

Universidad del Turabo

Escuela de Educación

Programa Graduado

Tecnología Educativa

Curso ETEG 502

Taller 3

Fundamentos de la Educación a Distancia

Raymond L. Colón Ortiz

Facilitadora :

LAYLANNIE TORRES GONZALEZ

25 - 1 de Diciembre de 2013

Tabla de Contenido

	Page
Presentación	0
Indice	1
WEB 2.0 (Definición y Componentes)	2 - 3
Tecnología WEB 2.0	4
Aprendizaje Basado en el Internet	5
World Wide Web	5
Fundamentos de la Educación a Distancia basada en el Internet	6
Sistemas de Gestión de Cursos(Course Managment Sytem)	6 - 7
Código Abierto (Open Sources)	7
Referencias Bibliográficas	8

Sistemas y Modelos de la Comunicación Educación a Distancia

1 - WEB 2.0 (Definición y Componentes)

La Web 2.0 es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas al usuario final. El Web 2.0 es una actitud y no precisamente una tecnología. La Web 2.0 es la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través del web enfocadas al usuario final. Se trata de aplicaciones que generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio.

A) Componentes de la WEB 2.0

1- Comunicación :

CONVERSACIONES: Actitud de las empresas y organizaciones a relacionarse directamente y de forma transparente con los consumidores, gracias a las nuevas formas de comunicación.

TRANSPARENCIA: Abrirse al mundo, a otros puntos de vista, compartir toda la información posible y minimizar los “secretos”, ayudar a los demás y a uno mismo, sean personas o empresas.

CREATIVE COMMONS: Sistema flexible de licencias de derechos de autor para trabajos creativos, donde compartir es prioritario frente a restringir o limitar. Se conoce como CC.

RECOMENDACIONES: En un mundo sobresaturado de información, sistemas de filtrado colaborativo y participativo permiten generar gran cantidad de recomendaciones fiables.

COMPARTIR: Frente a los entornos cerrados y la informática individual, compartir información en cualquier formato redundante en beneficios para todos.

2- Interacción :

INTERFACES ENRIQUECIDAS: Formas avanzadas de que un usuario interactúe con una aplicación o página web determinada, con funciones o nuevas posibilidades útiles, manteniendo la simplicidad aparente.

FOLKSONOMÍAS: metodología de la clasificación en la que los propios usuarios emplean ‘tags’ o etiquetas de modo descentralizado para objetos diversos tales como fotografías, páginas, videos, audio o textos.

MOVILIDAD: manera de definir la posibilidad de acceder a un servicio, aunque el usuario cambie de lugar de acceso o de dispositivo.

LA RED COMO PLATAFORMA: muchos servicios dejan de ser aplicaciones encerradas en el ordenador personal para estar disponibles y ser usados, ‘vía web’, desde cualquier lugar.

PÁGINAS DE INICIO PERSONALIZADAS: Puntos de inicio para el navegador, personalizables con módulos y contenidos diversos,

3- Contenido :

CONTENIDO GENERADO POR EL USUARIO: La información generada, publicada y compartida por los individuos hace que surjan nuevos servicios basados principalmente en ese tipo de contenidos.

ECONOMÍA DE LA ATENCIÓN: Ante la sobredosis informativa de la actualidad, lo más valioso que tienen las personas suele ser su tiempo. Por lo tanto su moneda de cambio es la atención.

PERIODISMO CIUDADANO: Además de consumir información, el usuario escribe weblogs, toma fotos, graba videos, los comparte, filtra y comenta.

TAGS: Etiquetas o palabras clave que describen o se asocian a diversos tipos de objetos de información y que sirven para clasificarlos, por lo general de forma informal.

4- Sociedad :

REDES SOCIALES: Redes en cuya estructura los nodos individuales son personas que mantienen relaciones, como amistad, intereses comunes o fines comerciales.

REPUTACIÓN/CONFIANZA: Cuando el usuario es el protagonista, su reputación influye en lo que le rodea, especialmente en la cantidad de atención y confianza que es capaz de generar a su alrededor.

COMPUTACIÓN SOCIAL: Utilización del “colectivo” para realizar tareas de computación costosas o complejas mediante el reparto de actividades, que a veces son intrínsecamente humanas y no mecánicas.

SOFTWARE SOCIAL: Herramientas que basan su existencia en las necesidades o fines de comunicación de las personas y que por lo general forman una comunidad con intereses comunes.

PARTICIPACIÓN: La participación de los individuos de forma activa es la razón de la existencia de muchos nuevos servicios.

2 - Technología WEB 2.0

La tecnología de la Web 2.0 incluye “software servidor, sindicación de contenidos, protocolos de mensajería, aplicaciones cliente, navegadores estándares con plug-ins y extensiones”. Todas estas tecnologías le permiten ofrecer capacidades distintas de las que ofrecen los sitios Web tradicionales, como son almacenamiento de información, creación y capacidades de diseminación. La tecnología que nos depara la Web 2.0, según Cavanaugh (2002). Son un conjunto de tecnologías que permiten que un gran número de personas se

conecten, colaboren y creen entre sí (Cavanaugh, 2002). Ahora tenemos usuarios que usan la tecnología constantemente y que poseen un artefacto tecnológico permanentemente como si se tratase de una extensión propia (una agenda personal digital, un teléfono móvil, un ordenador personal, un busca, un mp3.). Esto es lo que da el poder a los usuarios.

