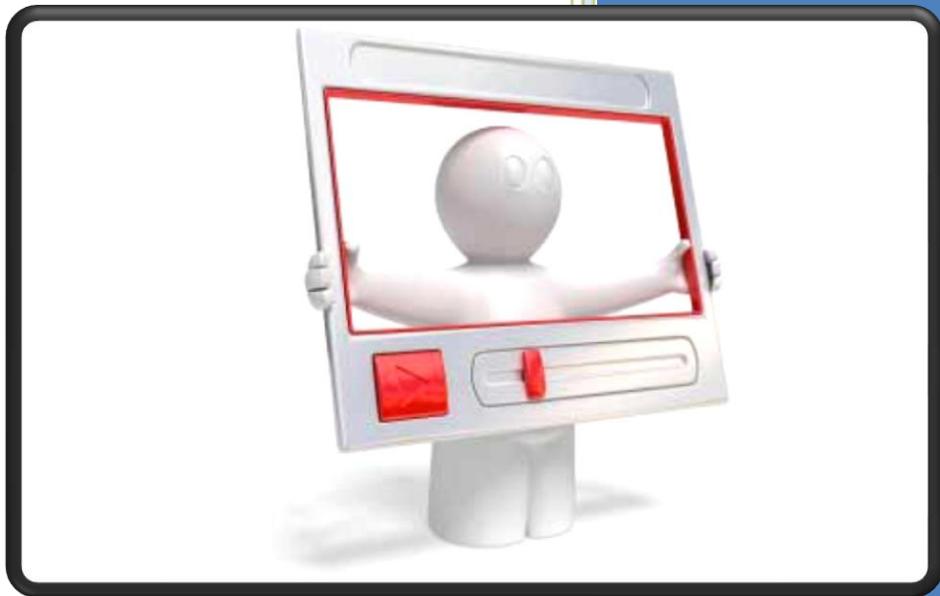


# 2012

## Guía para diseñar aulas virtuales usando patrones de diseño



Belén Romero - Ricardo Urquiza

ESPOCH

26/10/2012

## PATRONES DE DISEÑO EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

La presente guía se muestra como una ayuda para la creación de aulas virtuales y es el resultado del estudio realizado en la plataforma Moodle puesto que es la más utilizada en la educación on line, el objetivo principal es brindar ayuda en la creación y diseño de aulas virtuales y la inclusión de elementos que están siendo más utilizados.

### Patrón 01: PATRÓN DE DISEÑO DE PANTALLAS PRINCIPALES DE AULAS VIRTUALES

1. Insertar en la columna izquierda los elementos Actividades, buscar en foros, Administración, Categorías.
2. Insertar en la columna derecha los elementos Novedades, Eventos Próximos, Actividad Reciente y Calendario.

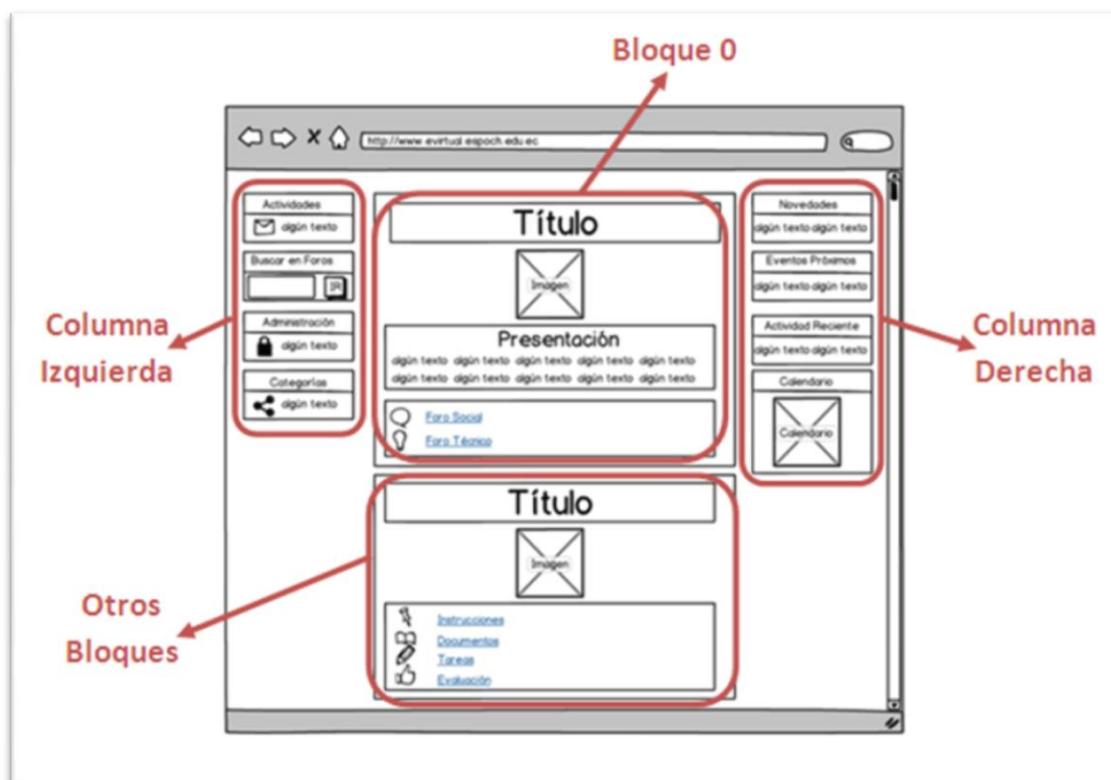


Figura 1: Mockup de la pantalla principal del aula modelo

3. Poner el título de la materia en el bloque 0.
4. Colocar una imagen que se relacione con la materia en el bloque 0.
5. Poner las presentaciones de la materia en el bloque 0.

