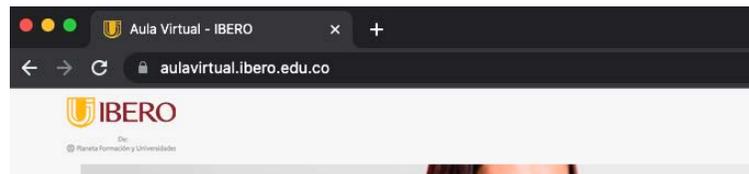


Estructura del Aula virtual de la Corporación Universitaria Iberoamericana Edwin Cubides Serrano 2016

El presente documento tiene como finalidad mostrar al estudiante de la Corporación Universitaria Iberoamericana las características que encontrará en su recorrido por la Plataforma Virtual de la universidad y, especialmente, la estructura de un curso.

Acceso a la plataforma

Lo primero que tienes que tener en cuenta, como estudiante de la Corporación Universitaria Iberoamericana, es la forma de acceder a la plataforma. Para ello, debes escribir en la barra de tu navegador: <https://aulavirtual.ibero.edu.co/>

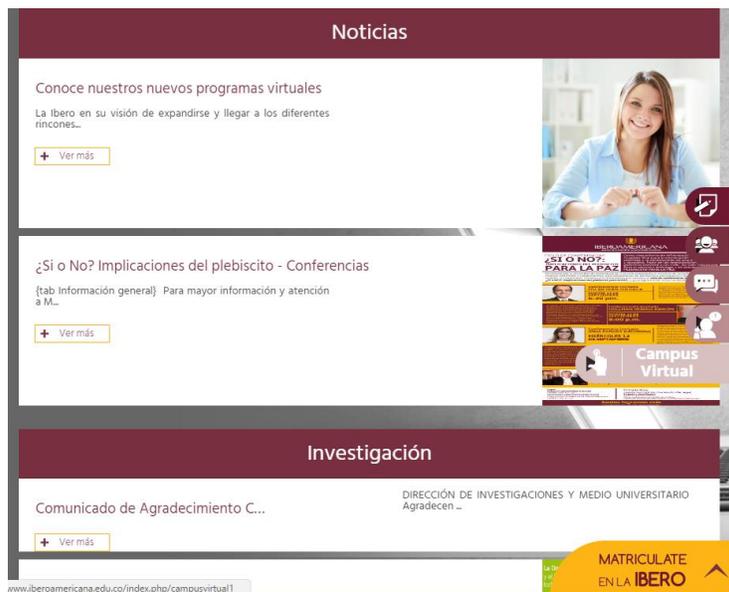


Al hacerlo, da clic en Enter para iniciar

También puedes hacerlo entrando en la página principal de la Iberoamericana: <https://www.ibero.edu.co/>



En la sección “Campus Virtual”



Tener claridad de cómo entrar a la plataforma es muy importante, pues es el inicio de tu experiencia académica.

Una vez en la página, es importante que identifiques la forma de ingresar a tus cursos. Para ello, recuerda que lo primero que debes hacer es acceder con tu usuario y contraseña, que han sido asignadas previamente.

Nota: ¿No conoces tu usuario y contraseña? No te preocupes, en la Ibero pensamos en todo. Puedes consultar tus datos haciendo clic en el botón “Consulta tus datos” que se encuentra en el inicio de la plataforma

CONSULTA TUS DATOS

Consulta tus datos de acceso a la plataforma virtual, correo y zafiro

Al dar clic allí, deberás digitar tu número de documento. Sencillo, ¿no?

Generar Usuario Estudiante Primer Semestre

Por favor ingrese su número de documento

Conociendo tus datos de acceso (usuario y contraseña), deberás hacer clic en el botón “Entrar”, ubicado en la parte superior derecha de la pantalla.

Entrar



INDUCCIÓN

CONSULTA TUS DATOS

Consulta tus datos de acceso a la plataforma virtual, correo y zafiro

Al dar clic en este botón, aparecerá una página como la siguiente. Ingresa en los espacios de “NOMBRE DE USUARIO” y “CONTRASEÑA” tus datos y, posteriormente, haz clic en entrar.



