

Mariano Avalos

EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL CON MOODLE Y EL MODELO DE AULA INVERTIDA



Muestra distribuida por la editorial

Índice

Introducción	6
Capítulo 1. El modelo de aula invertida	7
¿Qué es <i>flipped classroom</i> o aula invertida?.....	7
Ventajas del uso del modelo aula invertida.....	8
Desventajas o inconvenientes del modelo aula invertida.....	9
Clase tradicional frente al <i>flipped classroom</i>	9
Tipos de <i>flipped classroom</i>	11
Rol de la tecnología	13
Atención a la diversidad	17
Capacidades, saberes y habilidades docentes y cómo desarrollarlas.....	20
Habilidades que desarrolla en el estudiante y rúbricas para evaluarlas	26
Recursos digitales para el <i>flipped classroom</i>	27
Capítulo 2. La educación virtual	31
La educación a distancia	31
La educación virtual.....	32
Campus virtual	35
Las aulas virtuales	35
Plataformas, aplicaciones y herramientas para trabajar en la virtualidad	36
Las clases o charlas sincrónicas.....	38
Criterios de una propuesta educativa virtual	39
Cómo diseñar un curso.....	40
Medios de comunicación sincrónicos y asincrónicos.....	40
Integrar los contenidos de las herramientas de la Web 2.0.....	41
Capítulo 3. Los cursos de Moodle	42
Cómo crear un aula	42
Cómo configurar un curso.....	46
Cómo editar un curso.....	46
Creación de usuarios manualmente	59

Capítulo 4. Herramientas de la Web 2.0	64
Explorando la web	64
Buscadores de información en internet	64
WebQuest: búsquedas de información orientadas	64
Estructura de una WebQuest	65
Calendarios virtuales: Google Calendar	66
Utilizar Google Drive	66
Las herramientas de la Web 2.0	68
Medios colaborativos sociales que permiten al usuario la generación de contenidos	70
Otras herramientas de la Web 2.0	74
Capítulo 5. Conclusiones	78
Bibliografía	80

Introducción

Estamos transitando un escenario con una infinidad de cuestionamientos acerca de las prácticas educativas cotidianas. ¿Estaremos en condiciones de “invertir el aula”, transformando totalmente el modelo tradicional tan arraigado en nuestros sistemas educativos? ¿La educación virtual llegó para quedarse? La tecnología debería ser un gran aliado al punto de diversificar nuestra propuesta educativa para atender las necesidades más particulares de nuestros estudiantes. El modelo de aula invertida genera la necesidad de adquirir una serie de habilidades por parte de los docentes como también logra que los estudiantes desarrollen otras. Intentaremos aportar propuestas y acciones concretas en la mejora y planificación de iniciativas pedagógicas virtuales apoyadas en la herramienta de aprendizaje Moodle y la propuesta de aula invertida.

En el año 2020, en un contexto de suspensión de clases presenciales como medida de prevención ante la emergencia sanitaria por coronavirus (covid-19) dictada por los diferentes gobiernos, surge el desafío de garantizar la continuidad pedagógica y acompañar las trayectorias escolares de los estudiantes. Los educadores de los diversos niveles del sistema educativo y de espacios no formales exploraron diversas alternativas y se actualizaron para abordar esta nueva situación planteada.

Empezar a desarrollar actividades, analizar recursos e interactuar con nuestros estudiantes en la virtualidad, nos exigirá explorar, conocer e implementar diversas metodologías y propuestas. El modelo de aula invertida, dependiendo del contexto de implementación, puede brindarnos soluciones e ideas superadoras para dichas situaciones. Es por ello la importancia de conocer sus características principales.

En la actualidad, estamos rodeados de distintas actividades en línea (transacciones comerciales, financieras, etc.), en diversos ámbitos de la sociedad. Específicamente, en educación, tenemos el desafío de comprender y desarrollar propuestas virtuales y semipresenciales significativas y sostenibles en el tiempo. El uso de la aplicación Moodle, de código abierto (*open source*) y con una gran comunidad de programadores, desarrolladores y usuarios en la mayoría de los países del mundo, nos brinda seguridad y solvencia para sistematizar nuestras prácticas educativas virtuales y diseñar campus y aulas virtuales.