

Sistemas y Modelos de Comunicación en ED

ETEG 502
Definiciones Taller 3
Trabajo colaborativo

Instrucciones

Cada comunidad de aprendizaje definirá todos los conceptos. Utilice sus palabras y no haga “copy and paste” Debe colocar los “slides” en orden según la comunidad de aprendizaje (ordenelo si es necesario).

Luego cada comunidad leerá las definiciones de todos para crear una definición común según las asignadas. Puede utilizar imágenes.

Definiciones por comunidad de aprendizaje

Yoliberth-Eladio

- Web 2.0 (definición y componentes)
- Tecnologías Web 2.0

Elizabeth y Janessa

- Aprendizaje basado en la Internet
- World wide web (WWW)
- Fundamentos de la educación a distancia basada en la Internet

Yaniz y Odalys

- Sistemas de gestión de cursos (course management systems)
- Código abierto (open sources)

Conceptos Taller 3

Sistemas y Modelos de Comunicación en Educación a Distancia

**Eladio Martínez
Yoliberth Camacho**

Web 2.0 (Definición y componentes)

- Este término se utiliza para describir la segunda generación de la WWW. Se enfoca en la habilidad que tienen las personas para colaborar y compartir información “online”.
- Es una plataforma de comunicación y trabajo colectivo.
- Conjunto de aplicaciones y servicios que promueven la participación y creación , publicación y diseminación de contenidos.

Componentes de la Web 2.0

- Comunicación
- Interacción
- Contenido
- Sociedad

Tecnologías Web 2.0

La tecnología de la web 2.0, contrario a la web 1.0 basados en usuarios pasivos, está basada en la comunicación y la información. Entre ellas están:

- **AJAX:** JavaScript Asíncronos, es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas.
- **Feeds:** Suministro de datos electrónicos.
- **RSS:** Really Simple Syndication, es un formato que permite que unos programas llamados agregadores presenten el contenido de una página web sin necesidad de visitarla.
- **Tags:** metadatos, marcas para categorizar contenidos.
- **APIS:** Application Programming Interface-Interfaz de Programación de Aplicaciones es un conjunto de especificaciones de comunicación entre componentes entre software.
- **BLOGS:** Es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores donde el más reciente aparece primero, con un uso o temática en particular.
- **Wikis:** Una página colaborativa en un que permite que los documentos allí alojados (las páginas wiki wiki) sean escritos de forma colaborativa, utilizando una notación sencilla para insertar multimedia, crear enlaces, etc. Cuando alguien edita una página wiki, sus cambios aparecen inmediatamente en la web, sin pasar por ningún tipo de revisión.

Aprendizaje basado en la Internet

- Es donde la información está almacenada en un servidor (o varios servidores) y está accesible a través de la red de forma sincrónica o asincrónica. La información puede ser actualizada muy rápido. El instructor, presenta los contenidos y tiene la posibilidad de controlar el acceso. El estudiante tiene la responsabilidad de tener destrezas básicas de computadora y de autorregulación en el estudio.

World Wide Web (WWW)

- Es un sistema de información que se transmite por medio del Internet. Es un servicio de comunicación e información.
- Sistema de documentos de hipertextos enlazados al cual podemos acceder por medio del Internet.

Fundamentos de la educación a distancia basada en la Internet

- La educación basada en internet se fundamenta en la Instrucción asistida por computadora (que se origina en los años sesenta) que a la misma vez se basa en los principios de la instrucción programada de la teoría educativa conductista. El uso de multimedia que integra voz y video en un sistema a través de una red es simplemente una versión más compleja de aprendizaje asistido por computador.

Sistemas de gestión de cursos ("Course Management Systems")

- Es una plataforma centrada principalmente en la gestión y administración de espacios web con contenidos tipo páginas web.
- Es una herramienta informática.

Código Abierto ("Open sources")

- Son programas informáticos que permiten el acceso a su código de programación. Esto facilita que programadores ajenos al "software" puedan hacer modificaciones.
 - Ejemplos:
 - El navegador de Internet Firefox
 - Los sistemas operativos Android
 - El paquete de oficina Open Office

Referencias

Benites H. (2011). FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA. Recuperado el 30 de junio de 2014, de <http://pladeseduca.files.wordpress.com/2012/10/mod1-fundamentos-de-la-ead.pdf>

Cordón O., (2004). Enseñanza Virtual: Fundamentos, Perspectivas Actuales y Visión. Recuperado el 30 de junio de 2014, de http://www.psico.uniovi.es/fac_psicologia/paginas_eees/Adaptacion_de_profesorado/tics/5-thales.pdf

Definición.DE. Definición de “Open Source”. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://definicion.de/open-source/>

Definición.DE. Definición de WWW. Recuperado el 1 de julio de 2014, de <http://definicion.de/www/>