The image shows a login interface with a dark red header containing the word "Entrar" and a "CANCELAR" link with a close icon. Below the header are two input fields: "NOMBRE DE USUARIO" and "CONTRASEÑA". A button labeled "Entrar" is positioned below the fields. At the bottom, there is a link that says "Ayuda para iniciar sesión/con acceso de invitado".

¡Felicitaciones! Con este paso has accedido a la plataforma de la Ibero. Ahora, a estudiar y aprender.

Nota: Hemos creado muchas herramientas para que disfrutes de esta experiencia de aprendizaje. Puedes acceder a nuestro curso de “Inducción” haciendo clic en el botón que se encuentra en la página principal de la Plataforma.

INDUCCIÓN

Allí disfrutarás de una divertida experiencia que se complementará con este documento.

Acceso a un curso

Hemos avanzado, pero aún nos falta mucho por descubrir. Veamos ahora cómo entrar a un curso y cuál es su estructura.

Para iniciar, lo primero que deberás hacer es dar clic en el botón “Mis cursos” que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla.



INDUCCIÓN

CONSULTA TUS DATOS

Al hacerlo, inmediatamente verán una pantalla como la que se encuentra a continuación:

Edwin Cubides Serrano
Salir

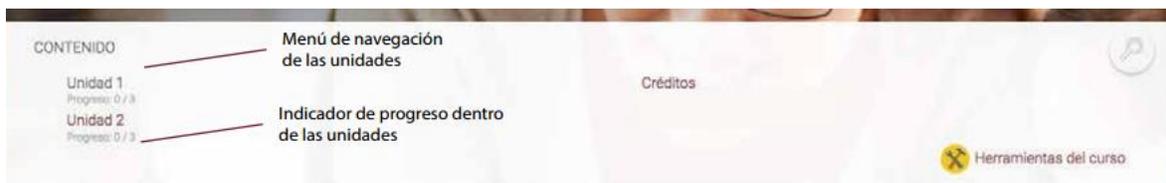
CERRAR

CURSOS

Curso	Progreso
Historia de la educación y la pedagogía (Edwin...)	0 / 1 0%
Investigación I (Edwin Cubides_ON201620EE_IV)	0 / 1 0%
Investigación II (Edwin Cubides_ON201620EE_V)	0 / 1 0%

En ella encontrarán, en la parte superior, el nombre del estudiante y, posteriormente, unas cajas de colores que tendrán los nombres de tus cursos. Haz clic en ellos y podrán acceder a cada uno de ellos.

Al acceder, en la parte superior de la pantalla encontrarás un menú de navegación de las unidades de tu asignatura, así como un indicador de progreso dentro de las unidades, tal como se muestra en la imagen.



La visualización del aula virtual y de cada uno de los cursos está planteada para que cada estudiante pueda acceder a toda la experiencia de aprendizaje a través de una fácil navegación, así que hemos distribuido las partes de la plataforma en bloques (o entornos de aprendizaje), que se han estructurado para que la interacción e interactividad sincrónica y asincrónica potencialice el uso flexible de estrategias y recursos didácticos. Es por ello que se han creado cuatro bloques que se describen a continuación.

- Contenidos
- Aprendizaje
- Evaluación
- Recursos¹

Unidad 1



Módulo de Aprendizaje

Enlace a Módulo de Aprendizaje dentro del mismo curso

¹ Las siguientes definiciones son tomadas del documento: *Estructura del Aula virtual de la Corporación Universitaria Iberoamericana. V 2.0 - 2016.*



Indicador de progreso dentro de las unidades (cambia a verde al entrar al módulo)

NOMBRE DE LA UNIDAD

CONTENIDO

RECURSOS

A photograph of a smiling female teacher with glasses leaning over a table, interacting with two young students. The teacher is holding a small object in her hands. On the table, there is a green cup filled with colorful pencils. The background is slightly blurred, showing a classroom setting.