3 - Aprendizaje Basado en el Internet

(DIL, Distributed Interactive Learning)

En el ambiente DPL, se usa la web para entregar material de lectura que se accesa a conveniencia del estudiante. El método de aprendizaje se mantiene objetivista. La información es lineal: archivos de texto, transparencias y videos. No es interactiva. El estudiante recibe información del instructor en forma pasiva. DIL describe un ambiente constructivista que promueve la exploración y la interactividad. La web permite libre exploración y la interacción con material y otros estudiantes. La web se utiliza no sólo como un medio de entrega sino para promover la libre exploración de información y para permitir al estudiante interactuar con el material y con otros estudiantes.

4 - World Wide Web

En informática, la World Wide Web (WWW) o Red informática mundial¹ comúnmente conocida como la web, es un sistema de distribución de documentos de hipertexto o hipermedios interconectados y accesibles vía Internet. Con un navegador web, un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de esas páginas usando hiperenlaces. La web, tal y como la conocemos hoy día, ha permitido un flujo de comunicación global a una escala sin precedentes en la historia humana. Personas separadas en el tiempo y el espacio, pueden usar la Web para intercambiar- o incluso desarrollar mutuamente- sus pensamientos más íntimos, o

alternativamente sus actitudes y deseos cotidianos. Experiencias emocionales, ideas políticas, cultura, idiomas musicales, negocio, arte, fotografías, literatura... todo puede ser compartido y diseminado digitalmente con el menor esfuerzo, haciéndolo llegar casi de forma inmediata a cualquier otro punto del planeta

5 - Fundamentos de la Educación a Distancia basada en el Internet

Cuando hablamos de Educación a Distancia, normalmente hablamos de una sistema de educación en el que las partes -alumnos y los profesores- no están en el mismo lugar. Este proceso se lleva a cabo a través del acceso remoto de los programas educativos, mientras se desarrolla el proceso de aprendizaje como una enseñanza complementaria a la tradicional, por medio del uso de varias tecnologías clasificadas en tres categorías: informática, telecomunicaciones e impresos. En la Educación a Distancia la distribución de instrucciones no obliga a las partes a estar presentes físicamente en el mismo lugar; a) en clases vía satélite los especialistas están en un Aula de Emisión y los alumnos en centros de enseñanza dentro de Aulas Virtuales, o bien, b) en conferencias electrónicas desde un centro educativo conectado a los hogares, oficinas ó aulas virtuales por medio de computadoras. La Educación a distancia significa históricamente estudio a través de correos. En nuestros días las nuevas tecnologías de comunicación, audio, video y computadoras, se utilizan como soportes para distribuir educación. De esta manera, el estudiante es el responsable de su aprendizaje. Sin embargo, ésta terminología representa la tendencia que utiliza una mezcla de diferentes modos educativos para optimizar el procedimiento de la enseñanza-aprendizaje.

6 - Sistemas de Gestión de Cursos(Course Managment Sytem)

Las principales funciones del sistema de gestión de aprendizaje son: gestionar usuarios, recursos así como materiales y actividades de formación, administrar el acceso, controlar y hacer seguimiento del proceso de aprendizaje, realizar evaluaciones, generar informes, gestionar

servicios de comunicación como foros de discusión, videoconferencias, entre otros. Un sistema de gestión de aprendizaje generalmente no incluye posibilidades de autoría (crear sus propios contenidos), sino que se focaliza en gestionar contenidos creados por fuentes diferentes. La labor de crear los contenidos para los cursos se desarrolla mediante un Learning Content Management System (LCMS). La mayoría de los sistemas de gestión de aprendizaje funcionan con tecnología web.

7 - Código Abierto (Open Sources)

Código abierto es la expresión con la que se conoce al software distribuido y desarrollado libremente. Se focaliza en los beneficios prácticos (acceso al código fuente) que en cuestiones éticas o de libertad que tanto se destacan en el software libre. En la actualidad el código abierto se utiliza para definir un movimiento nuevo de software (la Iniciativa Open Source), diferente al movimiento del software libre, incompatible con este último desde el punto de vista filosófico, y completamente equivalente desde el punto de vista práctico, de hecho, ambos movimientos trabajan juntos en el desarrollo práctico de proyectos. La idea bajo el concepto de *código abierto* es sencilla: cuando los programadores (en Internet) pueden leer, modificar y redistribuir el código fuente de un programa, éste evoluciona, se desarrolla y mejora. Los usuarios lo adaptan a sus necesidades, corrigen sus errores a una velocidad impresionante, mayor a la aplicada en el desarrollo de software convencional o cerrado, dando como resultado la producción de un mejor software. La idea del código abierto se centra en la premisa de que al compartir el código, el programa resultante tiende a ser de calidad superior al software propietario, es una visión técnica. Por otro lado, el software libre tiene tendencias filosóficas e incluso morales: el software propietario, al no poder compartirse, es "*antiético*" dado que prohibir compartir entre seres humanos va en contra del sentido común.

Referencias Bibliográficas :

Buyens, Jim. Aprenda Desarrollo de Bases de Datos web Ya. Mc Graw Hill 2000

Un Jan, Alberto. Computadores en la Educación: Un enfoque Sistémico. Universidad Nacional de Ingeniería, 1987.

Berners-Lee, Tim; Bray, Tim; Connolly, Dan; Cotton, Paul; Fielding, Roy; Jeckle, Mario; Lilley, Chris; Mendelsohn, Noah; Orchard, David; Walsh, Norman; Williams, Stuart (December 15, 2004). *Architecture of the World Wide Web, Volume One*. Version 20041215. W3C.