

ELEARNING, REDES GLOBALES Y PLATAFORMAS

Curso 2015/2016

(Código: 23305134)

1. PRESENTACIÓN

Esta Guía pretende proporcionar al estudiante una panorámica general de la asignatura para que conozca los conocimientos que se imparten en ella y la metodología seguida. El objetivo que se persigue con la asignatura es introducir al alumno en el conocimiento de Internet y las utilidades que facilita a los docentes, en particular las plataformas educativas.

Ya con los primeros ordenadores personales y dentro de los paquetes de programas que los acompañaban venían incluidos programas de tratamiento de textos, hojas de cálculo, bases de datos y telecomunicaciones. Pero el mundo de las telecomunicaciones con ordenador ha sido el que más ha tardado en popularizarse, las conexiones eran lentas y complejas, reservadas a entornos muy profesionales. Cuando se hizo accesible, fundamentalmente con Internet, su desarrollo fue espectacular.

Internet ha revolucionado las telecomunicaciones. El nuevo sistema de comunicación ofrece una manera sencilla de distribución e intercambio de información y está alterando positivamente el mundo de las comunicaciones en general.

Desde hace varios años se vienen difundiendo distintas plataformas sobre Internet que sirven para presentar contenidos, y a la vez incorporan un conjunto de herramientas de comunicación que facilitan la creación de entornos educativos virtuales.

Las herramientas básicas que toda plataforma de aprendizaje puede incluir son ya hace tiempo conocidas: los foros, el correo electrónico, charlas y pizarras compartidas en tiempo real. Estas herramientas se vienen usando en el ámbito docente, aunque generalmente su uso ha proliferado debido al interés del propio profesor, que de forma autodidacta, ha ido incorporándolas a su quehacer diario. El objetivo básico de una plataforma o aula virtual será por lo tanto integrar el uso de las diversas herramientas y aplicaciones que funcionan sobre Internet en las tareas de enseñanza-aprendizaje.

Por una parte, nos encontramos con plataformas desarrolladas por usuarios entusiastas del medio, que con pocos recursos consiguen unos buenos resultados bien porque crean su propia plataforma adaptada al propio entorno, o porque saben sacarle el mejor de los resultados a un conjunto de herramientas facilitados por el proveedor de acceso a Internet.

Hay también plataformas profesionales e inalcanzables para el habitualmente escaso presupuesto de un único centro, y que están orientadas a dar soporte a entornos académicos más complejos, que permiten gestionar cientos de cursos y alumnos.

Y por último, y no menos interesantes, también encontraremos desarrollos profesionales basados en licencias de software de difusión gratuita que no tienen nada que envidiar a aquellas otras comerciales.

Moodle es una plataforma de este último grupo, desarrolla para soporte de cursos en Internet y que se ha popularizado enormemente debido a su facilidad de uso y a que es de código abierto, y por lo tanto gratuita. No requiere conocimientos especiales de informática ni para diseñar cursos en ella ni para instalarla, con un nivel medio de informática podemos montarla en el aula o en la intranet de nuestro centro y ponerla a disposición de la comunidad educativa.

En esta asignatura conoceremos Moodle desde los tres puntos de vista que como usuarios podemos explorarla: como alumno, como profesor y como administrador.



2.CONTEXTUALIZACIÓN

El entorno de las comunicaciones informáticas se ha implantado de forma paulatina e irreversible en los distintos campos de la sociedad condicionando su funcionamiento cotidiano.

En los planes de estudio de la Educación Secundaria y Bachillerato han de tener cabida estas tecnologías por diversos motivos. Por una parte, se trata de utilizar estos recursos como medio didáctico de apoyo a las diferentes áreas curriculares integrándolos en las distintas asignaturas. Por otra parte, se pretende dotar al alumno de unos conocimientos y recursos que le sean útiles en su incorporación a esta sociedad informatizada.

En esta asignatura se recogen ambos aspectos y se estudiarán las diferentes herramientas que permitan participar de ambos conceptos.

3.REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

Salvo los requisitos previos del máster, solamente se requiere poseer una adecuada sensibilidad ante los procesos de enseñanza-aprendizaje, conscientes del papel de la didáctica en la mejora de los procesos formativos.