6. Ubicar las actividades correspondiente a los foros (Social y Técnico) en el bloque 0.
7. Poner el título del capítulo correspondiente en el bloque 1
8. Colocar una imagen que tenga relación con el contenido del capítulo en el bloque 1.
9. Ubicar el contenido mismo del capítulo con los elementos; Instrucciones, Documentos, Tareas y Evaluación en el bloque 1.

**NOTA:** Para el resto de bloques de contenido se deben seguir los mismos pasos que se siguieron para el bloque 1.

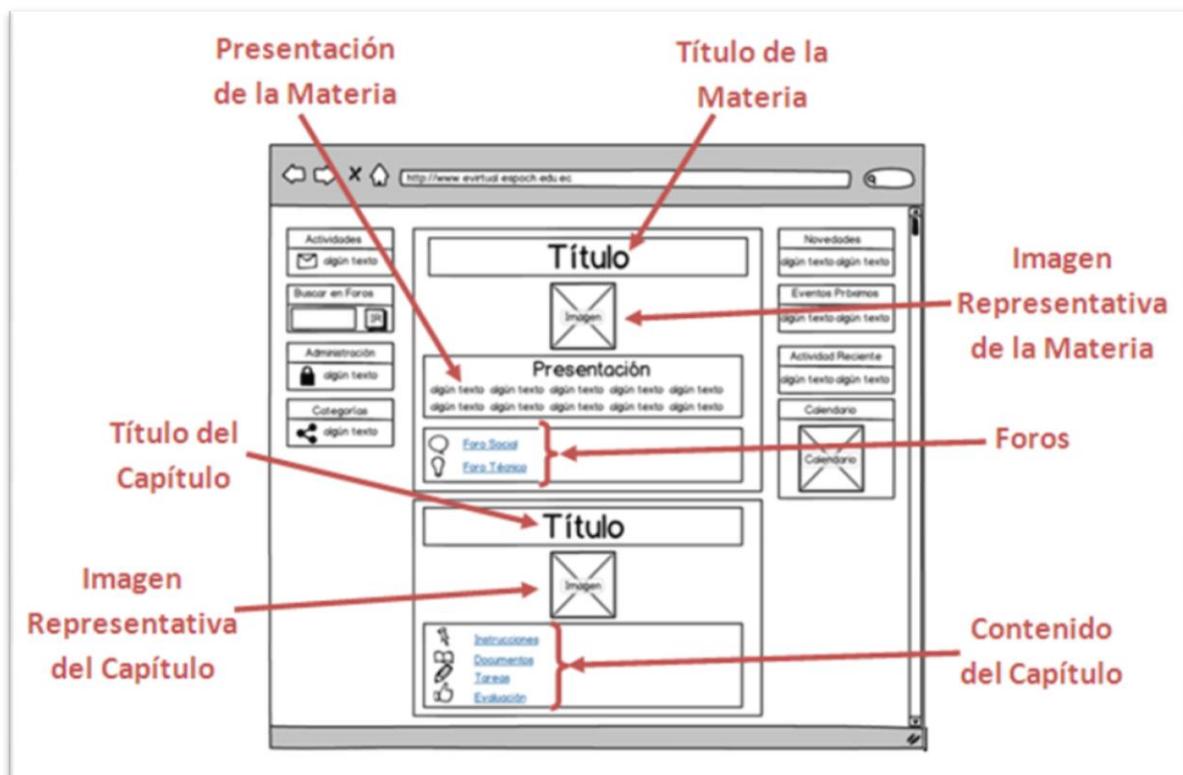


Figura 2: Mockup de la pantalla principal del aula modelo

## Patrón 02: PATRÓN DE DISEÑO PARA LOS RECURSOS DEL AULA VIRTUAL

1. Poner el título del recurso que identifique el mismo.
2. Describir el resumen o las instrucciones del recurso.
3. Colocar una imagen que se relacione con el tema del recurso.

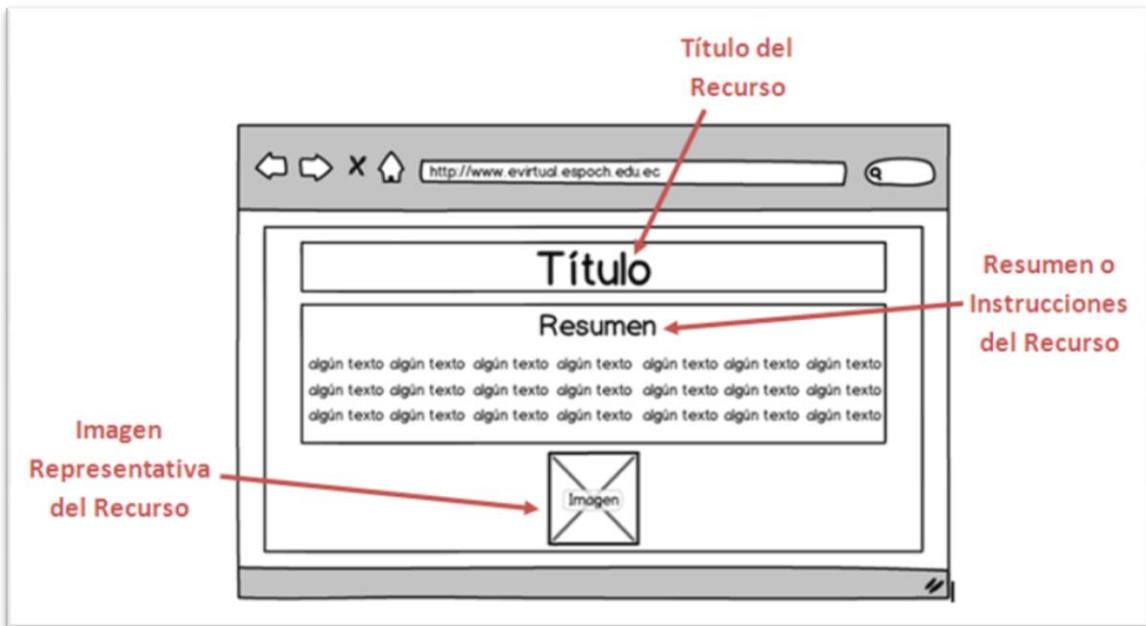


Figura 3: Mockup de los recursos del aula modelo

**Patrón 03: PATRÓN DE DISEÑO DE LA ACTIVIDAD GLOSARIOS DE UN AULA VIRTUAL**

1. Poner el título del glosario que identifique el mismo.
2. Colocar una imagen que se relacione con el tema del glosario.
3. Poner las instrucciones y reglas que se deben seguir para la realización del glosario.