Diccionario de Informática y Tecnología. Definición de Web 2.0. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://www.alegsa.com.ar/Dic/web%202.0.php>

Dorrego M. (2011). Características de la instrucción programada como técnica de enseñanza. Recuperado el 30 de junio de 2014, de <http://www.redalyc.org/pdf/659/65926549005.pdf>

García S. (2003). EDUCACIÓN BASADA EN LA WEB. Recuperado el 30 de junio de 2014, de <http://nuevastecnologiaseneduacion.wikispaces.com/file/view/Educaci%C3%B3n+en+la+Web.pdf>

Gisbert M., Adell J., Rallo R., Bellver A. (1997). ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: EL PROYECTO GET. Recuperado el 30 de junio de 2014, de <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/evea.htm>

Referencias

Informática Hoy. Qué es código abierto. Recuperado el 29 de junio, de <http://www.informatica-hoy.com.ar/software-libre-gnu/Que-es-Codigo-Abierto.php>

Instituto de Tecnologías Educativas. Plataformas y recursos de aprendizaje en red. Recuperado el 29 de junio de 2014, de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/157/cd/m7_1_plataformas_de_aprendizaje_en_red/conceptos_generales.html

Lalangui, G. (s.f.). Los cuatro principales componentes de la Web 2.0. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://galopriva.wordpress.com/2007/08/24/los-cuatro-principales-componentes-de-la-web-20/>

Rodríguez, Diana. (2008). Nuevas Tecnologías web 2.0: Hacia una real democratización de la información y el conocimiento. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://eprints.rclis.org/11814/1/Rodriguez-DianaTRABAJOelis.pdf>

Ortega O.(2006). Tecnologías que soportan WEB 2.0. Recuperado el 30 de julio de 2014 http://imaginar.org/iicd/index_archivos/TUS7/2_tecnologia.pdf

Definiciones de Conceptos Taller 3

Sistemas y Modelos de Comunicación en la
Educación a Distancia

Elizabeth Castro Santiago
Janessa Castro Santiago

Web 2.0



- Surge este concepto para referirse a las nuevas y diversas herramientas o aplicaciones que se diferencian de las herramientas o aplicaciones tradicionales llamadas Web 1.0. Es decir, la segunda generación de sitios web.
- Este término está formado por plataformas para la publicación de información, por ejemplo, blogger, redes sociales, facebook, wikis, y los portales de alojamiento de fotos, audio o vídeos.
- La función de web 2.0 estriba en interactuar con los usuarios, intercambiando o aportando información que nutra la navegación. Además, de facilitar el compartir esa información.
- La web 2.0 nos permite aprender haciendo; aprender interactuando; aprender buscando y aprender compartiendo.

