



CAMPUS VIRTUAL-UNR

www.puntoedu.edu.ar

PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y PRÁCTICAS PARA
DESARROLLAR PROCESOS Y MATERIALES
DIDÁCTICOS EN EL CONTEXTO FÍSICO-VIRTUAL
DE EDUCACIÓN SUPERIOR.

Patricia San Martín, Griselda Guarnieri, Guillermo Rodríguez

Rector

Prof. Darío Maiorana

Vicerrector

Lic. Eduardo Seminara

Secretario general

Prof. Dr. Héctor D. Masía

Secretaria de Tecnologías Educativas y de Gestión

Ps. Lucio F. Chendo

Sub-Secretaría de Coordinación Tecnológica

Sr. Gustavo Rosa

Derecho de Autor © 2009, Patricia San Martín, Griselda Guarnieri, Guillermo Rodriguez

Los autores liberan estas obras intelectuales a través de la licencia Copyleft de Creative Commons, **Atribución-No Comercial-Sin Obras Derivadas 2.5 Argentina.**

[Licencia](#)

Última actualización: Noviembre 2009

Diseño gráfico y edición: Martín Sansarricq
Departamento de Comunicación y Relaciones Institucionales
Campus Virtual UNR

Índice

Introducción	8
La organización del Campus Virtual-UNR	13
I. Perspectiva teórica.....	15
1.1. Posicionarnos	15
1.2. El Dispositivo Hipermedial Dinámico	18
1.3. Presencialidad	21
II. Las herramientas informáticas.....	23
2.1. Tecnologías hipermediales para educar e investigar.	23
III. Diseñar e implementar	41
3.1. La modalidad de taller	41
3.2. Moodle y sus herramientas	45
3.3. Consideraciones para el diseño de un espacio mediatizado para educación.....	46
3.4. Plantilla para crear su espacio en Moodle (rol docente).....	51
ACTIVAR EDICIÓN.....	51
ETIQUETAS	53
RECURSOS	53
CREAR UN FORO	55

CREAR UN WIKI.....	57
MOSTRAR UN DIRECTORIO	59
ENTREGA ONLINE DE TRABAJOS.....	59
HERRAMIENTAS PARA EL SONDEO DE OPINIÓN, DE INVESTIGACIÓN Y DE EVALUACIÓN	60
COMUNICACIÓN SINCRÓNICA Y ASINCRÓNICA: MENSAJERÍA INTERNA	67
COMO AGREGAR MÁS UNIDADES A UN CURSO.....	69
GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	69
OTRAS HERRAMIENTAS ÚTILES PARA EL DOCENTE....	71

IV. Guía operativa para alumnos 76

4.1. Crear una cuenta en “Comunidades”	77
Formulario de Registro.....	78
4.2. Logeo	79
OLVIDO DEL NOMBRE DE USUARIO O CONTRASEÑA ..	79
4.3. Cómo inscribirte a un curso	80
BUSCAR CURSOS	81
CURSOS SIN CONTRASEÑA	81
CURSOS CON CONTRASEÑA	82
OLVIDO DE LA CONTRASEÑA DE ACCESO AL CURSO .	82
4.4. Buscar cursos	83
MIS CURSOS	84
INGRESO A UN CURSO	84
4.5. La barra de navegación	85