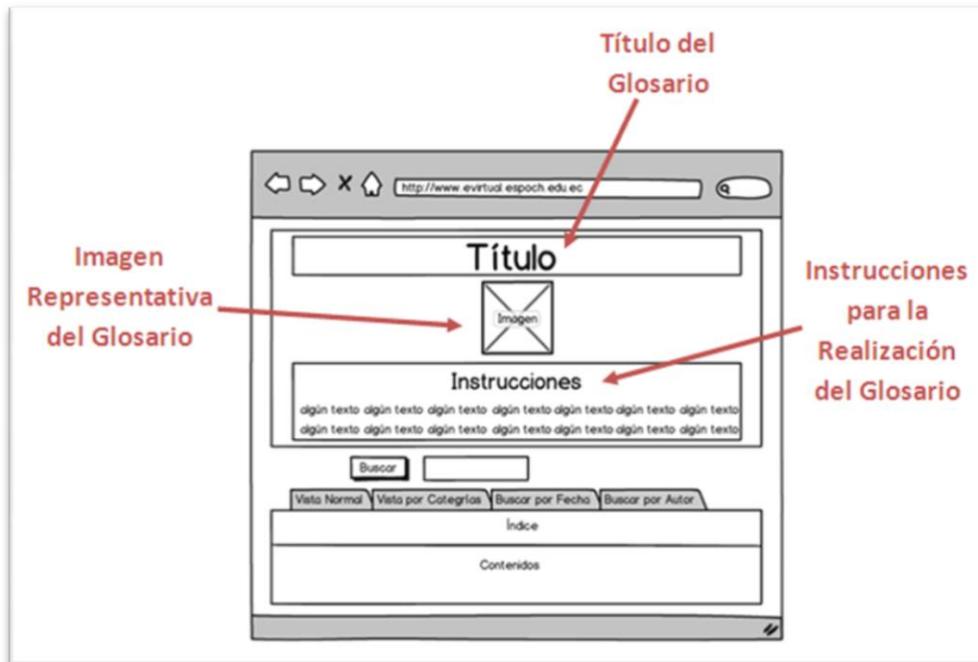


Figura 4: Mockup del glosario del aula modelo

#### Patrón 04: PATRÓN PARA EL DISEÑO DE LAS TAREAS DEL AULA VIRTUAL

1. Poner el título de la tarea.
2. Colocar una imagen que se relacione con la tarea.
3. Poner las instrucciones específicas para la realización de la tarea.

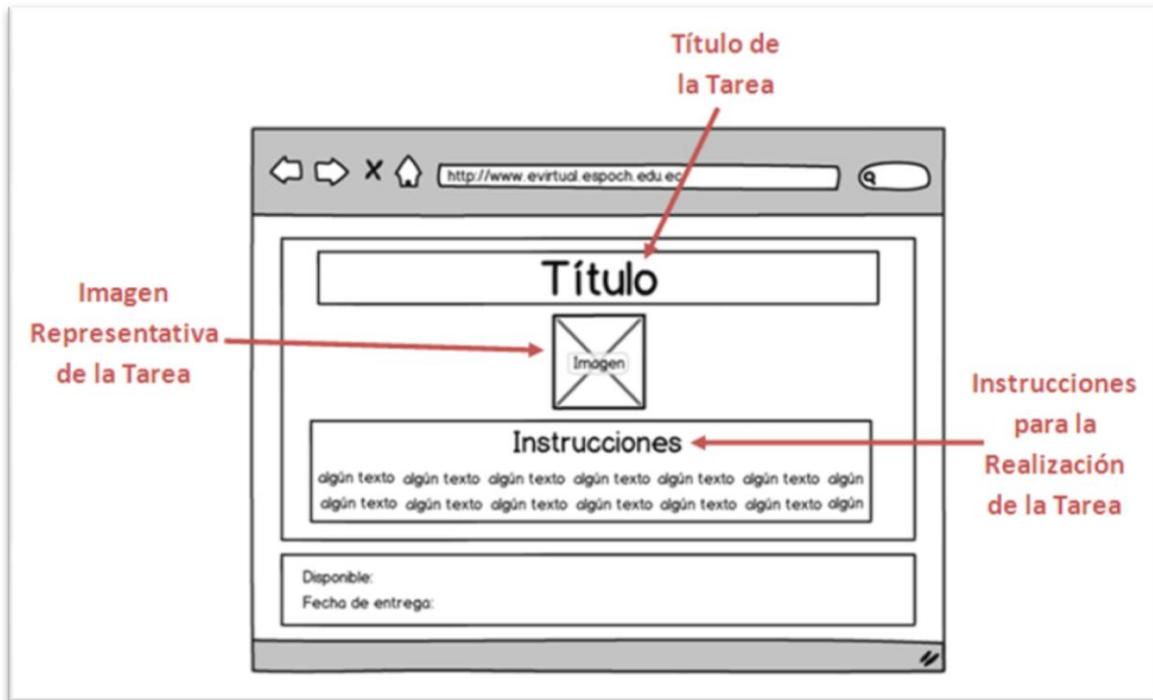


Figura 5: Mockup de las tareas del aula modelo

#### Patrón 05: PATRÓN PARA EL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD FOROS DE UN AULA VIRTUAL

1. Poner el título del foro.
2. Colocar una imagen que se relacione con el foro.
3. Poner el resumen o las instrucciones específicas para el foro.
4. Poner un mensaje de motivación para el estudiante.