Componentes de la Web 2.0



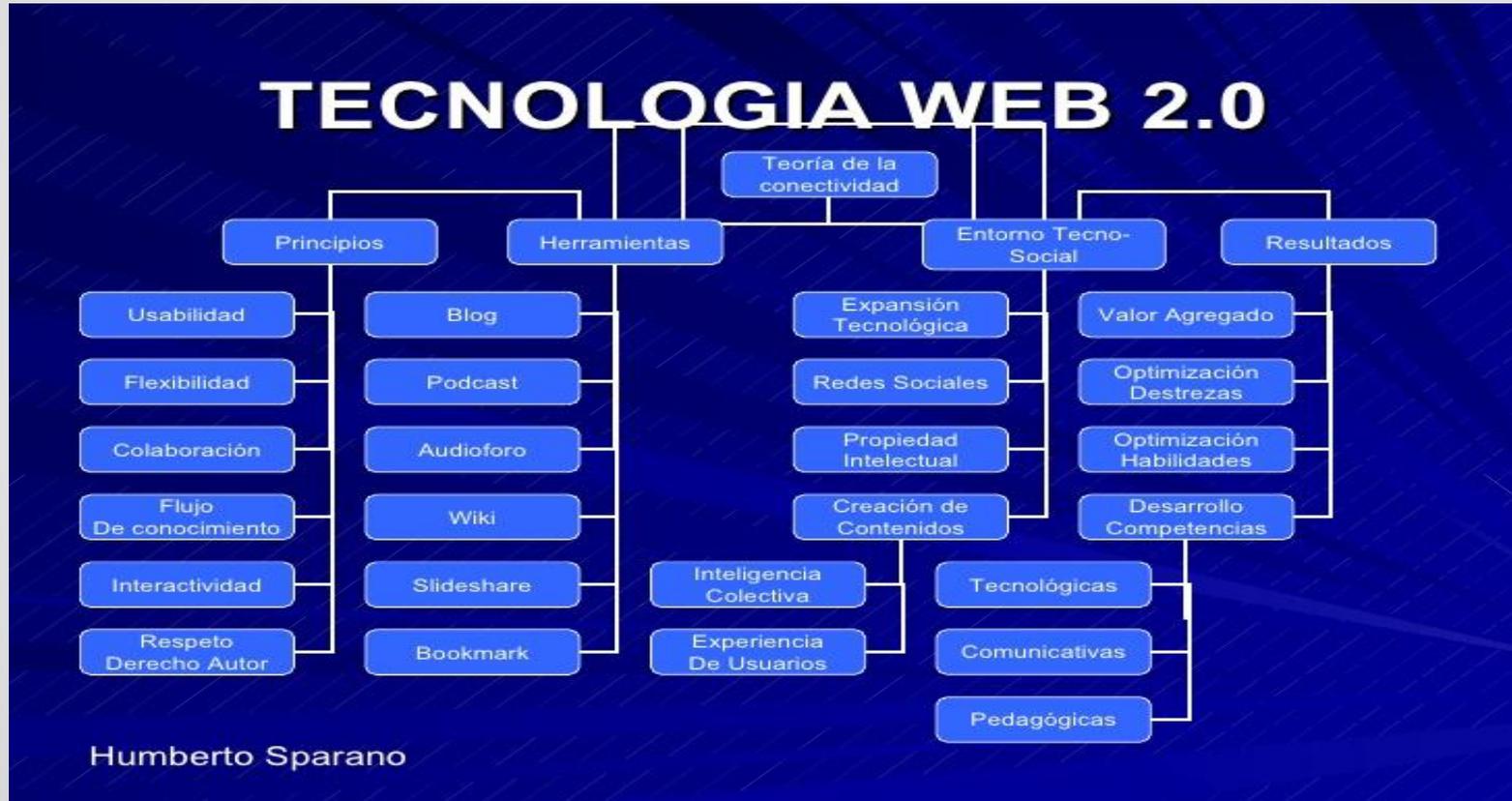
- Comunicación: (conversaciones, transparencias, creative commons, recomendaciones, compartir).
- Interacción: (interfaces enriquecidas, folksonomías, movilidad, la red como plataforma, paginas de inicios personalizados).
- Contenido: (datos e información, contenido generado por el usuario, economía de la atención, periodismo ciudadano, tags).
- Sociedad: (redes sociales, reputación/confianza, computación social, software social, participación).

Tecnologías Web 2.0



- Es una época de nuevos avances en las redes o nuevas formas de construir conocimientos donde el usuario se convierte en protagonista activo.
- Es la evolución de las nuevas herramientas o medios.
- Busca brindar nuevas alternativas al usuario permitiéndole crear, colaborar, editar, y compartir información en línea.
- A través de estas tecnologías web 2.0 se fomenta el aprendizaje participativo y colaborativo por medio de las redes sociales, blogs, wikis, y otros contenidos.

Tecnologías Web 2.0



Tecnologías que dan vida al proyecto web 2.0

- Transformar software de escritorio a la plataforma del web.
- Respeto a los estándares como el XHTML.
- Separación de contenido del diseño con uso de hojas de estilo.
- Sindicación de contenidos.
- Ajax (javascript asincrónico y xml).
- Uso de Flash, Flex o Lazlo.



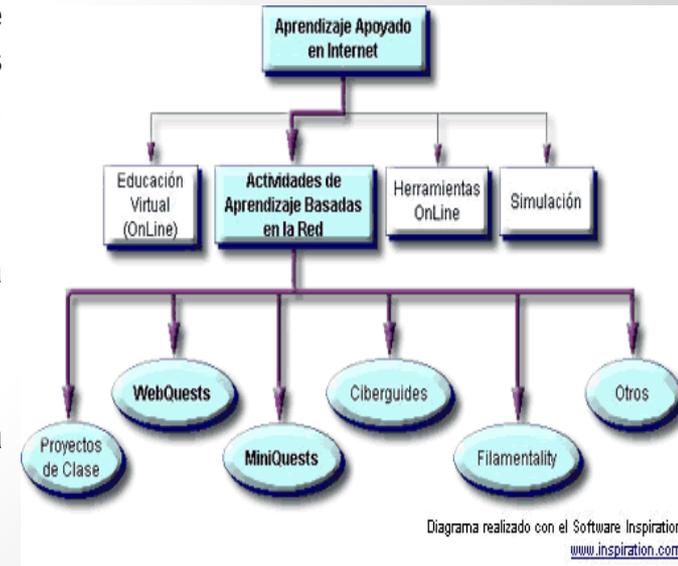
Cont. Tecnologías que dan vida al proyecto web 2.0

- Uso de redes sociales al manejar usuarios y comunidades.
- Dar control a los usuarios en el manejo de su información.
- Facilitar el posicionamiento con URL sencillos.
- Proveer Apis o XML para que las aplicaciones puedan ser manipuladas por otros.