BARRA DE NAVEGACIÓN AL VER UN RECURSO 86

4.6. El pie de página 87

4.7. Los paneles de utilidades 88

PANEL PERSONAS 88

PANEL ACTIVIDADES 89

PANEL BÚSQUEDA EN LOS FOROS 90

BÚSQUEDA AVANZADA EN LOS FOROS..... 91

PANEL ADMINISTRACIÓN 91

PANEL MIS CURSOS 92

PANEL NOVEDADES 92

PANEL CALENDARIO 93

CALENDARIO. ORGANIZADOR MENSUAL..... 95

CALENDARIO NUEVO EVENTO..... 97

PANEL EVENTOS PRÓXIMOS 98

PANEL ACTIVIDAD RECIENTE 99

4.8. Herramientas de seguimiento..... 100

REGISTROS DE ACTIVIDAD. 100

HERRAMIENTA CONSULTA..... 101

CÓMO RESPONDER A UNA CONSULTA. 102

HERRAMIENTA CALIFICACIONES: 103

4.9. Herramientas para gestion de cursos 104

4.10. Herramientas de comunicación 104

CÓMO ENVIAR UN MENSAJE 106

ENVIAR UN MENSAJE A UN USUARIO EN LÍNEA 106

ENVIAR UN MENSAJE A UN USUARIO OFF LINE 107

4.11. Chat	109
ENTRAR A LA SALA.....	109
ESCRIBIR EN EL CHAT	110
CHAT EN UN CURSO	111
4.12. Herramientas de aprendizaje colaborativo	112
4.12.1. FOROS:	112
LEER LAS PREGUNTAS Y RESPUESTAS DE UN FORO	112
RESPONDER A UN DETERMINADO TEMA EN EL FORO ...	114
AGREGAR UN ARCHIVO ADJUNTO A TU PREGUNTA O RESPUESTA EN EL FORO.....	114
CÓMO VISUALIZAR EL ADJUNTO EN UN FORO	115
4.12.2. GLOSARIO	116
BUSCAR UNA DEFINICIÓN	116
AGREGAR UNA ENTRADA AL GLOSARIO	118
ARCHIVO ADJUNTO EN EL GLOSARIO	119
4.12.3. Wiki.....	119
VISUALIZAR UN WIKI.....	121
EDITAR UN WIKI	122
4.13. Herramientas de evaluación	123
V. Sostener la decisión.....	125
VI. Bibliografía	129

Introducción ([ir a índice](#))

¿Cómo responder, inmersos en la sociedad de la información del siglo XXI, al deseo de enseñar y de aprender, compartiendo un lugar que se hace "nuestro", sentido en el lazo social cercano y responsable, en la permanencia del tiempo y la habitabilidad de un espacio posible de ser pensado? (San Martín et al: 2008, 25)

Este trabajo se constituye en un marco teórico y operativo introductorio para que la Comunidad de la Universidad Nacional de Rosario (UNR) pueda conocer y participar responsablemente en su Campus Virtual integrándolo a las prácticas educativas e investigativas (www.puntoedu.edu.ar) construyendo así un Dispositivo Hipermedial Dinámico -DHD- (San Martín et al: 2008).

Es objetivo del presente texto presentar en primer lugar, una síntesis de los fundamentos teóricos del DHD en relación al desarrollo de procesos educativos y materiales didácticos en el contexto de los niveles formalizados que acredita la universidad. En este sentido, luego explicitaremos aspectos operativos referidos a la plataforma "Moodle" utilizada actualmente como tecnología informática soporte del espacio de "Comunidades" y de "Carreras y cursos" del Campus Virtual UNR.

Nuestra universidad como institución educativa de nivel superior, ha ofrecido modalidades de formación centradas, por lo general, en la asistencia regular de su comunidad a las distintas facultades y dependencias que la integran, nos referimos a lo tradicionalmente nombrado como "modalidad presencial". En menor proporción se desarrollaron en la UNR propuestas de "educación a distancia" que utilizaron distintas tecnologías de la comunicación e información en función de los destinatarios y de los desarrollos tecnológicos disponibles.

En el año 2001 se crea en nuestra universidad "Puntoedu", con la finalidad de ofrecer una modalidad educativa mediada a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), contando con una plataforma informática para tal fin. (Webct y posteriormente Ilias).

A partir del año 2007 el Rector de nuestra universidad, Prof. Darío Maiorana, crea la Secretaría de Tecnologías Educativas y de Gestión (STEyG), a cargo del Ps. Lucio F. Chendo, siendo una de las finalidades potenciar las posibilidades generales que brindan las TIC a la universidad favoreciendo específicamente la expansión y desarrollo del Campus Virtual de la UNR. Bajo estas perspectivas y como resultado de un continuo proceso de investigación, desarrollo y transferencia en el área, implementamos tecnológicamente desde el 2008 la plataforma Moodle (www.moodle.org), el entorno Sakai