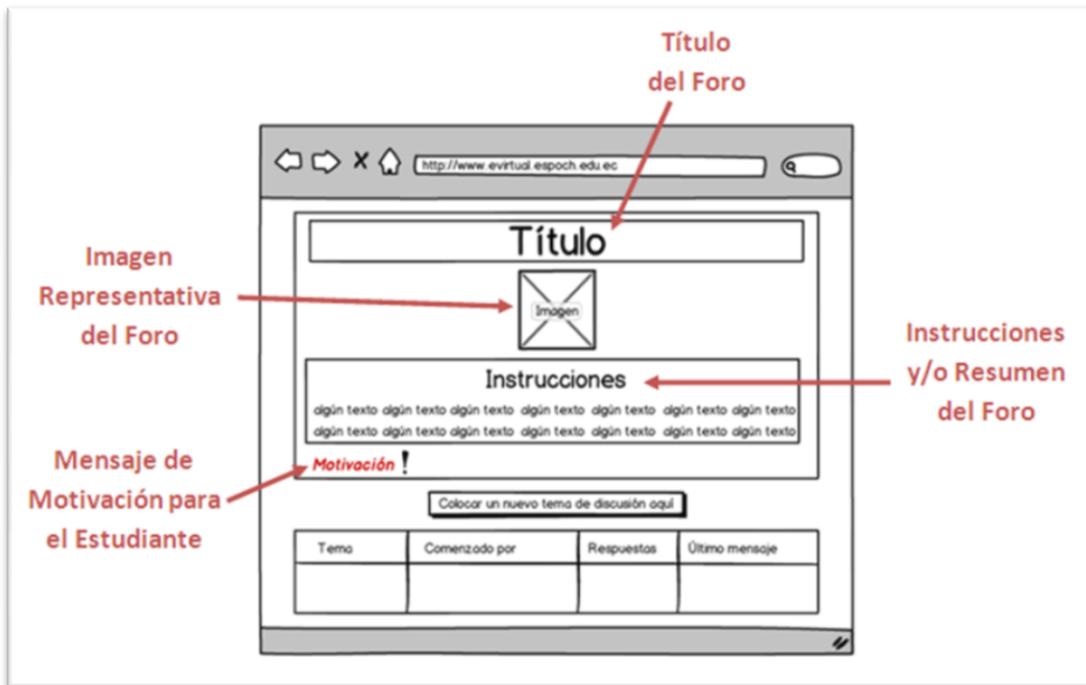


Figura 6: Mockup de los foros del aula modelo

**Patrón 06: PATRÓN PARA LA CREACIÓN DE CUESTIONARIOS EN UN AULA VIRTUAL**

1. Poner el título del cuestionario.
2. Colocar las instrucciones específicas para la realización del cuestionario.
3. Poner un mensaje de motivación para el estudiante.

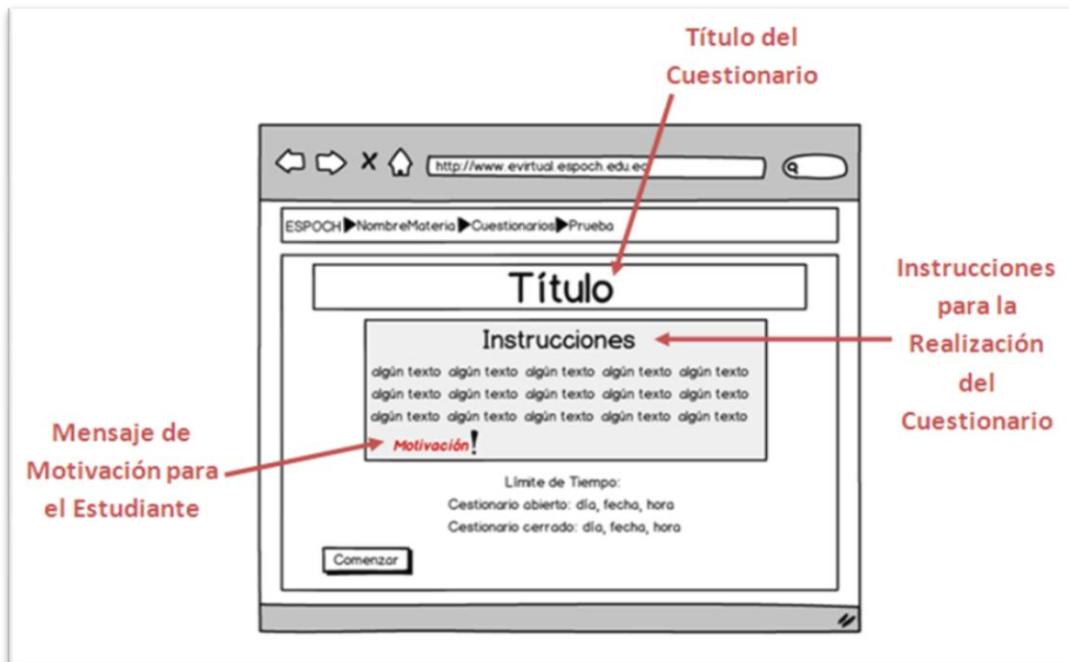


Figura 7: Mockup de la pantalla inicial del cuestionario del aula modelo

- De la misma forma, en las preguntas ubicar el título.
- Poner la pregunta y si el caso lo amerita poner las opciones de respuesta como se muestra en las figuras.