4.RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocer los sistemas y métodos de conexión a las redes de comunicación y en especial a internet.

Localizar información relacionada con un tema en la WWW y adaptarla a una necesidad de creación de un documento particular.

Utilizar otros recursos de comunicación e intercambio de información (videoconferencia, news, ftp, correo electrónico, listas de correo, IRC) aprovechando las herramientas que proporcionan programas gestores de comunicaciones.

Introducción práctica a las plataformas de desarrollo de cursos por internet.

5.CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Tema 1. Las comunicaciones telemáticas.
- Tema 2. Introducción a las redes informáticas.
- Tema 3. Internet.
- Tema 4. Aulas virtuales.
- Tema 5. Información y recursos sobre moodle.

6.EQUIPO DOCENTE

- [ANTONIO MEDINA RIVILLA](#)

7.METODOLOGÍA

La enseñanza se impartirá con la metodología a distancia propia de la UNED, por medio de entornos virtuales y otros medios de apoyo a distancia.



La asignatura tiene las siguientes características generales:

- Es una asignatura "a distancia" según modelo metodológico implantado en la UNED. Al efecto se dispondrá de los recursos incorporados al Curso virtual de la asignatura.
- La planificación de las actividades del curso ha de hacerse de manera que permitan su adaptación a estudiantes con diversas circunstancias personales y laborales.
- En general, el trabajo autónomo es una parte muy importante de la metodología "a distancia" por lo que es aconsejable que cada estudiante establezca su propio ritmo de estudio de manera que pueda abordar el curso de forma continuada y regular.
- La asignatura tiene un carácter teórico-práctico, pero no serán necesarias actividades presenciales.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, debe abordar el estudio de la asignatura comenzando por una lectura detenida de la Guía de Estudio.

A continuación, se incluye una distribución porcentual aproximada de los créditos del curso en función de las distintas actividades sobre el total (100%; 125 horas):

- Trabajo con los materiales didácticos: 20%; 25 horas
- Realización de actividades prácticas: 20%; 25 horas
- Trabajo autónomo: 20%; 25 horas
- Trabajos para la evaluación final: 40%; 50 horas

8. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

Los materiales básicos recomendados para la preparación de la asignatura: libros y páginas web de libre acceso, se indicarán al estudiante en el curso virtual de la asignatura.

Asimismo el alumno tendrá en el curso virtual la documentación específica preparada para la asignatura.

9. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

Los materiales complementarios recomendados para la preparación de la asignatura se indicarán al estudiante en el curso virtual de la asignatura.

10. RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

Los recursos de apoyo se facilitan a través del espacio del curso virtual

11. TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

El equipo docente atenderá la tutoría y seguimiento a través del foro de la Plataforma.

12. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

La asignatura se evaluará mediante un trabajo personal remitido al profesor a través de la plataforma que da soporte al curso. En la documentación de la asignatura se detalla este trabajo que podrá ser de dos tipos básicos:



Opción A. Presentación de una experiencia propia sobre la utilización de las herramientas y recursos que facilita Internet en nuestro entorno educativo.

Opción B. Creación de un curso virtual sobre Moodle.

En ambos casos se entregará un documento a través del enlace dispuesto para ello en el curso virtual, que detallará todo el trabajo realizado.

La calificación se efectuará también a través del curso virtual.

13.COLABORADORES DOCENTES

- EUFRASIO PEREZ NAVIO

14.Competencias

GENERALES

CG02 - Usar de forma eficaz herramientas y recursos de la Sociedad del Conocimiento.

CG03 - Comunicarse de forma eficaz con públicos especializados y no especializados utilizando creativamente medios tradicionales y tecnológicos.

CG04 - Trabajar en equipo.

CG05 - Gestionar procesos de innovación.

CG06 - Adquirir habilidades de autoformación por medios tradicionales y tecnológicos a lo largo de la vida.

ESPECÍFICAS

CE03 - Diseñar modelos didácticos interculturales y tecnológicos.

CE08 - Diseñar, desarrollar, aplicar e integrar medios y recursos didácticos y tecnológicos que contribuyan al aprendizaje autónomo y colaborativo en el ámbito curricular.