(www.sakaiproject.org) para el desarrollo de proyectos de investigación y vinculación tecnológica y, el repositorio hipermedial con tecnología DSpace (www.dspace.org) para la publicación abierta de los bienes creativos intelectuales de la UNR e instituciones bajo convenio, adhiriendo a las iniciativas mundiales de *open access* (acceso abierto: <http://wikiaa.unr.edu.ar>), al movimiento *open source* (código abierto) con el objeto de brindar mayor cantidad de herramientas interactivas que posibiliten el aprendizaje y la construcción colaborativa de conocimiento disponiendo de entornos multilingües de alto impacto internacional entre otras prestaciones. Cabe destacar que por ejemplo Moodle, está evaluada como uno de los diez mejores desarrollos en su tipo a nivel mundial, se utiliza en más de 190 países y cuenta una participación mayor a 20.000.000 de usuarios (<http://moodle.org/stats/>). Actualmente la mayoría de las universidades argentinas la implementan con excelente acogida por parte de los usuarios, al igual que asociaciones gubernamentales e instituciones de diversa índole. Esta plataforma brinda herramientas que permiten la adecuada implementación, gestión y seguimiento de los cursos, así como herramientas de comunicación y aprendizaje colaborativo.

La implementación de este conjunto de tecnologías, implica para el equipo de trabajo del *campusvirtualunr* la reflexión permanente sobre la búsqueda de mejores estrategias para la disseminación del

conocimiento público como bien común (Vercelli: 2009) fundamentadas en la participación y construcción responsable del Dispositivo Hipermedial Dinámico UNR, conformado públicamente por participantes de la comunidad educativa, científica, tecnológica y profesional de la UNR y, es en este sentido donde inscribimos nuestra actual propuesta.

Entonces, este material de trabajo, combina diferentes textos con la finalidad de promover la comprensión de la lógica hipertextual, a partir de un recorrido personal. Ofrecemos también al docente/investigador una plantilla orientativa online que puede ser pre-cargada en su espacio si así lo desea. La misma no pretende suscitar un determinismo en el diseño, sino fomentar la exploración y el pensamiento hacia las posibilidades propias de los recursos hipermediales interactivos.

El contenido aquí desarrollado refiere a la puesta en obra de procesos educativos e investigativos integrando el actual contexto físico-virtual, abordando la operatividad de la tecnología en uso desde roles y funciones diferenciadas de "docente" y de "alumno", fomentando la edición y comunicación responsable entre todos los participantes del "DHD Campus Virtual UNR".

La *plantilla orientativa online* destinada a los docentes, es sólo un sendero que invita a descubrir múltiples posibilidades y permite apropiarse de la utilización adecuada de las variadas herramientas