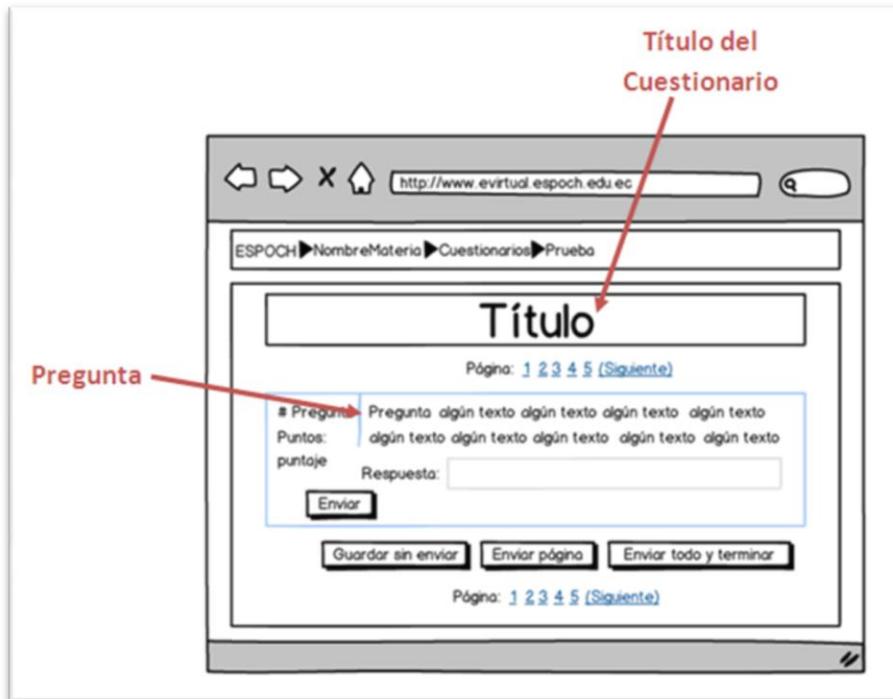


Figura 8: Mockup del primer tipo de pregunta del aula modelo (Contestar)

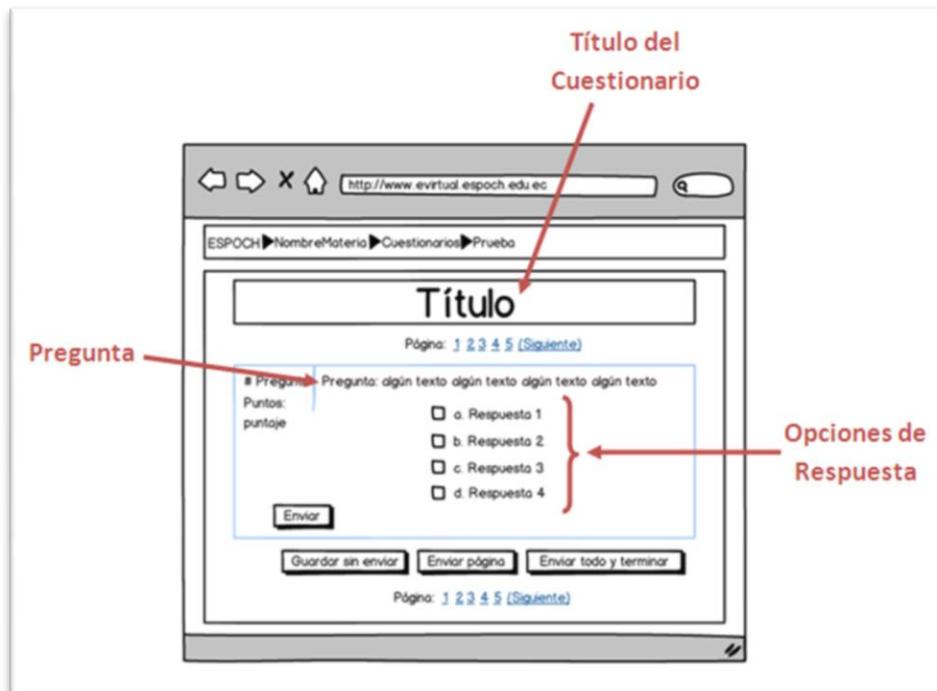


Figura 9: Mockup del segundo tipo de pregunta del aula modelo (Selección Múltiple)