Aprendizaje basado en la Internet

- Una manera no tradicional donde apoya las necesidades de una población diversa de estudiantes.
- El aprendizaje basado en la internet es el medio por el cual le permite al estudiante capacitarse e incrementar sus conocimientos mediante la interacción de materiales, compañeros y facilitador.
- Es una actividad guiada donde el estudiante necesita acceso a las redes para realizar una tarea.
- El alumno integra un número de tecnologías, ya sea asincrónica o sincrónica.
- Este aprendizaje le da al facilitador flexibilidad para organizar sus entornos educativos.



Tipos de aprendizaje basado en la internet

- Aprendizaje Pasivo Distribuido (DPL) – Es donde el estudiante se nutre de información por medio del facilitador de forma pasiva.
- Aprendizaje Interactivo Distribuido (DIL) – Este aprendizaje permite la interacción y exploración. El aprendizaje es centrado en el estudiante.



World wide web (www)



- Es una red general mundial.
- Permite intercambiar documentos por medio de hipertexto llamado internet.
- Es un servicio para proporcionar un acceso sencillo desde diferentes lugares, a toda la información compartida existente.
- Son páginas web que incluyen información en forma de textos, gráficos, sonidos y vídeos, además de vínculos con otros navegadores Web.
- Los navegadores web son identificados por un localizador universal de recursos (URL, siglas en inglés) que especifica el protocolo de transferencia, la dirección de Internet de la máquina y el nombre del navegador.

Fundamentos de la educación a distancia

- Es una educación institucional y formal donde el aprendizaje grupal es separado, y la interacción se lleva a cabo con sistemas de telecomunicación para conectar a los estudiantes, recursos e instructores.
- La educación a distancia es vista como una forma de estudios en todos los niveles, que no requiere inmediata supervisión de tutores presentes con sus estudiantes en un salón de clases, pero sí requiere la planeación, guía y apoyo de una institución.



Definición basada en cuatro componentes:

- La educación a distancia debe ser institucional.
- Existe separación geográfica y en algunas ocasiones de tiempo entre el estudiante y el instructor.
- Interacción instructor y estudiante.
Conectar a los estudiantes, recursos e instructor.
- Si alguno de estos componentes se pierde, estamos hablando de cualquier otra cosa pero no de educación a distancia.



Sistema de gestión de cursos

- Son herramientas informáticas que permiten la organización de clases y actividades.
- Estas herramientas informáticas permiten que el aprendizaje se dé en cualquier parte y en cualquier momento, la mayoría de estas herramientas son herramientas web.
- Es un programa que permite crear una estructura de soporte para la creación y administración de contenidos para las páginas web.
- Lo más básico del sistema de gestión de curso es proporcionar herramientas que permiten crear, clasificar y publicar cualquier tipo de información en una página web.



Código abierto (open sources)



- Se conoce como fuente abierta.
- Son programas informáticos que permiten el acceso a su código de programación, lo que facilita modificaciones por parte de otros programadores ajenos a los creadores.
- Es decir, son todas las herramientas informáticas de las cuales todas las empresas pueden disfrutar sin necesidad de pagar un licenciamiento.
- Es un conjunto de programas que pone a disposición de cualquier usuario su licencia.

Referencias bibliográficas

López, C. (2014). Web 2.0 y educación. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://carmenalicialopez.wordpress.com/web-2-0-y-educacion/>

Lalangui, G. (2007). Los cuatro principales componentes de la WEB 2.0. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://galopriva.wordpress.com/2007/08/24/los-cuatro-principales-componentes-de-la-web-20/>

E-ducativa. (2014). Tecnologías de la web 2.0. Recuperado el 29 de junio de 2014, de http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//1000/1067/html/12_tecnologas_de_la_web_20.html

Jan, A. (2011). Aprendizaje basado en internet. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://ftp.usmp.edu.pe/separatas/FIA/posgrado/doctorado/2011-2/Tecnologias%20emergentes%20en%20Gestion%20del%20Conocimiento/Un%20Jan%20APRENDIZAJE%20BASADO%20EN%20INTERNET.pdf>

Cont. Referencias bibliográficas

Viñez, J. (2008). Colaboración y aprendizaje en Internet. Comunidades virtuales. Recuperado el 29 de junio de 2014, de

<http://www.gestiopolis.com/organizacion-talento/colaboracion-aprendizaje-internet-comunidades-virtuales.htm>

Aste, M. (s.f.). Aprendizaje Distribuido, Educación Virtual. Recuperado el 2 de julio de 2014, de