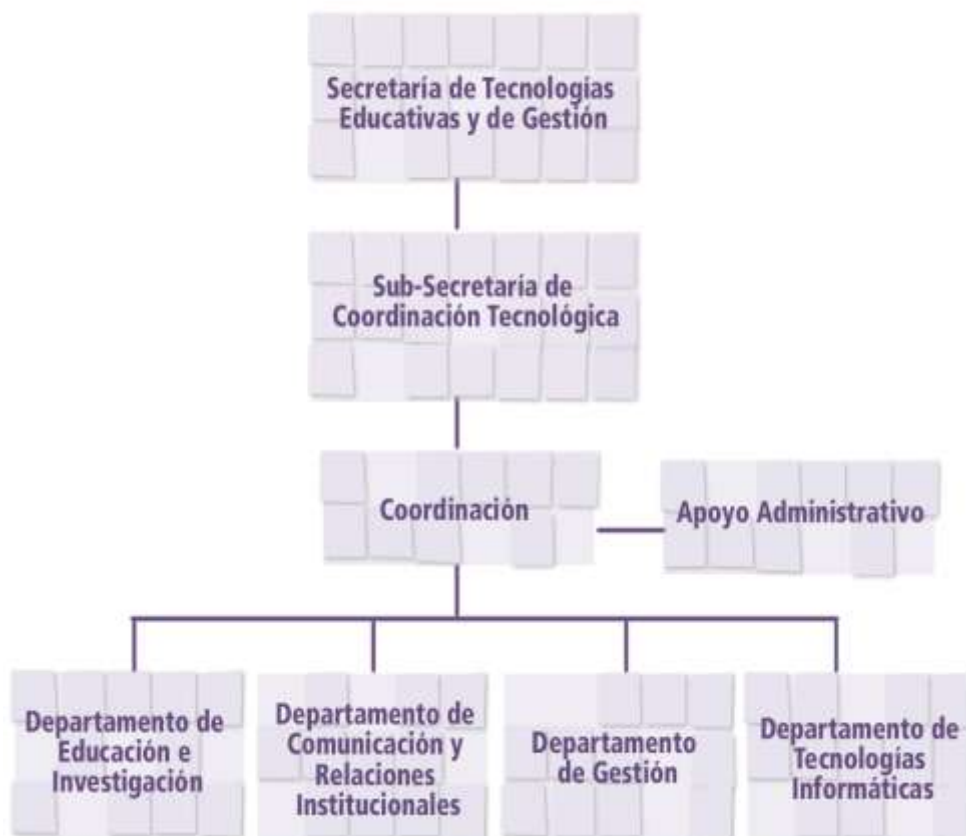
que brinda Moodle. Al alumno, a su vez, lo invitamos a desplegar su aprendizaje en forma colaborativa participando activamente del espacio online, comenzando por aspectos básicos (cómo crear la cuenta, logearse, buscar los cursos) para avanzar hacia la edición en herramientas de la web 2.0., foros, chats, glosarios y demás herramientas. Así podrá también construir una perspectiva de cómo evaluar su participación en directa relación con la propuesta didáctica en los distintos grados de mediación que actualmente nos permite el actual contexto físico-virtual.

Promoviendo el acceso abierto (AA), invitamos a la *comunidad en su conjunto* a “mirar” nuestro espacio, sólo resta decir *comienzo...*



La organización del Campus Virtual-UNR [\(ir a índice\)](#)

En nuestro campusvirtualunr contamos con infraestructura edilicia, tecnológica y de gestión y, un equipo de profesionales capacitados en cada área asesorando y viabilizando las distintas propuestas de formación. Seguidamente les presentamos nuestro cuadro organizacional:



La información completa y actualizada podrá ser consultada en www.puntoedu.ar haciendo clic sobre "Institucional" y luego en *quienes somos...* Con respecto a cómo contactar con nosotros puede

consultar los *contactos* según sea el interés. A continuación listamos los contactos básicos a tener en cuenta:

ayudacampusvirtual@unr.edu.ar

Mesa de ayuda relativa a todo el Campus virtual UNR

comunidades@unr.edu.ar

Atiende a todo lo relativo a **Comunidades** del Campus Virtual UNR

rehip@unr.edu.ar

Atiende a todo lo relativo al **Repositorio Hipermedial** UNR

info@puntoedu.edu.ar

Atiende a toda la **información general** que se requiera al Campus Virtual UNR

info_cursos@puntoedu.edu.ar

Atiende a toda la información que se requiera de **Carreras y cursos** del Campus Virtual UNR



I. Perspectiva teórica ([ir a índice](#))

El infinito es lo absolutamente otro, lo que nunca será igual 'a lo mismo', lo que negándose a ser totalizado, encerrado en una representación, anima el pensamiento, porque es el horizonte de sus esfuerzos, absolutamente real en tanto que incomprensible. Sólo se piensa en la medida en que no se logra comprender (Enaudeau: 1999, 55).

1.1. Posicionarnos ([ir a índice](#))

A las modalidades de comunicación y acceso a información mediatizadas a través de Internet con herramientas digitales específicas se les ha adicionado desde hace más de una década una significativa vocal para distinguirlas de su antecedente "físico": e-mail; e-commerce; e-etc. Denominaciones que en el actual contexto físico-virtual se han vuelto prácticamente redundantes ya que la naturalización de las Tecnologías de la Información y Comunicación en las prácticas diarias es cada vez más frecuente por parte de los ciudadanos dando lugar a nuevas formas culturales de interacción. Un claro ejemplo lo tenemos en el acto impacto de la telefonía móvil multifuncional y en el acceso público o privado a Internet en forma inalámbrica.