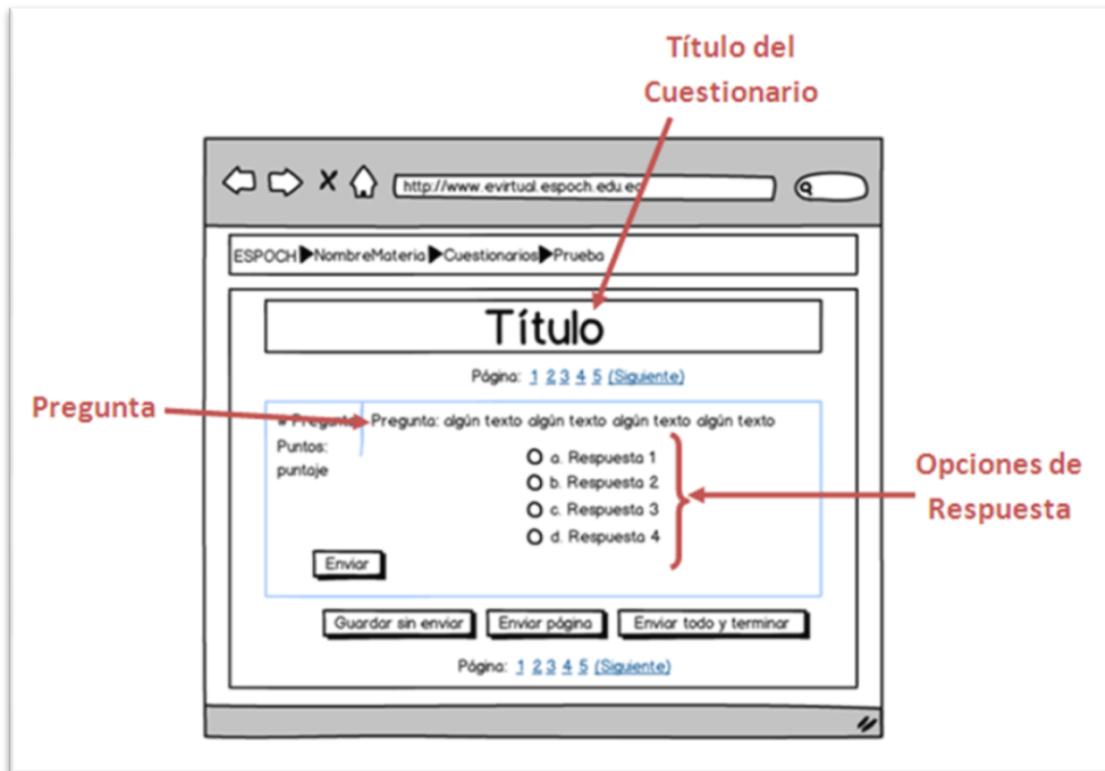


Figura 10: Mockup del tercer tipo de pregunta del aula modelo (Selección Única)

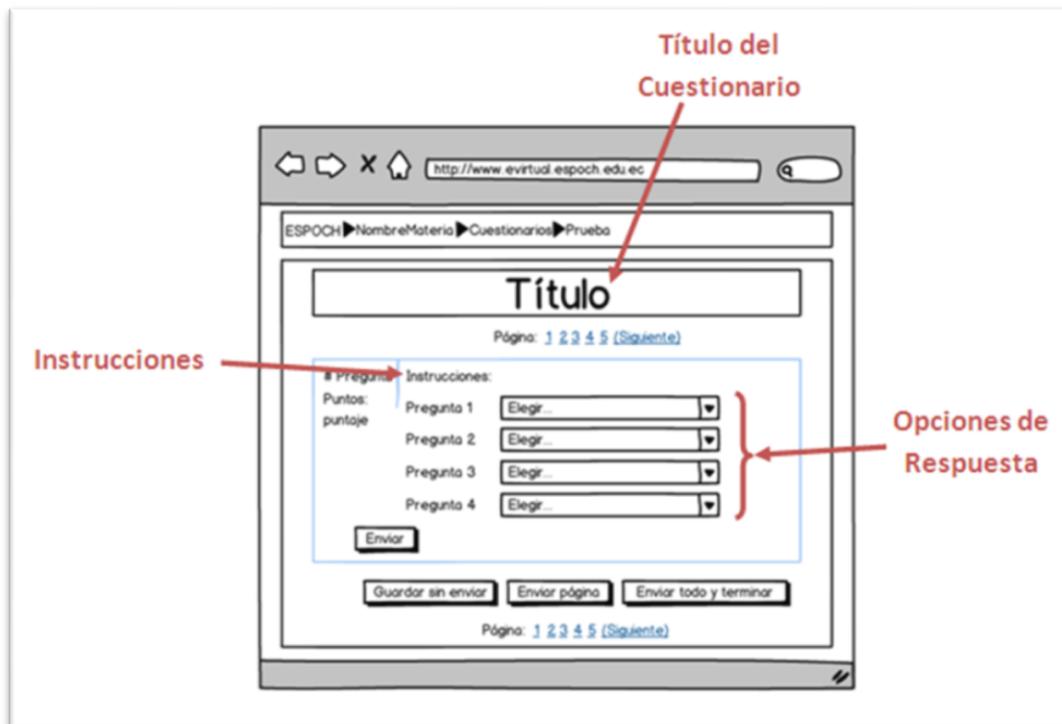


Figura 11: Mockup del cuarto tipo de pregunta del aula modelo (Elegir)

## Patrón 07: PATRÓN PARA LA INCLUSIÓN DE ELEMENTOS SCORM EN UN AULA VIRTUAL

Lo que se pretende con la creación del patrón de Elementos SCORM, es proveer un apoyo pero al mismo tiempo un incentivo a los docentes para que incluyan dichos elementos en sus aulas virtuales.

Los elementos Scorm más utilizados y vistos pueden ser animaciones, juegos, videos, simulaciones, imágenes entre otros que tengan relación con el tema específico que se está tratando.

A continuación se muestran las imágenes representativas de los elementos SCORM más utilizados en las aulas virtuales analizadas

