

**NOMBRE DE LA MATERIA**

# Introducción al uso de plataformas *groupware*

<b>Nivel de formación</b>	Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje		
<b>Área de formación</b>	Curso propedéutico	<b>Carga horaria</b>	20 hrs.
<b>Seriación</b>	N/A	<b>Créditos</b>	N/A

## SENTIDO DE LA MATERIA EN EL PLAN DE ESTUDIOS

“Introducción al uso de plataformas Groupware” es un curso propedéutico diseñado para capacitar a quienes aspiran a cursar materias en ambientes virtuales de aprendizaje.

Un elemento indispensable en la adopción de la tecnología es la capacitación de los usuarios. Este curso introduce al estudiante en el uso de Moodle, plataforma del CUCEA para cursos en línea y a distancia. El estar familiarizado con este tipo de tecnología es indispensable para el egresado de este posgrado.

## INTENCIONES DE LA MATERIA Y COMPETENCIAS A DESARROLLAR

### **Competencia a desarrollar**

Analizar el impacto de Internet para reconfigurar las formas de la socialización, así como los elementos sociales que configuran la cultura digital, con el fin de reconocer el ambiente virtual de aprendizaje y sus potencialidades mediante el uso de una plataforma groupware como Moodle.

### **Competencia general del perfil de egreso con que se vincula o a la que apoya**

Facilitar los procesos formativos en ambientes presenciales enriquecidos, mixtos o virtuales.

### **Producto integrador**

Crear un plan de acción para mejorar la calidad de la Individual dieta cognitiva personal mediante el uso de herramientas y aplicaciones tecnológicas.

### **Campo de aplicación profesional**

Formación mediada por tecnología, diseño y gestión de ambientes de aprendizaje virtuales y mixtos.

Logros esperados	
Conocimientos	Uso general de las tecnologías.
Habilidades	<p>Elección del medio más idóneo de comunicación para una situación dada.</p> <p>Utilización eficiente de los medios de comunicación e interacción que ofrece el medio.</p> <p>Uso de herramientas de apoyo y seguimiento del aprendizaje, dentro del ambiente virtual.</p> <p>Incorporación de tecnologías externas a la plataforma para enriquecer y potenciar el trabajo en línea.</p> <p>Tránsito seguro y con plena confianza por las partes que componen un</p>

	curso en ambientes virtuales.
Actitudes	Apertura a nuevos paradigmas de comunicación. Disposición para trabajo en equipo. Para la construcción de conocimiento a través de la socialización.
Valores	Ética profesional. Respeto a los derechos de autor de la información que se gestione en Internet Respeto a la opinión de los demás.

## CONTENIDOS

Unidad	Finalidad	Contenido	Producto de la unidad
<b>1. El aprendizaje en la era digital.</b>	El estudiante reconocerá los usos que brinda la Internet.	1.1 La cultura digital 1.1.1 La generación net 1.1.2 La sociedad aumentada y el aprendizaje 1.2 Web 2.0 y flujos de conocimiento 1.2.1 La evolución de la Web 1.2.1.1 Web 1.0 1.2.2 La dieta cognitiva 1.3 TIC, TAC y TEP 1.4 Moodle 1.4.1 Primeros pasos en Moodle 1.4.2 Uso de las principales herramientas de la plataforma Moodle	Un ensayo en el que debe quedar plasmado qué cambios visualizas en tu entorno y en las relaciones sociales que estableces. Además, debe mostrar la visión que tienes respecto a las nuevas formas de organización social. Y finalmente, debe presentar una prospectiva de la realidad de la nueva cultura digital.
<b>2. Herramientas para el prosumer.</b>	El estudiante determinará las posibilidades de creación de contenido digital para su participación en los flujos conversacionales en Internet.	2.1 Multimedia 2.1.1 Video y fotografía 2.1.1.1 Animoto 2.1.1.2 Instagram 2.2. Inmersión y Simulación 2.2.1 Metaversos y avatares 2.2.2 Second Life y Minecraft 2.2.3 Bitstrips 2.3. Realidad Aumentada 2.3.1 Ejemplos de uso 2.4. Viralidad e Internet memes	Un avatar construido para la inmersión en un metaverso.
<b>3. Productividad digital y uso académico.</b>	El estudiante utilizará herramientas digitales que permiten analizar, visualizar y representar situaciones de aprendizaje.	3.1 Análisis, visualización y representación 3.1.1 Mapas conceptuales 3.1.1.1 CMapsTools 3.1.1.2 Mindmanager 3.1.2 Nubes 3.1.2.1 Nubes de Tags 3.1.2.2 Nubes de Palabras 3.2 Productividad y ofimática	Una presentación de diapositivas, en la que el alumno incluirá de manera libre alguna de las herramientas de análisis, visualización y representación, que se revisan en la presente unidad.