La modalidad educativa mediatizada a través de Internet, es nombrada en el amplio campo de la Educación a Distancia como *e-learning, educación online, educación en línea, educación virtual, etc.* Considerando, en primer lugar, que las denominaciones "Educación a Distancia", "*e-learning*", etc., no son sinónimos y que, a partir de lo publicado se evidencian diferentes paradigmas subyacentes, podemos observar en las múltiples palabras que se adicionan a "Educación", una vastedad irreconciliable tanto de perspectivas apocalípticas como de apología positiva hacia los medios. En la actualidad, dichos discursos referencian sobre el impacto de las TIC en la sociedad mundial y su utilización o no en los sistemas y prácticas educativas normalizadas aún en plena vigencia, propias de la modernidad. Sintéticamente, nos encontramos con una dinámica sociotecnológica que opera por adición en vez por integración:

[...] el orden de la información es una sociedad del "y" conectada por redes. Como terminales estas redes tienen interfaces móviles entre humanos y máquinas, conectadas por líneas de comunicación. A través de estas interfaces circulan las finanzas, la tecnología, los medios, la cultura [...]. La inclusión en el circuito de esas redes tiene algo de "genérico" (esto es, no racional, acontextual y no identitario) (Lasch: 2005, 26).

El mencionado proceso de naturalización de las TIC, se realiza como presencia visual en los propios medios en el marco de las políticas de mercado, en los usos cada vez más masivos del correo electrónico, de la telefonía móvil, en los videos-ciberjuegos, etc, pero creemos no equivocarnos si afirmamos que no suele ser así en las prácticas educativas donde desde nuestras perspectivas y hasta donde conocemos, no observamos transformaciones relevantes, ni un nivel de *naturalización* que otorgue fluidez creativa y sustento profundo a los porqué de dicha utilización. La adopción acrítica tanto de instrumentos como de terminologías, traducciones forzadas en el marco de teorías y/o prácticas pedagógicas descontextualizadas, nos pueden conducir a resultados instrumentalistas y oclusivos que refuerzan mecanismos de vaciamiento subjetivo.

En la medida que en internet fue creciendo exponencialmente el número de usuarios, un amplio porcentaje de publicaciones abordó la temática de formación de un nuevo perfil de educador/a para desenvolverse idóneamente en el actual contexto pedagógico físico-virtual. La problemática reside en que la presencia física convive con la presencia virtual, *disolviéndose* la distancia geográfica (sincronía espacial) y la dilación temporal. El concepto de lo presencial circunscripto a la proximidad de los cuerpos sufre una interrogación profunda ante las posibilidades interactivas y comunicacionales que plantean las TIC desde mediados del siglo XX.

Es fundamental preguntarse, entonces, sobre las potencialidades y limitaciones con respecto a nuestros objetivos, deseos, intencionalidades y evaluar con responsabilidad las posibles consecuencias relacionadas con nuestros modos de pensar, ser y sentir: es un deber inevitable evaluar los posibles impactos de estos dispositivos sobre nuestra condición subjetiva, dimensión fatalmente fragmentada en la dinámica impuesta por la globalización.

1.2. El Dispositivo Hipermedial Dinámico ([ir a índice](#))

¿Qué es el Dispositivo Hipermedial Dinámico? En primer lugar, tenemos que decir que el concepto de dispositivo que adoptamos es el que –siguiendo a Foucault (1991)– hace referencia a un conjunto heterogéneo de elementos que incluyen discursos, espacios, reglamentos, propuestas filosóficas y morales, etc. No se trata de un artefacto o aparato, sino que el dispositivo resulta la red que se establece entre estos elementos heterogéneos. Por lo tanto, cuando hablamos de lo hipermedial¹ como dispositivo, no nos referimos solamente a la técnica ni al medio que lo posibilita, sino a un cierto