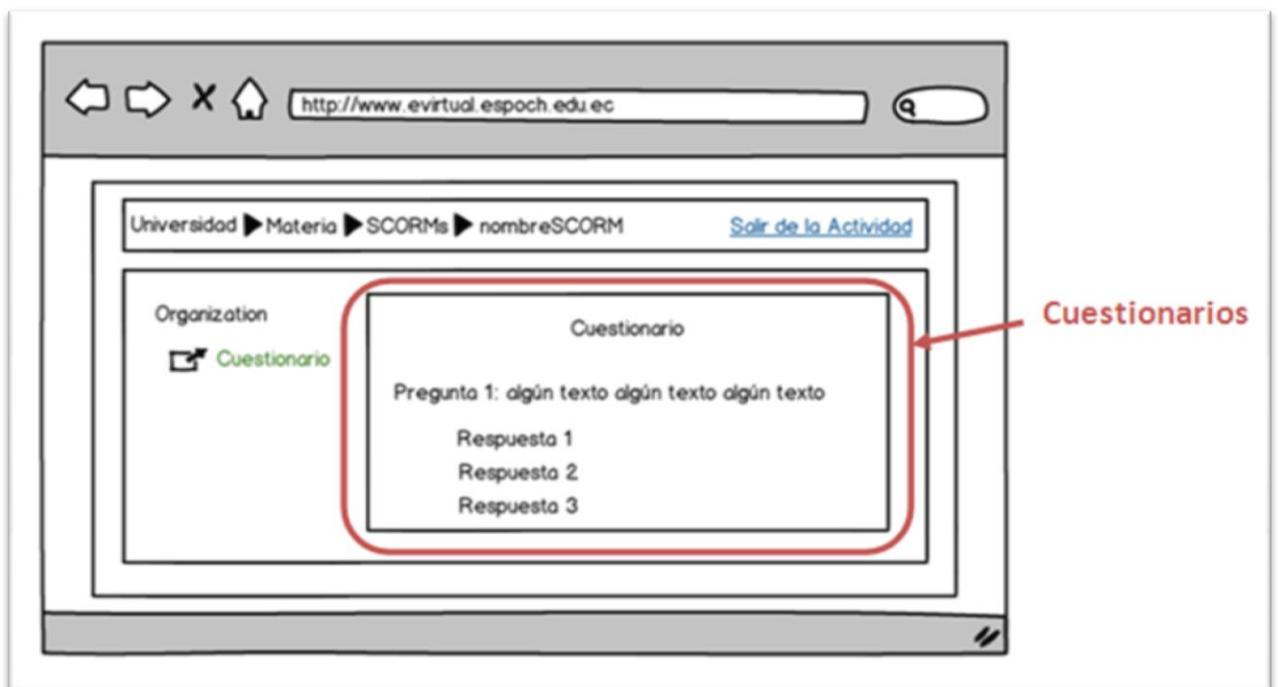


Figura 12: Mockup del primer SCORM más utilizado para el aula modelo (Cuestionario)



Figura 13: Mockup del segundo SCORM más utilizado para el aula modelo (Imágenes)

**Patrón 08: PATRÓN DE DISEÑO DE WIKIS EN AULAS VIRTUALES**

1. Poner el título de la wiki.
2. Colocar el resumen o el contenido de la wiki.
3. Ubicar los enlaces a otros contenidos o a paginas web si fuese necesario.

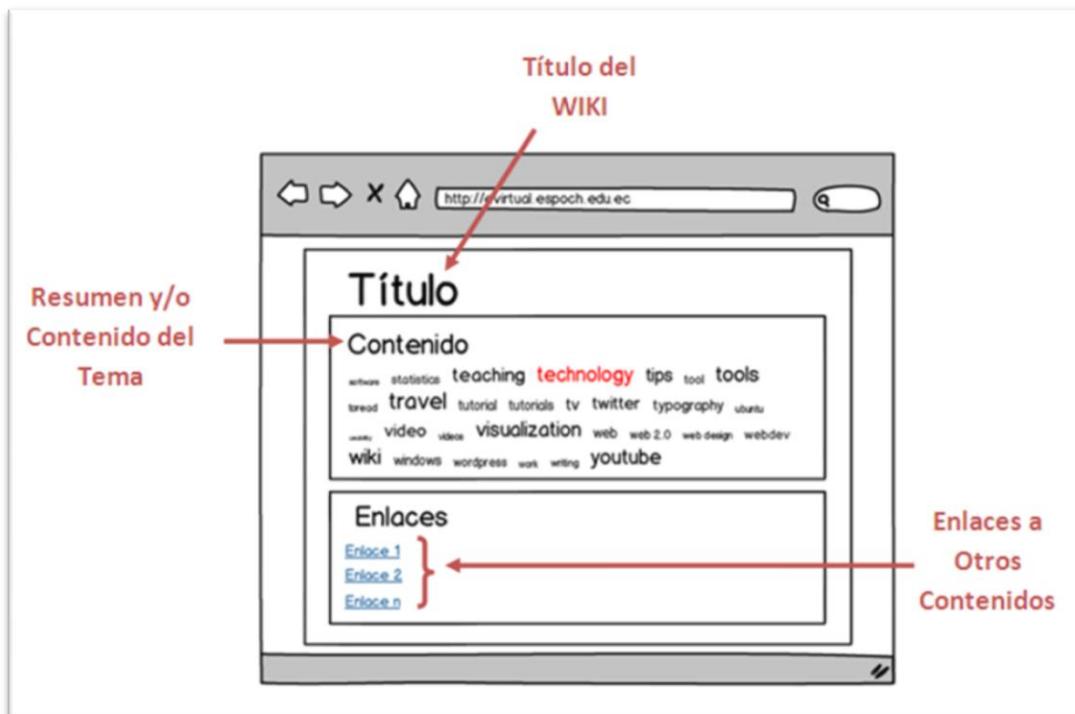


Figura 14: Mockup de los WIKIS del aula modelo

## Patrón 09: PATRÓN PARA LA INCLUSIÓN DE LA ACTIVIDAD CHAT DENTRO DE AULAS VIRTUALES

1. Poner el nombre del chat que es el tema del cual se va a tratar.
2. Colocar las instrucciones y reglas a seguir para la realización de la actividad chat.

