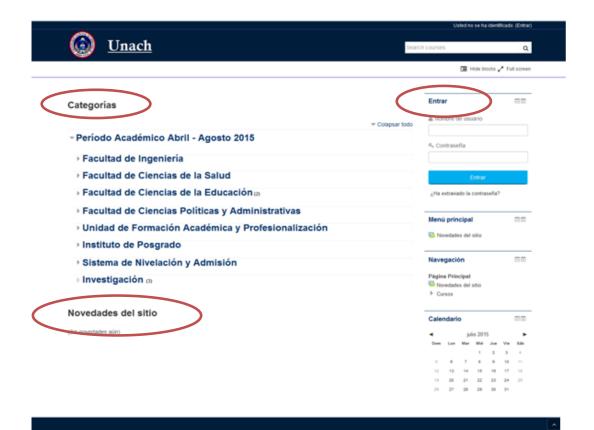


A continuación se presenta información general del B-Learning, para ingresar a las Aulas Virtuales se da un click en el link **B-Learning Institucional.** 



En la pantalla siguiente se presenta información de las aulas virtuales que tiene la UNACH por cada Facultad, se divide por **Categorías** dando un click en el nombre de la Facultad se desplegará la lista de las Carrera, al escoger

una Carrera se presenta la lista de los semestres, al elegir el semestre se muestra la lista de las aulas virtuales que tiene cada profesor en cada semestre. Además se encuentra las **Novedades del Sitio**, y en la parte superior derecha de la pantalla está como **Entrar** a la plataforma aquí es en donde se debe ingresar las credenciales de cada estudiante, esto es el nombre de usuario y la contraseña.



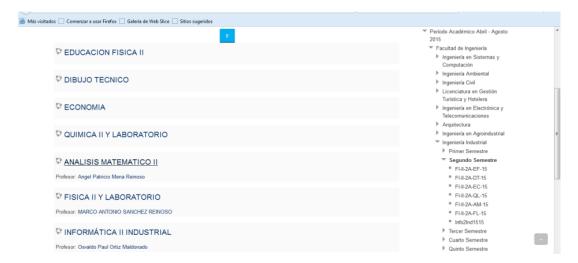


Al elegir el semestre se presenta el listado de las aulas virtuales.

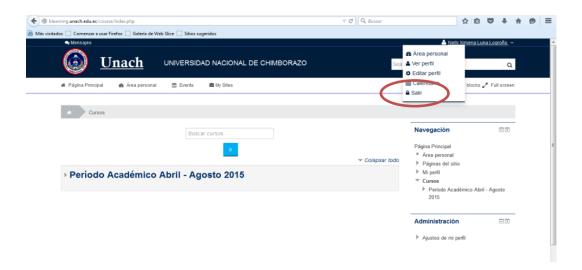
Al digitar el usuario y la contraseña se ingresa al sitio, ahí aparece el nombre del usuario que ingresó en la parte superior derecha, y además se puede acceder a las aulas virtuales dando clic en el link de **Cursos** como se ve en el siguiente gráfico



A continuación se presenta la lista de cursos en los que se encuentra matriculado el usuario que ingresó al sitio.



Para salir del sitio se pasa el cursor por el nombre del usuario ahí se presenta un menú desplegable en donde se escoge la opción **Salir.** 



## **SECCION II**

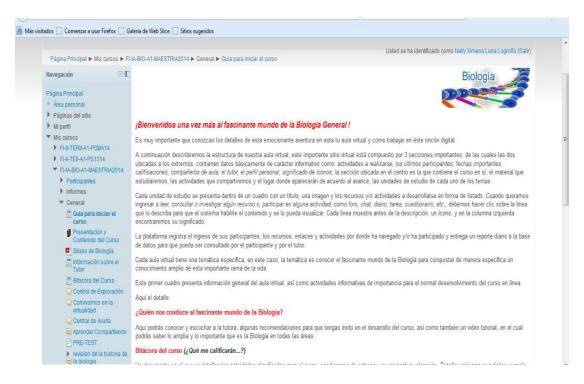
# USO DEL AULA VIRTUAL BIOLOGÍA DEL SIGO XXI

Una vez que ha ingresado al aula virtual de Biología el estudiante deberá seguir el orden secuencial de las actividades que se muestran.