¹ Conceptualizamos en nuestro caso lo *hipermedial*, en lugar de lo *multimedial* (quizás aún a falta de una terminología más adecuada), porque consideramos que nos referimos no a una sumatoria de medios (o lenguajes), sino a una *composición* integrada por textos diversos en distintos lenguajes y soportes tecnológicos, que toma en cuenta sus posibles convergencias y divergencias como factores morfológicos expresivos, informativos y comunicacionales. En ese sentido, retomamos el concepto de “paquete textual” (Verón: 1987)

funcionamiento donde encontramos en la dinámica de la comunicación y en la composición del paquete textual –o conjunto de textos diferentes, como por ejemplo videos, sonidos, textos escritos– tres componentes claves fuertemente vinculadas a lo múltiple: *las posibilidades de conformar, secuenciar y transformar dichos paquetes a partir del modo interactivo-intersubjetivo.*

Estamos ante procesos de circulación discursiva alejados del equilibrio, que manifiestan tensiones evidentes ya que vinculan ***interacciones entre sujetos mediatizados por herramientas que posibilitan en tiempos sincrónicos y asincrónicos la captura y transformación (edición) de los objetos a comunicar.***

A partir de estos dispositivos hipermediales interactivos, nos encontramos con un proceso modulador, sincrónico y en red en el sentido de cambio permanente y en constante reconfiguración dadas las posibles acciones de edición y comunicación de los sujetos intervinientes. Claro está, que esta nueva síntesis no implica el borramiento de la distinción analítica de los procesos de producción y de reconocimiento de un texto, tan necesarios en la transmisión y diseminación del conocimiento (es decir, la importancia de construir o utilizar textos referenciados pensando en su especificidad y destinatarios posibles) sino que la sitúa en un contexto en donde el proceso educativo, se construye integrando la manera dinámica e

interactiva que posibilita el dispositivo hipermedial. Una modalidad en espiral de producción-reconocimiento-producción y/o reconocimiento-producción-reconocimiento...

Supuesta esta interactividad participativa, de un objeto se podrían realizar simultáneamente múltiples transformaciones de las que resultarían a la vez n objetos posibles de transformar, o desde un objeto sería posible operar n transformaciones en redes colaborativas, pero consensuando un provisorio objeto final. Bajo esta dinámica, en todos los casos las voces se multiplican. Tal vez un buen ejemplo es la experiencia de wikipedia, la enciclopedia plurilingüe en Internet que está en permanente conformación a partir de la producción colaborativa de sus usuarios, en donde de una manera afanosa y responsable es siempre susceptible de ser ampliada y mejorada. En este sentido, considerando el nivel de las interacciones, no sólo nos referimos a la dimensión de competencia tecnológica, sino que la interacción se entiende en una complejidad comunicacional y compositiva que trasciende el mero instrumentalismo de "hacer clic". Las posibles nuevas representaciones para el desarrollo del conocimiento necesitan del *juego al pensamiento y de un manifiesto posicionamiento ético.*

1.3. Presencialidad ([ir a índice](#))

Retomando los fundamentos de todo acto educativo, expresamos que si se posibilita el tiempo para la reflexión, atendiendo al distanciamiento que necesita la percepción y al intercambio con uno mismo posibilitado en la palabra de otro, los dispositivos hipermediales dinámicos habilitarían en el contexto físico-virtual de la educación superior, un marco interpretativo plural para la construcción de sentido por parte de la comunidad educativa.

Si asumimos esta posibilidad de transferencia cultural, recreación y resignificación del objeto de conocimiento como bien común (Vercelli; 2009), en la tensión que demanda el encuentro con la palabra del otro desplegando los vínculos intersubjetivos, podemos vivenciar la realización profunda del acto educativo como acto de *presencialidad subjetiva*, atendiendo centralmente a la *dimensión simbólica de lo presencial*. Entonces, todo DHD en la máxima complejidad de lo expuesto, debe posibilitar dicha construcción.