		3.2.1 Calendar 3.2.2 Computo en la nube 3.2.2.1 Dropbox 3.2.2.2 Evernote 3.2.2.3 Google D 3.2.2.4 Office	
<b>4. El entorno personal de aprendizaje.</b>	El estudiante realizará una indagación de los términos de PLE Y PLN para, posteriormente, generar un propio PLE.	4.1 Recorrido por los términos de PLE y PLN 4.1.1 Ejemplos y diagramas 4.2 El PLE y la dieta cognitiva personal.	Crear una nueva dieta cognitiva integrando las capacidades de alfabetización crítica y las posibilidades tecnológicas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Adell Segura, J. y Castañeda Quintero, L. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. En R. Roig Villa y M. Fiorucci (Eds.), Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La Integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas (pp.19-30). Recuperado de <http://digitum.um.es/xmlui/handle/10201/17247>
- Andrade, J.A. (Ed.). (2005). Wikipedia: una experiencia mundial de trabajo colaborativo. Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento, 2(2), 81-86. Recuperado de <http://revistas.luz.edu.ve/index.php/enlace/article/viewFile/3278/3163>
- Animoto. (2012). How do I get started? Recuperado de <http://help.animoto.com/entries/415073>
- Auradefelicitat. (Noviembre, 2009). Tutorial de Animoto (español) [Archivo de video]. Recuperado de [http://youtu.be/\\_rfuu3RDPrC](http://youtu.be/_rfuu3RDPrC)
- Barneche-Naya, V., Mihura-López, R. y Hernández-Ibáñez, L.A. (Febrero, 2012). Metaversos formativos: Tecnologías y estudios de caso. Revista de Comunicación Vivat Academia, 14, 368-386. Recuperado de <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/vivataca/numeros/n117E/PDFs/Varios2.pdf>
- Blackmore, S. (Octubre, 2000). The power of memes. Recuperado de <http://www.psy.cmu.edu/~rakison/memes.pdf>
- Blip. (2013). George Siemens. Interview on learning, connectivism, social media [Archivo de video]. Recuperado de <http://blip.tv/the-robin-good-show/george-siemens-interview-on-learning-connectivism-social-media-1202451>
- Blip. (Mayo, 2012). Dolors Reig. Socionomía: de cómo la sociedad aumentada nos transforma [Archivo de video]. Recuperado de <http://blip.tv/universidad-internacional-de-andalucia/dolors-reig-socionomia-de-como-la-sociedad-aumentada-nos-transforma-6385549>
- Brake, K. (Octubre, 2007). How to use Google Calendar [Archivo de video]. Recuperado de <http://youtu.be/2iTsxQFvQZQ>
- Checa García, F. y Joyanes Aguiar, L. (2010). El uso de metaversos en el mundo educativo: gestionando conocimiento en Second Life. Recuperado de <http://www.uem.es/myfiles/pageposts/jiu/jiu2010/pdf/16c.pdf>
- Common Craft. (2008). Redes sociales [Archivo de video]. Recuperado de <http://www.commoncraft.com/video/redes-sociales>