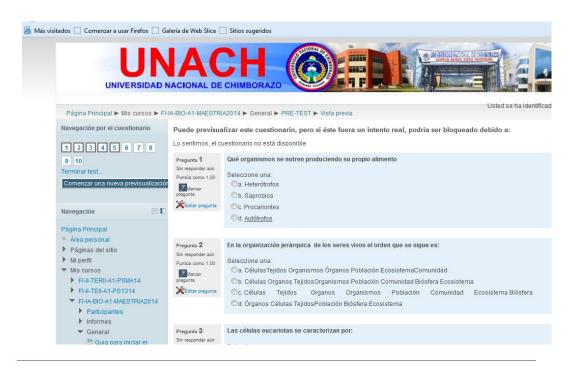


# En el BLOQUE CERO se tiene:

- La Guía para iniciar el Curso, que es en donde se da la bienvenida e indicaciones generales del curso.
- El sílabo de la asignatura.
- Información del Tutor.
- Bitácora del Curso.



La primera actividad que el estudiante debe realizar antes de pasar al Bloque Académico es contestar un PRE-TEST para saber el nivel de conocimiento de la materia.



El test tiene un temporizador que controla el tiempo que es el estudiante dispone para resolver el cuestionario.

Una vez que ha terminado el test se graba automáticamente y el estudiante puede revisar su calificación y sus respuestas correctas e incorrectas.

A continuación se revisa el BLOQUE ACADÉMICO que consiste en presentar la información del sílabo de la asignatura por unidades, las mismas que están divididas en tres partes que son:

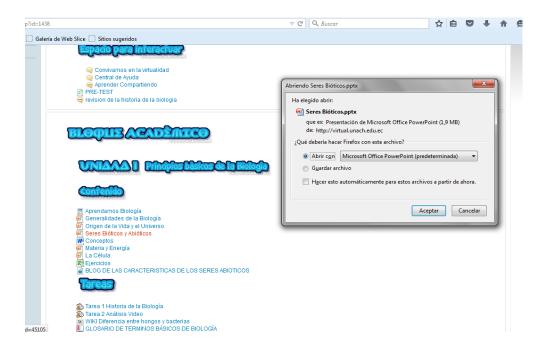
- **1.** Contenido de la Unidad.- En esta parte el estudiante dispone de archivos en diferentes formatos como Word, Powe Point, Excel, PDF, Videos, Links y más con el contenido científico de la asignatura.
- **2.** Tareas de la Unidad.- Aquí se puede indica las instrucciones que el estudiante debe seguir para cumplir con las tareas propuestas por el docente.
- Test o Pruebas de la Unidad.- Son los exámenes que el estudiante debe resolver al terminar la unidad o cada parcial según lo indique el docente.



Por ejemplo en el Contenido de la Unidad I se presenta un link de Aprendamos Biología, el mismo que contiene un video explicativo de la introducción a la Biología.



Otro recurso disponible son los archivos disponibles en Word, Excel o power point que el docente ha logrado o concentrar para la disponibilidad de la información que el estudiante necesita para desarrollar la unidad que corresponde, un ejemplo, como en el caso anterior, se muestra a continuación con un archivo .pptx



De la misma manera el estudiante debe revisar toda la información entregada por el docente dando un click en cada recurso.

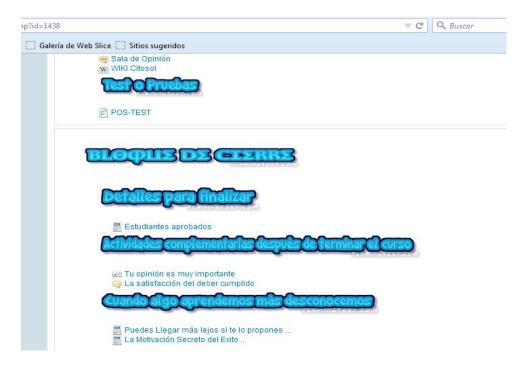
Ejemplo de las Tareas propuestas.



El sistema de evaluación dependerá del docente, pero es muy común tener un grupo de tareas para resolver y luego hacer una evaluación.

En el BLOQUE DE CIERRE son detalles que el docente realiza para concluir con el curso, ahí se indica el listado de los estudiantes que han aprobado la asignatura así como las tareas de recuperación y frases de motivación.

Normalmente se acostumbra a recoger los comentarios de los estudiantes en torno a la su satisfacción en el uso y contenido del aula virtual a través de un foro.



Finalmente, este manual es una contribución al ciclo de aprendizaje que proponemos a partir de la investigación realizada por la Ing. Nelly Luna a cerca del uso del aula virtual y su mejoramiento en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios.

Autora: Ing. Nelly Luna

Derechos Reservados

Universidad Nacional de Chimborazo