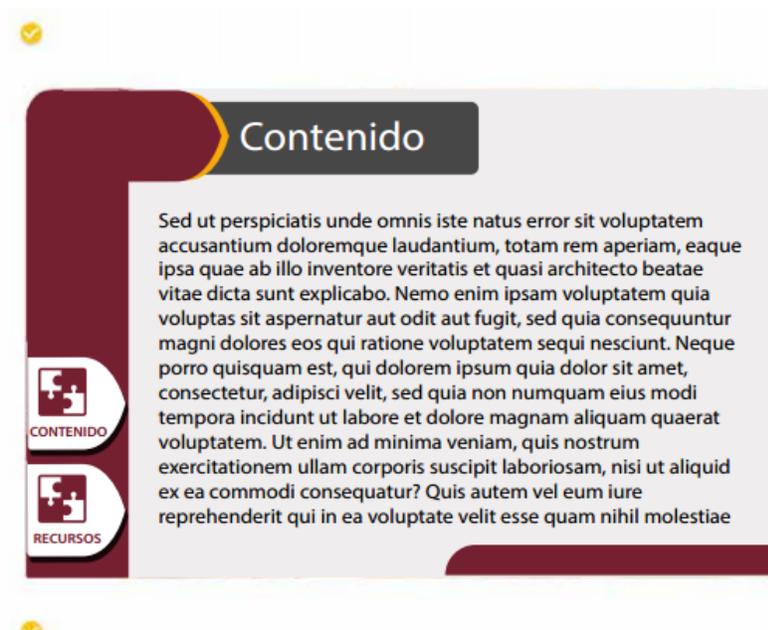
CONTENIDO

RECURSOS

A close-up view of the teacher and students from the previous image, focusing on their hands and the table. The teacher's hands are visible, and the students are looking down at something on the table. The green cup with pencils is also visible.



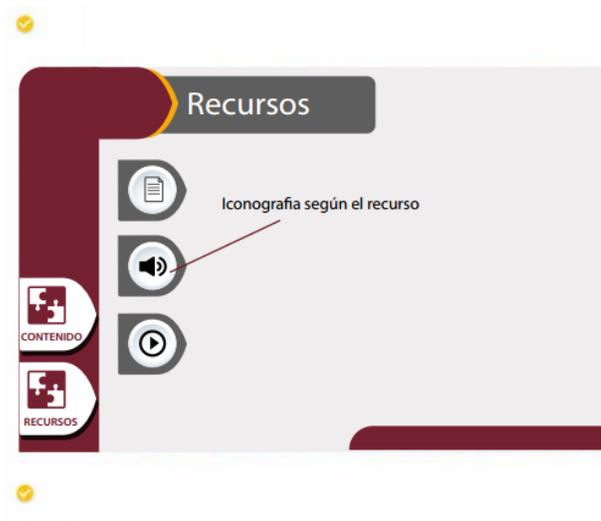
Observemos qué contiene cada uno de estos bloques.



CONTENIDO:

Entorno que integra y presenta todos los contenidos propios del curso, de tal manera que permita al estudiante acudir directamente a los mismos cuando quiera desarrollar un estudio específico o sea referenciado por cualquiera de los otros entornos.

Dado que cada programa, e incluso cada curso, posee su propia didáctica y forma de presentar y favorecer el aprendizaje, la variedad de contenidos que se pueda usar en este bloque, dependerá de la propuesta que el autor desarrolle del aula virtual, y en este sentido en la fase de diseño el autor contará con una amplia gama de opciones para ir desarrollando el contenido de su curso, como por ejemplos: Textos escritos (p.e. PDF's), vídeos, OVAS, presentaciones interactivas, citaciones a revistas o publicaciones en línea, e-books, entre otros



RECURSOS

Contexto en el que el estudiante puede encontrar una diversidad de herramientas complementarias a su proceso formativo, que se articulan con los materiales didácticos referenciados en el entorno de contenido.

En este espacio se podrán ubicar entre otras herramientas: metodologías, simuladores, espacios de interacción de prueba, y todo tipo de aplicaciones o accesos a ellas que dependiendo de la disciplina o curso desarrollado permiten poner en escena la transferencia de los conocimientos y aprendizaje logrados en el desarrollo del curso. Para el caso de los cursos prácticos y teórico-prácticos en este entorno se dispondrá de todas las herramientas y servicios para desarrollar el componente práctico de este tipo de cursos.



APRENDIZAJE:

Escenario dentro del AVA que plantea, evidencia y desarrolla el proceso de aprendizaje del estudiante, y que pone en escena el modelo pedagógico de la corporación, eminentemente constructivista. En este sentido el entorno permite el desarrollo del aprendizaje autónomo del estudiante, así como el colaborativo de sus grupos de trabajo.