<http://quipus.biz/Aprendizaje-Distribuido-Educaci%C3%B3n-Virtual.php>

Writer, C. (2010). Análisis de los servicios de la tecnología Web 2.0 aplicados a la educación. Recuperado el 2 de julio de

2014, de http://www.nosolousabilidad.com/articulos/tecnologia_educacion.htm

Hernández, M. (2008). El concepto de educación a distancia. Recuperado el 2 de julio de 2014, de

<https://www.youtube.com/watch?v=CD59Bre6VHE>

Cont. Referencias bibliográficas

Definición abc. (2007-2014). Definición de WWW. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <http://www.definicionabc.com/tecnologia/www.php>

Definición. De. (2008-2014). Definición de Open source. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <http://definicion.de/open-source/>

González, J. (2011). SGA Sistema de gestión de aprendizaje. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <https://www.youtube.com/watch?v=VNNPtX47Gos>

Yepes, J. (2009). ¿Qué es código abierto?. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <https://www.youtube.com/watch?v=hm1xFa94qMQ>

Informática Hoy. (2007-2012). Que es código abierto. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <http://www.informatica-hoy.com.ar/software-libre-gnu/Que-es-Codigo-Abierto.php>

Definiciones Taller 3

Yaniz A. Rodríguez
Odalys Gómez

Web 2.0

La Web 2.0 es un concepto desarrollado por O'Reilly Media y MediaLive International. Web 2.0 es un concepto usado para describir los sitios web y aplicaciones que permiten crear y compartir información en línea. Un elemento clave de la tecnología Web 2.0, es que permite a las personas crear, compartir, colaborar y comunicarse. Asimismo, la Web 2.0, se distingue de otros sitios web, porque no necesita ningún diseño Web o publicación de herramientas para participar. Existen un sin números de aplicaciones en la Web 2.0 útiles para el proceso educativo y entre las más utilizadas tenemos a google, You Tube, Blogger, Wikies, Yahoo, entre otras.

Componentes:

- Comunicación
- Interacción
- Contenido
- Sociedad

Homo-Digital. (2011). Recuperado el 28 de junio de 2014, de <http://www.slideshare.net/futrera/componentes-de-la-web-20>

Van Der, C. (2005) ¿Qué es la Web 2.0? Recuperado el 28 de junio de 2014, de: <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>

Tecnologías Web 2.0

Un conjunto de soluciones y servicios que nos permite asesorar, crear y consolidar proyectos de manera inteligente destacando la elaboración de Portales Dinámicos, WebSites, Plataformas Educativas, Blogs entre otros.

Las tecnologías Web 2.0 sirven para acceder a los recursos de conocimiento disponibles en Internet. Estas genera la oportunidad de una mayor colaboración e interacción con otros usuarios, sino que al existir una retroalimentación constante, el estudiante es capaz de construir su propio conocimiento y ser el responsable de manejar su propio aprendizaje.

Perez, J. (S.P.F) Las Tecnologías Web para la Gestión del Conocimiento. Recuperado el 28 de junio de 2014, de <http://www.sociedadelainformacion.com/12/tecnologiasweb.pdf>

Writer, C. (2010). Análisis de los servicios de la tecnología Web 2.0 aplicados a la educación. Recuperado el 28 de junio de 2014, de http://www.nosolousabilidad.com/articulos/tecnologia_educacion.htm

Aprendizaje basado en la Internet

Es un entorno de aprendizaje virtual como apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje en modalidad presencial, que permite utilizar las oportunidades de comunicación que ofrece las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación para complementar la educación de los estudiantes.

Permiten que el estudiante desarrolle competencias, así como actuar con responsabilidad en la formación de su conocimiento y colaboración con la adquisición de conocimiento con sus compañeros.

Melo, J. (S.P.F) Entornos de aprendizaje basado en Internet como apoyo al proceso de enseñanza - aprendizaje. Recuperado el 28 de junio de 2014, de <http://tecnologicodepanuco.com/refiles/html/data/files/Publicaciones/itspanuco.jpmm.1.11.10.pdf>

Padilla, A. & Garrido, A. (2006). El uso de tecnologías basada en internet para el aprendizaje. Un estudio exploratorio en el contexto del modelo de aceptación de la tecnología. Investigaciones Europeas de Dirección y Economía de la Empresa, 12 (2). Recuperado el 28 de junio de 2014, de <http://www.aedem-virtual.com/articulos/iedee/v12/122217.pdf>

World Wide Web (WWW)

Es la red global mundial de intercambio de documentos a través de hipertexto comúnmente conocida como Internet. Es un sistema de información y documentos vinculado a través de hipertexto e hipermedios a los que se puede acceder por medio de Internet, más específicamente, con un navegador web.