- Córlica, J. L. (Junio, 2012). La brecha digital de segundo nivel en Latinoamérica. Trabajo presentado en Conectáctica. Guadalajara, México. Recuperado de <http://conectactica.com/wp-content/uploads/2012/06/La-Brecha-Digital-de-Segundo-Nivel.ppt>
- Dans Pérez, E. (Marzo, 2006). Érase una vez un virus bueno (marketing viral). PC actual, (183), 32-34. Recuperado de [http://profesores.ie.edu/enrique\\_dans/download/viral-PCA.pdf](http://profesores.ie.edu/enrique_dans/download/viral-PCA.pdf)
- Dare, L. (s.f.). Facebook. Recuperado de [http://www.svea-project.eu/fileadmin/\\_svea/downloads/Facebook\\_01.pdf](http://www.svea-project.eu/fileadmin/_svea/downloads/Facebook_01.pdf)
- Departamento de Aplicación Docente (Universidad Nacional de Cuyo). (2012). 14 originales herramientas web que todavía desconoces. Recuperado de <http://www.dad.uncu.edu.ar/upload/14-originales-herramientas-web-que-todavia-desconoces.pdf>
- Dixon, A. (s.f.). Web 2.0 for communication. Recuperado de [http://www.svea-project.eu/fileadmin/\\_svea/downloads/Web\\_2.0\\_for\\_Communication.pdf](http://www.svea-project.eu/fileadmin/_svea/downloads/Web_2.0_for_Communication.pdf)
- Dropbox. (2013). Centro de ayuda. En Dropbox. Recuperado de <https://www.dropbox.com/help>
- Educational Technologies Center. (2012). Quickstart guide to Evernote. Recuperado de <https://www.princeton.edu/etc/resources/Evernote.pdf>
- Escobar, C. (Junio 13, 2012). Cómo usar hangout de Google Plus [Archivo de video]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=Rlgh3eGyEEg>
- Evernote. (2013). Evernote. Recuperado de <http://evernote.com/intl/es/>
- García, I. (s.f.). 21 ideas para usar Instagram de manera eficiente. Recuperado de <http://isragarcia.es/21-ideas-para-usar-instagram-de-manera-eficiente>
- Gisbert, M. y Esteve, F. (2011). Digital Leaners: la competencia digital de los estudios universitarios. La Cuestión Universitaria, (7), 48-59. Recuperado de [http://www.lacuestionuniversitaria.upm.es/web/grafica/articulos/imgs\\_boletin\\_7/pdfs/LCU-7-6.pdf](http://www.lacuestionuniversitaria.upm.es/web/grafica/articulos/imgs_boletin_7/pdfs/LCU-7-6.pdf)
- Goodwill Community Foundation, Inc. (2013). Facebook 101. Recuperado de <http://www.gcflearnfree.org/facebook101>
- Google. (Junio 27, 2011). Google+: explore hangouts [Archivo de video]. Recuperado de <http://youtu.be/QN38vHZjWXw>
- Hamilton, B.J. (Febrero, 2013). Nurturing lifelong learning with Personal Learning Networks. Trabajo presentado en Ohio eTech Conference. Ohio, EE.UU.
- Heras Lara, L., y Villarreal Benítez, J.L. (10 de junio, 2007). La realidad aumentada: una tecnología en espera de usuarios. Revista Digital Universitaria, 8(6). Recuperado de [http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art48/jun\\_art48.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art48/jun_art48.pdf)
- Hernández Reig, D. (2012). Socionomía ¿Vas a perderte la revolución social? Recuperado de <http://www.slideshare.net/dreig/primer-capitulo-socionomia>
- IE Business School. (s.f.). Web 2.0. Recuperado de [http://openmultimedia.ie.edu/OpenProducts/web\\_2\\_0\\_e/web\\_2\\_0\\_e/index.html](http://openmultimedia.ie.edu/OpenProducts/web_2_0_e/web_2_0_e/index.html)
- Instituto Iberoamericano de TIC y Educación. (Abril, 2012). Videoconferencia de Dolors Reig: sociedad aumentada y aprendizaje [Archivo de video]. Recuperado de <http://www.oei.org.ar/ibertic/conferencia2.php>
- Lara, T. (2005). Blogs para educar: Usos de los blogs en una pedagogía constructivista. Cuadernos de comunicación e innovación, (65). Recuperado de <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articulocuaderno.asp@idarticulo%3D2&rev%3D65.htm>