En el bloque se desarrollan las actividades sincrónicas y asincrónicas del aula y se presentan las realimentaciones a las acciones formativas por parte del docente. También se ubican las guías orientadoras para que el estudiante conozca los tiempos de estudio y del desarrollo de cada una de las estrategias de aprendizaje en el marco de la agenda académica propia de cada uno de los cursos. Al igual que el bloque de contenidos, el autor cuenta con una amplia gama de actividades de aprendizaje, las cuales puede implementar de acuerdo a la disciplina o curso que diseña.



EVALUACIÓN

Este bloque se orienta a presentar la evolución del aprendizaje del estudiante permitiendo monitorear la evaluación vista como un proceso, esto es: continua, formativa y sumativa.

El entorno evaluación además de permitir compartir el avance del proceso de aprendizaje, permite al director de curso y al tutor evidenciar los resultados globales e individuales de las acciones formativas y su implicación con el avance individual y colectivo, y en este sentido en el bloque se puede desarrollar la administración de la gestión del aprendizaje y el avance académico de los estudiantes.

Actividades Moodle²

Una actividad es un nombre general para un grupo de características en un curso Moodle. Usualmente una actividad es algo que un estudiante hará, que interactúa con otros estudiantes o con el maestro.

Tareas

Les permite a los maestros calificar y hacer comentarios sobre archivos subidos y tareas creadas en línea y fuera de línea.

La actividad de tarea de Moodle proporciona un espacio en el que los estudiantes pueden enviar sus trabajos para que los profesores los califiquen y proporcionen retroalimentación. Esto ahorra papel y es más eficiente que el Email. También puede usarse para recordarles a los estudiantes sobre tareas 'de la vida real' que ellos necesitan completar fuera-de-línea, como por ejemplo actividades artísticas, y que no requieren de contenidos digitales.

Los envíos de los estudiantes están juntos en una pantalla en su curso. Usted puede pedirles que envíen uno o varios archivos y/o que escriban ensayos de texto. Es posible que envíen un trabajo en equipo y Usted puede elegir calificarlos su trabajo de forma 'ciega', lo que significa que no ve las identidades de quienes hayan enviado tareas. Las tareas pueden tener fechas finales y fechas fatales - que Usted podría extender en caso necesario.

Chat

Les permite a los participantes tener una discusión sincrónica en tiempo real. Esta es una forma útil de obtener una comprensión diferente acerca de cada uno y de los tópicos que se discuten - el modo de usar una sala de chat es muy diferente de los foros asincrónicos. El módulo de chat contiene varias características para gestionar y revisar las discusiones del chat.

Base de datos

Les permite a los participantes crear, mantener y buscar dentro de un banco de entradas de registros. El módulo de actividad Base de Datos le permite al maestro o al estudiante, mostrar y buscar un banco de entradas de registros acerca de cualquier tópico concebible. El formato y la estructura de estas entradas puede ser casi ilimitada, incluyendo a imágenes, archivos, URLs, números y texto, entre otras cosas.

Retroalimentación

Para crear y conducir sondeos para coleccionar retroalimentación (El administrador necesita habilitar esto). La actividad de Retroalimentación le permite crear y aplicar encuestas, con el propósito de conocer la opinión de sus [Alumnos](#). Su alcance es más pequeño, por lo tanto es más simple que el módulo [Cuestionario](#) y, a diferencia de la herramienta de [encuesta predefinida](#), le permite escribir

² Las siguientes definiciones están tomadas directamente de la información que proporciona Moodle en su página oficial: <https://docs.moodle.org/all/es/Actividades>

sus propias preguntas, en lugar de escoger de una lista de encuestas pre-fabricadas. A diferencia del [Cuestionario](#) / ([Examen](#)), Usted puede crear preguntas sin calificación. La actividad feedback (retroalimentación) es ideal para evaluaciones al curso o al profesor.

Foro

Les permite a los participantes tener discusiones asincrónicas. La actividad de Foro le permite a los estudiantes y profesores intercambiar ideas al publicar comentarios como parte de un 'hilo' de una discusión. Se pueden incluir archivos tales como imágenes y multimedios dentro de las publicaciones en foro. El profesor puede elegir valorar publicaciones en foros y también es posible darles permiso a los estudiantes para que valoren las publicaciones de unos a otros.