Creada por Tim Berners Lee y Robert Cailiau en el 1989. El funcionamiento de la Web ocurre mediante navegadores web (los más comunes, Internet Explorer, Mozilla Firefox y Safari). El usuario puede visualizar el contenido incluido en páginas y sitios web ingresando una dirección URL en el campo determinado. Así, tiene acceso a texto, imágenes, videos, audio y todo tipo de contenido, y navega entre múltiples unidades de contenido usando hiperenlaces que lo conducen a través de simples clicks.

Cerbuna, P. (2002). Definición de WWW. Recuperado el 28 de junio de 2014, de http://sicuz.unizar.es/doc_tec/internet/info-red/www.htm

Fundamentos de la Educación a Distancia Basada en la Internet

La educación a distancia se caracteriza por la separación completa del maestro y estudiante, en términos de espacio y tiempo. La enseñanza está mediada a través de varias tecnologías y el aprendizaje normalmente está realizado en una base individual mantenida como estudio independiente en el espacio privado del alumno. La educación a Distancia tiene como objetivo enseñar y transmitir conocimiento utilizando diferentes estrategias o métodos. Dichas estrategias o métodos buscan representación del aprendizaje apoyándose en la utilización de varias herramientas. Esta educación impulsa al estudiante a ser creador y constructor de su propio aprendizaje.

Educación a Distancia utiliza como medios o estrategias asociados a la utilización del Internet:

- Cursos Online

- Blogs

- Videoconferencia

- Chat

Rodríguez, N. (2013). Fundamentos de la educación a distancia basada en la Internet. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://teamcommoned.wordpress.com/2013/11/23/fundamentos-de-la-educacion-a-distancia-basada-en-la-internet/>

Sistemas de Gestión de Cursos (Course Management Systems)

Un Sistema de Gestión de Aprendizaje (Learning Management System, LMS), es una herramienta informática, que permite la gestión y presentación de materiales educativos a estudiantes. El objetivo de estas herramientas es permitir el aprendizaje en cualquier parte y en cualquier momento. La mayoría de estas herramientas son herramientas web, es decir, herramientas que se usan a través de Internet utilizando un navegador web.

Sistemas de Gestión de Cursos (Course Management Systems) cont.

Los LMS habitualmente proporcionan un conjunto de funcionalidades básicas como:

Gestión de Usuarios = Registro de profesores y alumnos.

Gestión de cursos y grupos = Permite la creación de cursos (material educativo) y grupos de trabajo.

Herramientas de Comunicación = Incluyen herramientas que permiten la comunicación entre los participantes del curso, como por ejemplo foros, chats, etc.

Herramientas de evaluación = Incorpora la metodología para evaluar el desempeño del alumno en el curso. Algunas metodologías pueden ser la realización de algún tipo de examen o la creación de trabajos. Los LMS incluirán herramientas que faciliten la aplicación de estas metodologías, ya sea mediante la creación de herramientas de gestión de exámenes en línea, o herramientas para la gestión de entrega de tareas.

La herramienta Moodle, es una de las herramientas de libre distribución más robustas, fiables y por ello es ampliamente utilizada tanto por la comunidad educativa como la comunidad investigadora.

Zapata, M. (2003) Sistemas de gestión del aprendizaje – Plataformas de teleformación. Recuperado el 28 de junio de 2014, de <http://www.um.es/ead/red/9/SGA.pdf>

Código Abierto (Open Sources)

Es un software que pone a disposición de cualquier usuario su código fuente. Este software es de buena calidad siendo su principal atractivo el que es un software gratis. Existen algunas pautas que debe cumplir el código abierto:

redistribución libre: la licencia del código abierto es gratis.

código fuente: el software debe agregar el código fuente y permitir su distribución.

la licencia está disponible para cualquier tipo de persona o iniciativa.

Se considera el uso de software libre es una excelente opción. La liberación del código fuente de muchos programas genera grandes beneficios a la población, entre los que se destacan, por ejemplo, los programas de educación a distancia.

Código Abierto (Open Sources)

Algunos de los programas más utilizados que poseen código abierto son:

Mozilla Firefox

Perl

Apache HTTP Server

Linux

OpenOffice

Gimp

Emule

Informaticahoy. (S.P.F). Que es Código Abierto. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://www.informatica-hoy.com.ar/software-libre-gnu/Que-es-Codigo-Abierto.php>

Taller 3: Sistemas y Modelos de Comunicación en Educación a Distancia

Definiciones de Conceptos en Común

Web 2.0

Tecnologías de la Web 2.0



Eladio Martínez Martínez
Yoliberth Camacho Sánchez



Web 2.0



- Es la segunda generación de los sitios Web.
- Este concepto se utiliza para distinguir las nuevas herramientas o aplicaciones de la Web 2.0 de las herramientas de la Web 1.0.
- Las aplicaciones de la Web 2.0 promueven la interacción de los usuarios, la participación, creación y publicación de contenidos.