- López García, J.C. (Marzo 1, 2012). Herramientas para elaborar mapas conceptuales. Recuperado de <http://www.eduteka.org/modulos/4/91/707/1>
- Manejo de Redes Sociales. (Abril 15, 2011). ¿Qué es Facebook? [Archivo de video]. Recuperado de <http://youtu.be/srAhbQRYhG0>
- Mindjet. (Abril, 2013). Introduction to Mindjet Mobile [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/user/mindjet?feature=watch>
- Morrison, D. (Enero 22, 2013). How to create a robust and meaningful Personal Learning Network [PLN] [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://onlinelearninginsights.wordpress.com/2013/01/22/how-to-create-a-robust-and-meaningful-personal-learning-network-pln/>
- Neubauer, B.J., Hug, R.W., Hamon, K.W. y Stewart, S.K. (2011). Using Personal Learning Networks to leverage communities of practice. The Journal of Public Affairs Education, 17(1), 9-25. Recuperado de [http://www.naspaa.org/jpaemessenger/Article/VOL17-1/04\\_17n01\\_NeubauerHugHamonStewart.pdf](http://www.naspaa.org/jpaemessenger/Article/VOL17-1/04_17n01_NeubauerHugHamonStewart.pdf)
- O'Reilly Media. (Noviembre 11, 2008). Web 2.0 Summit 08: Isaac Mao (Social Brain Foundation High) [Archivo de video]. Recuperado de <http://youtu.be/-WhSUar6Hi4>
- Pearce, K. (s.f.). Blogging. Recuperado de [http://www.svea-project.eu/fileadmin/\\_svea/downloads/Blogging.pdf](http://www.svea-project.eu/fileadmin/_svea/downloads/Blogging.pdf)
- Periodismo Ciudadano. (Noviembre 14, 2011). Howard Rheingold y las “multitudes inteligentes” o “Smart Mobs” [Archivo de video]. Recuperado de <http://youtu.be/jpcNtXQ41n8>
- Polo García, J.D. (2009). Twitter para quien no usa Twitter. Recuperado de <http://www.bubok.es/libros/16583/twitter-para-quien-no-usa-twitter-bn>
- Reig, D. (21 de abril, 2012). Aprendizaje sociedad aumentada [Presentación e Prezi]. Recuperado de [http://prezi.com/ohx0nhi44nr\\_/aprendizaje-sociedad-aumentada/](http://prezi.com/ohx0nhi44nr_/aprendizaje-sociedad-aumentada/)
- Reig, D. (Marzo 7, 2012). Aprendizaje y evolución de lo tecnosocial [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.dreig.eu/caparazon/2012/03/07/aprendizaje-tecnosocial/>
- Rheingold, H. (2006). Nuevas configuraciones de identidad en un entorno Web 2.0. En Artnodes, (5). Recuperado de <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/746>
- Roig, A. (Noviembre, 2012). Captúrame, visualízame, compárteme: la revolución de las nuevas plataformas visuales colaborativas. Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación, (16). Recuperado de <http://www.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero16/articles/Article-Toni-Roig.html>
- Ruiz Torres, D. (2011). Realidad Aumentada, educación y museos. Revista Icono 14, 2(9), 212-226. Recuperado de <http://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/24/42>
- SayItVisually. (Junio, 2009). Skype explained visually [Archivo de video]. Recuperado de <http://youtu.be/m1mflr-kQIk>
- Second Life. (s.f.). Guía rápida de Second Life. Recuperado de [http://community.secondlife.com/t5/Base-de-conocimientos/Gu%C3%ADa-r%C3%A1pida-de-Second-Life/ta-p/1246327#Section\\_1](http://community.secondlife.com/t5/Base-de-conocimientos/Gu%C3%ADa-r%C3%A1pida-de-Second-Life/ta-p/1246327#Section_1)
- Shirky, C. (2011). Todos somos un medio de comunicación. En Here Comes Everybody: the power of organizing without organizations. Recuperado de <http://www.postituloperiodismo.com.ar/blogs/wp11/?p=149>
- Siemens, G. (2010). Conociendo el conocimiento. Recuperado de <http://www.bubok.es/libros/171464/Conociendo-el-conocimiento>