Nota: El foro de novedades en un nuevo curso Moodle es solamente para que los profesores pongan anuncios y NO es un foro de discusión para los estudiantes.

Para añadir un foro Usted debe de [Activar la edición](#) y seleccionarlo del [Selector de actividades](#). El screencast [Forum](#) da una introducción básica sobre cómo configurar un foro y Usted puede encontrar más información en la documentación para [Configuraciones de foro](#). Para información acerca del uso de foros, ve la documentación de [Usando Foro](#)

Glosario

Les permite a los participantes crear y mantener una lista de definiciones, a semejanza de un diccionario. El módulo de actividad glosario les permite a los participantes crear y mantener una lista de definiciones, similar a un diccionario.

El glosario puede emplearse en varias formas. Se pueden buscar y ojear las entradas en diferentes formatos. Un glosario puede ser una actividad colaborativa o estar restringida a las entradas hechas por el maestro. Las entradas pueden ponerse en categorías. La característica de enlace automático resaltará cualquier palabra dentro de un curso que esté localizada en el glosario.

Lección

Para proporcionar contenido en formas flexibles. La actividad de lección presenta una serie de páginas HTML al estudiante, a quien generalmente se le pregunta que elija una opción entre varias al final del contenido. La opción que elija le llevará a una página específica de la lección. En su forma más simple, el estudiante puede elegir el botón para 'Continuar' al fondo de la página, lo que lo manda a la siguiente página de la lección.

Encuesta

Para recolectar datos de los estudiantes, para ayudar a los maestros a conocer sus alumnos y reflexionar sobre su enseñanza. El módulo de actividad de Examen le permite al maestro diseñar y construir exámenes que consisten de una gran variedad de [Tipos de preguntas](#), incluyendo preguntas de opción múltiple, falso-verdadero y respuesta corta. Estas preguntas se mantienen en

el [Banco de preguntas](#) y pueden ser re-utilizadas en diferentes exámenes. El módulo de Encuesta predefinida (survey en inglés) es una actividad de curso que proporciona varios instrumentos de encuestación verificada, incluyendo COLLES (Constructivist On-Line Learning Environment Survey) y ATTLS (Attitudes to Thinking and Learning Survey), que han sido encontrado útiles en la evaluación y estimulación del aprendizaje en ambientes en línea. Los maestros pueden usar estas actividades para recolectar datos de sus alumnos, que les ayudarán a conocerlos y reflexionar sobre su propia enseñanza.

Wiki

Una colección de páginas web en donde cualquiera puede añadir o editar. Un wiki es una colección de documentos web escritos en forma colaborativa. Básicamente, una página de wiki es una página web que todos en su clase pueden crear juntos, directo desde el navegador de Internet, sin que necesiten saber HTML. Un wiki empieza con una portada. Cada autor puede añadir otras páginas al wiki, simplemente creando un enlace hacia una página (nueva) que todavía no existe.

Taller

Habilita la evaluación por pares. El Taller es una poderosa actividad de evaluación por pares. La documentación en [Configuraciones de taller](#) explica las diferentes opciones disponibles.

Los estudiantes envían su propio trabajo y entonces reciben varios envíos de otros estudiantes, los que tienen que evaluar de acuerdo con las especificaciones del profesor. (Ellos también pueden evaluar sus propios trabajos si el profesor así lo solicitara). Puede escribirse texto directamente en el editor de Moodle, o pueden subirse archivos de cualquier tipo, siempre y cuando los demás estudiantes tengan el software para verlos. Vea [Uso de taller](#) para detalles de las fases involucradas. El profesor puede decidir si es que quiere mostrar u ocultar las identidades de los estudiantes entre ellos cuando tiene lugar la evaluación.

Dos calificaciones son otorgadas y aparecen en el [Libro de calificaciones](#): una calificación para el envío del estudiante y una calificación de sus habilidades para la evaluación por pares. Vea [Estrategias de calificación de taller](#) para más información.

El Taller es primariamente una actividad enfocada hacia el estudiante. Sin embargo, el profesor puede guiar al estudiante al proporcionar ejemplos de envíos para que ellos ensayen antes de evaluar a sus pares, y al final del taller el profesor puede publicar algunos ejemplos buenos (o no-tan-buenos).