Componentes de la Web 2.0

- Comunicación
- Interacción
- Contenido
- Sociedad



Tecnologías de la Web 2.0

- Nos permiten acceder a los recursos disponibles en Internet.
- Fomentan el aprendizaje participativo y colaborativo por medio de herramientas o aplicaciones que permiten la retroalimentación constante.
- Están basadas en la comunicación y la información donde el usuario asume un rol activo.



Definiciones de Conceptos en Común

Taller 3

Sistemas y Modelos de Comunicación en la Educación a Distancia

Elizabeth Castro Santiago
Janessa Castro Santiago

VI Jornadas de innovación docente
UNIVERSIDAD DE BURGOS
23 y 24 de febrero de 2012

Introducción a los entornos personales de aprendizaje aplicados a la docencia
Fernando Letcano Barbero (@fletcano) y Manuel Gil Mediavilla (@mgilme)

¿Qué son los entornos personales de aprendizaje o PLE's?
Usando tu PLE puedes fijar tus objetivos de aprendizaje, a un ritmo adaptable a tus necesidades y con un diseño a tu medida

PLE
Personal Learning Environment

¿Qué es?

Perspectiva educativa
Conjunto de herramientas, personas y relaciones interpersonales utilizado para organizar el proceso de aprendizaje

Perspectiva tecnológica
Conjunto de herramientas, servicios y aplicaciones de la web 2.0 utilizado para organizar el proceso de aprendizaje

¿Por qué utilizarlo?

Nuestro alumnado utiliza las TIC constantemente. Al incluir nuestras propuestas formativas en sus PLE's mejoramos las posibilidades de aprendizaje y ampliamos los momentos y recursos con los que podemos trabajar. Nos acercamos a su realidad.

Con nuestro PLE nos acercamos a la realidad de uso de las TIC del alumnado

Nube de herramientas y servicios web 2.0 básicos

Redes sociales: Google+, Twitter, Facebook, Edmodo, Blogger, WordPress, Blogo, Prezi, YouTube, Slideshare, Scribd, Flickr, Digo, Digg, Delicious, Digo, Digg

Contenidos Multimedia: Slideshare, Scribd, Flickr

Colaboración: Google Docs, Dropbox

Bookmarking: Digo, Digg, Delicious

Wikis: Wikispaces, Wikia

Otras herramientas: Digo, Digg, Delicious

Construcción y utilización de un PLE en un entorno docente
Los PLE's se imponen como base fundamental para la creación y colaboración en el ámbito docente

Cómo empezar	Aplicaciones en el aula	Ventajas de uso
<p>Selecciona tus herramientas web 2.0, observa y añade fuentes de tu entorno, busca y filtra la mejor información</p> <p>Diffunde tus creaciones entre el alumnado y tus colegas de profesión... todos te ayudarán a mejorarla</p>	<p>Creación de grupos en redes sociales (Facebook)</p> <p>Utilización del microblogging como agenda (Twitter)</p> <p>Creación de un blog de apoyo a la asignatura (Blogger)</p> <p>Compartición de documentos (Dropbox)</p> <p>Creación de vídeos y montajes fotográficos (YouTube)</p> <p>Publicación de los trabajos del alumnado (Slideshare)</p> <p>Creación de documentos colaborativos (Google Docs)</p>	<p>Alumnos: desarrollar la Competencia Digital enfocada hacia el aprendizaje y no sólo para el ocio</p> <p>Docentes: desarrollar la Competencia Digital, conocer profesionales afines y colaborar para crear conocimiento</p>

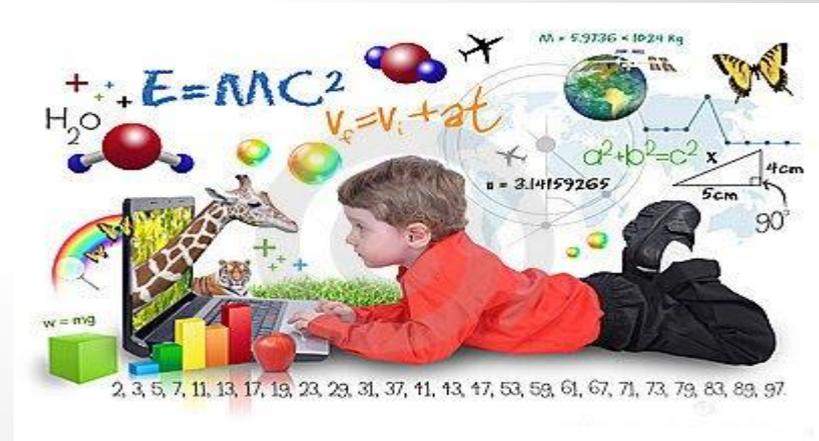
Aprendizaje basado en la Internet

- ★ Es un entorno de aprendizaje virtual donde la información esta almacenada en un servidor de forma sincrónica o asincrónica.
- ★ El instructor presenta y controla los contenidos a través de las nuevas tecnologías de información y comunicación.
- ★ El estudiante debe tener destrezas básicas de computadora y de autorregulación en el estudio.