- Skype. (2013). Características. En Skype. Recuperado de <http://www.skype.com/es/features/>
- Spencer, J. (27 de junio de 2010). Sketchy Explanation: starting a PLN [Archivo de video]. Recuperado de <http://youtu.be/MqSH5TMYIz4>
- Sulé Alonso, M.A. y Prieto García, J. (2010). MK-20: secretos a voces del social- media. Pecunia, Monográfico (2010), 191-214. Recuperado de [http://www.erevistas.csic.es/ficha\\_articulo.php?url=oai\\_revista538:161&oai\\_iden=oai\\_revista538](http://www.erevistas.csic.es/ficha_articulo.php?url=oai_revista538:161&oai_iden=oai_revista538)
- Tagxedo. (2013). Tagxedo. Recuperado de <http://www.tagxedo.com/>
- TED. (Julio, 2010). David McCandless: la belleza de la visualización de datos [Archivo de video]. Recuperado de [http://www.ted.com/talks/lang/es/david\\_mccandless\\_the\\_beauty\\_of\\_data\\_visualization.html](http://www.ted.com/talks/lang/es/david_mccandless_the_beauty_of_data_visualization.html)
- Universitat Oberta de Catalunya. (Mayo 13, 2011). Isaac Mao Sharismo 05/05/2011 [Archivo de video]. Recuperado de <http://youtu.be/tnR6fqkxDj4>
- Urbina Nájera, A.B. y Zamora Rodríguez, J.A. (2010). Mezcla de páginas web a través de Mashups. Revista Elementos: Ciencia y Cultura, 17(80). Recuperado de [http://www.erevistas.csic.es/ficha\\_articulo.php?url=oai:redalyc.uaemex.mx:29415988007&oai\\_iden=oai\\_revista416](http://www.erevistas.csic.es/ficha_articulo.php?url=oai:redalyc.uaemex.mx:29415988007&oai_iden=oai_revista416)
- Walton, J. (s.f.). Wikis. Recuperado de [http://www.svea-project.eu/fileadmin/\\_svea/downloads/Wikis.pdf](http://www.svea-project.eu/fileadmin/_svea/downloads/Wikis.pdf)
- Wordle. (2013). Wordle. Recuperado de <http://www.wordle.net/>
- XarxaTIC. (Noviembre 20, 2011). Etapas en la adopción de un PLN [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.xarxatic.com/etapas-en-la-adopcion-de-un-pln/>
- YouTube. (2013). Introducción. Recuperado de [http://www.youtube.com/t/about\\_getting\\_started](http://www.youtube.com/t/about_getting_started)

## RÚBRICA

Proyecto final	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
<b>Plan para mejorar la calidad de la dieta cognitiva personal.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona dónde se habla de los temas que le interesan al internauta (foros, blogs, etc.)</li> <li>• Quién habla sobre los temas de interés (es un experto, una organización, un periodista, etc.)</li> <li>• Qué se habla de los temas (cuáles son las controversias).</li> <li>• Aplica una monitorización de la web social para actualizarse en los temas de interés del internauta (configurar alertas en buscadores,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona dónde se habla de los temas que le interesan al internauta (foros, blogs, etc.)</li> <li>• Qué se habla de los temas de interés (cuáles son las controversias).</li> <li>• Aplica una monitorización de la web social para actualizarse en los temas de interés del internauta (configurar alertas en buscadores, contactar expertos, suscribirse a fuentes de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona dónde se habla de los temas que le interesan al internauta (foros, blogs, etc.)</li> <li>• Aplica una monitorización de la web social para actualizarse en los temas de interés del internauta (configurar alertas en buscadores, contactar expertos, suscribirse a fuentes de información).</li> <li>• Participa en los flujos conversacional es</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solo menciona qué se habla de los temas que le interesan al internauta (foros, blogs, etc.)</li> <li>• Aplica una monitorización de la web social para actualizarse en los temas de interés del internauta (configurar alertas en buscadores, contactar expertos, suscribirse a fuentes de información).</li> <li>• No participa en los flujos conversacional es</li> </ul>

	<p>contactar expertos, suscribirse a fuentes de información).</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•Participa en los flujos conversacionales en redes sociales.</li><li>•Incluye el esquema en el que plasma su entorno personal de aprendizaje.</li><li>•Presenta tres referencias bibliográficas con base en el manual de APA. (Versión 6).</li></ul>	<p>información).</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•Participa en los flujos conversacionales en redes sociales.</li><li>•Incluye el esquema en el que plasma su entorno personal de aprendizaje.</li><li>•Presenta dos referencias bibliográficas con base en el manual de APA. (Versión 6).</li></ul>	<p>en redes sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•Incluye el esquema en el que plasma su entorno personal de aprendizaje.</li><li>•Presenta una referencia bibliográfica con base en el manual de APA. (Versión 6).</li></ul>	<p>en redes sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•Incluye el esquema en el que plasma su entorno personal de aprendizaje.</li><li>•Presenta una referencia bibliográfica con base en el manual de APA. (Versión 6).</li></ul>
--	--	--	--	--