En síntesis, planteamos que cuando indagamos sobre problemáticas de educación "a distancia, *e-learning*, educación *on-line*, comunidades de investigación y desarrollo, en la diversidad de las terminologías y posicionamientos de la actual Sociedad de la Información y nos proponemos también desarrollar tecnología innovadora, somos parte constitutiva de la complejidad de estos nuevos *dispositivos hipermediales dinámicos* tanto en la teoría como

en la práctica. Más allá de las tradicionales modalidades educativas, investigativas y/o de producción "presenciales", "semipresenciales" o "a distancia", nuestra propuesta se inscribe en la puesta en obra y transversalidad de una ética responsable, que en el contexto físico-virtual se fundamente en la dimensión simbólica y subjetiva de la *presencialidad* como nuevo concepto que le otorga valor y sentido al propio dispositivo para educar, investigar y/o producir.

DISPOSITIVOS HIPERMEDIALES DINÁMICOS -DHD

Red sociotécnica para educar, investigar, producir

La "presencialidad" como dimensión simbólica (subjetiva)



*No se circunscriben sólo a los contextos formales ni a la tradicional presencia positiva o física

*Procesos de análisis, reflexión y creación en tiempos sincrónicos y asincrónicos interactivos-intersubjetivos

*Desarrollos en el marco de lo público

Ética responsable + **Interacción comunicativa**

"Presencialidad" en el contexto físico-virtual del siglo XXI

II. Las herramientas informáticas ([ir a índice](#))

2.1. Tecnologías hipermediales para educar e investigar.

A continuación explicitaremos aspectos básicos referidos a lo que comúnmente –y sin revisiones terminológicas demasiado profundas– se han llamado plataformas *e-learning*, con la finalidad de introducirnos en conceptos claves para avanzar luego en aspectos operativos.

Las llamadas tecnologías *e-learning* se centran principalmente en el desarrollo de plataformas. Una plataforma *e-learning* es un conjunto de herramientas que combina *hardware* y *software* para ofrecer prestaciones en contextos de formación mediados por una red informacional.

Los procesos de enseñanza y de aprendizaje se pueden llevar a cabo utilizando estas plataformas que, como objeto tecnológico, no son otra cosa que un paquete integrado de *software* alojado en un servidor al cual se accede desde los navegadores de internet convencionales, sin que el usuario deba instalar en su computadora ningún programa. Éstas incluyen variadas herramientas para la comunicación y evaluación, posibilitando la conformación de una red

hipermedial para la construcción de la experiencia pedagógica a través de internet o de una intranet.

El sistema como paquete de *software* ofrece básicamente: gestión de usuarios; gestión y lanzamiento de cursos; gestión de servicios de comunicación.

Si revisamos las publicaciones a las que se puede acceder en distintos soportes, encontramos más de cincuenta herramientas que permiten distribuir cursos en línea (*on line*), ya sea como *Learning Management System* o LMS (sistema de administración educativo), entornos colaborativos de aprendizaje (CLE) o como un simple conjunto de materiales puesto a disposición de los alumnos vía internet.

Si a esta lista le sumamos todas las soluciones propias que están siendo desarrolladas por las mismas universidades, el número de plataformas *e-learning* aumenta considerablemente a más de cien.

Los desarrollos más utilizados en la actualidad son los de *software* libre, en los cuales nos detendremos luego con mayor detalle ya que el *campusvirtualunr*, se inscribe dentro de esa perspectiva de desarrollo.

Para quienes deseen informarse sobre las actuales plataformas para *e-learning open source* recomendamos explorar el sitio:

<http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/vendors/opensource.htm>,

donde es posible acceder a una lista detallada de cada desarrollo con el enlace al sitio correspondiente.

Por otra parte, renombradas empresas de *software* han implementado diversas plataformas y continúan lanzando productos que mejoran, apoyan y extienden los servicios ya comercializados. Y no olvidemos que diferentes productos de *software*, que por sí mismos no están diseñados o pensados como parte de una plataforma, pueden ser integrados a estos paquetes, cada vez con menos dificultad. Tomemos por ejemplo el impacto de la telefonía móvil en campos tanto educativos como del entretenimiento.

Las plataformas no pueden ser elementos incomunicados y encerrados en sí mismos. Más bien consideramos que, bajo el concepto de red participativa propia del dispositivo hipermedial dinámico, son aplicaciones informáticas que pueden y deben ser apoyadas por herramientas de terceros y desarrollos llevados adelante por las mismas universidades. En realidad, estamos hablando en el sentido que se configuran en un paquete textual abierto a la edición interactiva y colaborativa tanto de los usuarios comunes como de los desarrolladores. El mismo, se transformaría dinámicamente a partir de la activa participación de los sujetos en contextos institucionales que también se manifiestan dinámicos.