Cont. Aprendizaje basado en la Internet

- ★ Es un ambiente de aprendizaje virtual que apoya el proceso enseñanza aprendizaje.
- ★ Le permite al estudiante desarrollar destrezas, incrementar y adquirir conocimientos en conjunto con sus compañeros.



World wide web (www)

- ★ Es una red mundial.
- ★ Es un sistema de información o intercambio de documentos a través de una red llamada internet que vincula hipertexto e hipermedias a los que tienes acceso por medio de un navegador web.
- ★ El usuario puede relacionarse con el contenido incluido en las páginas y sitios web acezando una dirección llamado URL donde tiene acceso a texto, vídeos, audio. Además, puedes navegar a diferentes páginas usando hiperenlaces con tan solo dar un clic.



Fundamentos de la Educación a Distancia basado en la Internet

- ★ La educación a distancia es la enseñanza a través de un computador que se caracteriza por la separación completa de espacio y tiempo del maestro y el estudiante.
- ★ Esta enseñanza se da por medio de diversas herramientas tecnológicas donde el objetivo es enseñar y transmitir un conocimiento a través de estrategias y métodos.
- ★ En la educación a distancia el aprendizaje es centrado en el estudiante, siendo el estudiante el responsable de construir su propio conocimiento.



Algunas herramientas utilizadas en la Educación a Distancia

★ Cursos online

★ Blogs

★ Videoconferencia

★ Chat



Definiciones de Conceptos en Común

Yaniz A. Rodríguez Amaro
Odalys Gómez Millán

Sistemas de Gestión de Cursos (Course Management Systems)

Un Sistema de Gestión de Aprendizaje (Course Management Systems) es una herramienta informática, que permite la gestión y presentación de materiales educativos. Centrado principalmente en la gestión y administración de espacios web con contenidos tipo páginas web. Permiten que el aprendizaje se dé en cualquier parte y en cualquier momento. El objetivo de estas herramientas es permitir el aprendizaje en cualquier parte y en cualquier momento. La mayoría de estas herramientas son herramientas web, es decir, herramientas que se usan a través de Internet utilizando un navegador web. Permiten la organización de clases y actividades. Un ejemplo de estas herramientas es Moodle.

Zapata, M. (2003) Sistemas de gestión del aprendizaje – Plataformas de teleformación. Recuperado el 28 de junio de 2014, de <http://www.um.es/ead/red/9/SGA.pdf>

Instituto de Tecnologías Educativas. Plataformas y recursos de aprendizaje en red. Recuperado el 29 de junio de 2014, de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/157/cd/m7_1_plataformas_de_aprendizaje_en_red/conceptos_generales.html

González, J. (2011). SGA Sistema de gestión de aprendizaje. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <https://www.youtube.com/watch?v=VNNPtx47Gos>

Código Abierto ("Open Sources")

Es un conjunto de programas que ponen a disposición de cualquier usuario su licencia. Son programas informáticos que permiten el acceso a su código de programación, lo que facilita modificaciones por parte de otros programadores ajenos a los creadores. Este software es de buena calidad siendo su principal atractivo el que es un software gratis. Existen algunas pautas que debe cumplir el código abierto: redistribución libre: la licencia del código abierto es gratis. Código fuente: el software debe agregar el código fuente y permitir su distribución. La licencia está disponible para cualquier tipo de persona o iniciativa. La liberación del código genera grandes beneficios a la población, entre los que se destacan, por ejemplo, los programas de educación a distancia.

Código Abierto ("Open Sources")

Algunos de los programas más utilizados que poseen código abierto son:

- Mozilla Firefox
- Perl
- Apache HTTP Server
- Linux
- OpenOffice
- Gimp
- Emule

Informaticahoy. (S.P.F). Que es Código Abierto. Recuperado el 29 de junio de 2014, de <http://www.informatica-hoy.com.ar/software-libre-gnu/Que-es-Codigo-Abierto.php>

Definición. De. (2008-2014). Definición de Open Source. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <http://definicion.de/open-source/>

Yepes, J. (2009). ¿Qué es código abierto?. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <https://www.youtube.com/watch?v=hm1xFa94qMQ>

Informática Hoy. (2007-2012). Que es código abierto. Recuperado el 2 de julio de 2014, de <http://www.informatica-hoy.com.ar/software-libre-gnu/Que-es-Codigo-Abierto.php>