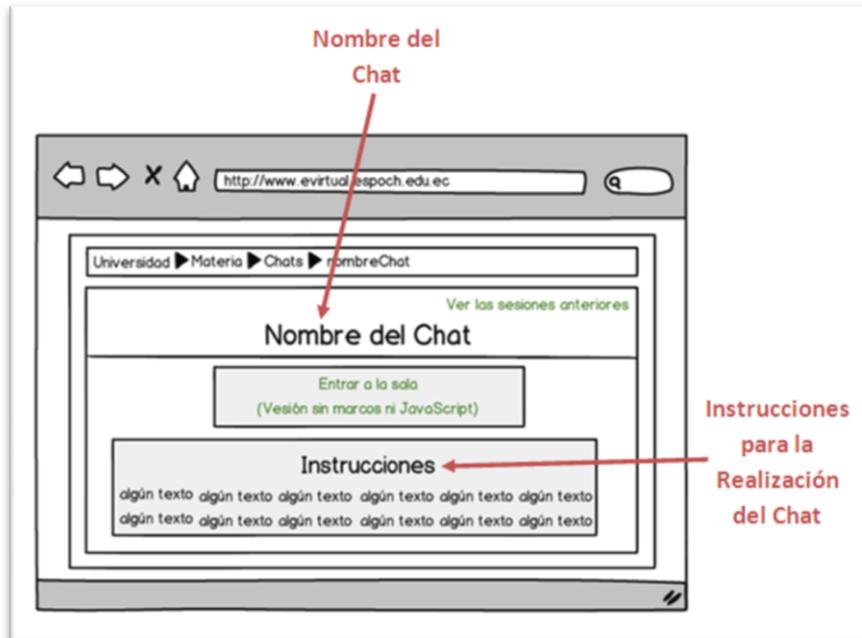


Figura 15 Mockup de la pantalla inicial del CHAT del aula modelo

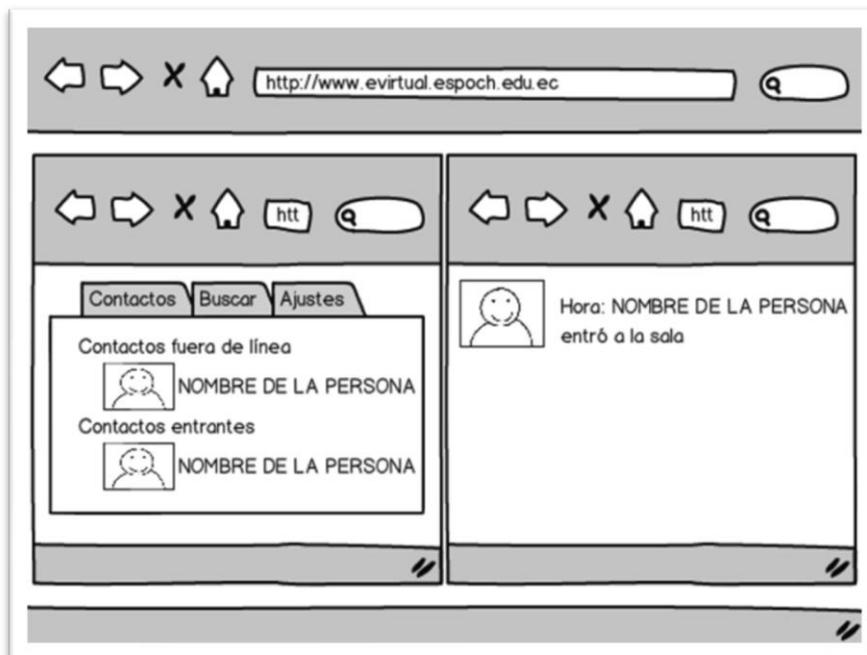


Figura 16: Mockup de la pantalla de ingreso al CHAT del aula modelo



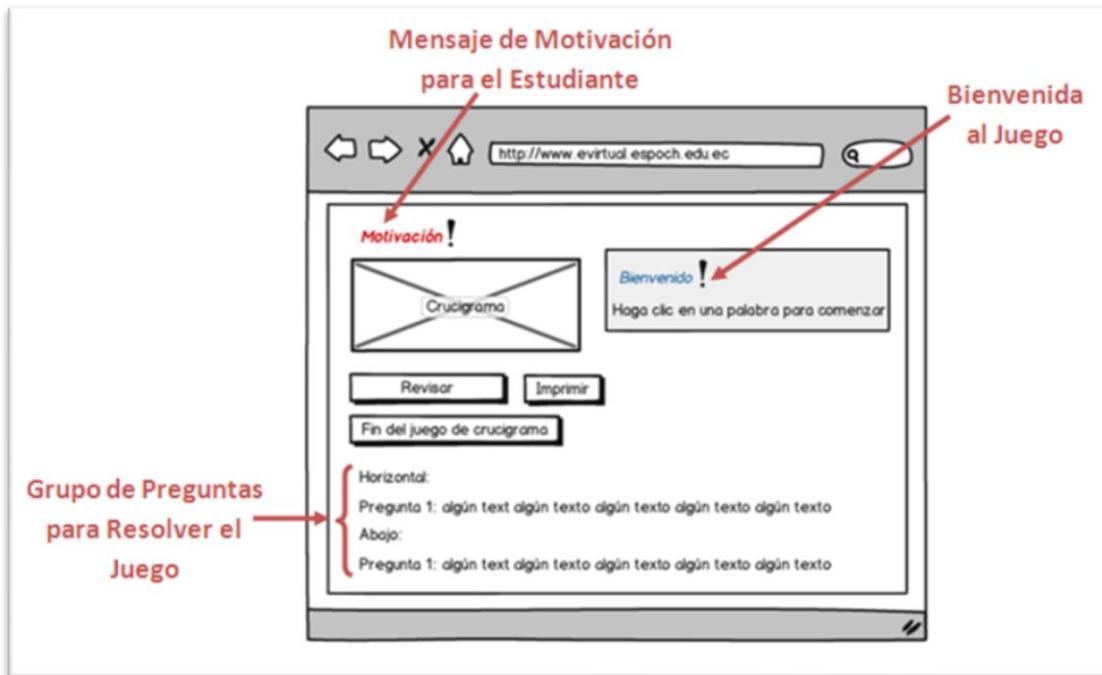


Figura 18: Mockup del juego Crucigrama del aula modelo



Figura 19: Mockup del juego Sopa de Letras del aula modelo

**ÚLTIMO PASO:**

Como último paso de la guía, es importante llenar una encuesta realizada mediante el uso del internet a la cual se puede acceder por medio del siguiente enlace:

<https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?formkey=dHJLR0FNNXQ4ZFI5dl9pS1ZXUXd1ZIE6MQ>