2.2. Sobre el “Movimiento open source”

www.opensource.org

Consideramos necesario establecer algunas precisiones sobre qué entendemos por *Movimiento open source*, ya que nuestro campus, adhiere y comparte dicha metodología de desarrollo en su infraestructura informática que se fundamenta principalmente en la transferencia de conocimiento bajo licencia GNU_GPL (Licencia Pública General: <www.gnu.org>), consensuado por el trabajo en comunidades de desarrollo.

La perspectiva del *open source* centra su atención en la premisa de que al compartir el código, el programa resultante tiende a ser de calidad técnica superior que el *software* propietario.

El movimiento *open source* tiene un decálogo. Se debe cumplir un código para poder llamarse *open source*. A saber:

Libre redistribución: el *software* debe poder ser regalado o vendido libremente.

Código fuente: el código fuente debe estar incluido u obtenerse libremente.

Trabajos derivados: la redistribución de modificaciones debe estar permitida.

Integridad del código fuente del autor: las licencias pueden requerir que las modificaciones sean redistribuidas sólo como parches.

Sin discriminación de personas o grupos.

Sin discriminación de áreas de iniciativa: los usuarios comerciales no pueden ser excluidos.

Distribución de la licencia: deben aplicarse los mismos derechos a todo el que reciba el programa.

La licencia no debe ser específica de un producto: el programa no puede licenciarse sólo como parte de una distribución mayor.

La licencia no debe restringir otro *software*: la licencia no puede obligar a que algún otro *software* que sea distribuido con el *software* abierto deba también ser de código abierto.

La licencia debe ser tecnológicamente neutral: no debe requerirse la aceptación de la licencia por medio de un acceso por clic de ratón o de otra forma específica del medio de soporte del *software*.

Bajo la definición *open source*, las licencias deben cumplir estas diez condiciones para ser consideradas licencias de *software* abierto.

Una licencia *open source* es una licencia que se usa para programas, con *copyright*, que siguen estos principios. Más formalmente, una licencia es considerada *open source* cuando ha sido aprobada por la *Open source Initiative* (OSI).

El movimiento *open source* ve la excelencia técnica como el objetivo prioritario, siendo lo compartido del código fuente un medio para dicho fin.

Es común la creencia de que cualquier *software* que tenga el código fuente disponible es *open source*, puesto que se lo puede manipular. Sin embargo, gran cantidad de este *software* no da a sus usuarios la libertad de distribuir sus modificaciones, restringe el uso comercial o, en general, restringe los derechos de los usuarios. En el sitio web de la FSF (<www.fsf.org/licenses>, <www.fsf.org/licenses>) se publica una lista de licencias que cumplen las condiciones impuestas por la GNU_GPL y otras que no.

En el sitio web de la OSI (www.opensource.org/licenses) podemos observar la lista completa de las licencias de *software* libre actualmente aprobadas y tenidas como tales.

En el marco de lo expuesto, la plataforma actualmente en uso para el desarrollo de los procesos educativos en el Campus Virtual de la UNR es Moodle (www.moodle.org), en el área de investigación y vinculación tecnológica implementamos el entorno colaborativo Sakai (www.sakaiproject.org) y como repositorio digital de objetos de aprendizaje, investigación y producción utilizamos D-Space (www.dspace.org).

2.3. Breve introducción a Moodle ([ir a índice](#))

Moodle es un sistema de gestión de la enseñanza (LMS), también denominado Entorno Virtual de Enseñanza-Aprendizaje, EVEA, es decir, una aplicación diseñada como herramienta para los educadores

que permite crear cursos en línea. Estos tipos de sistema a veces son también llamados “ambientes de aprendizaje virtual” o “de educación en línea”.

Es una aplicación web que puede funcionar en cualquier computadora en la que pueda correr PHP (Personal Home Page: lenguaje de programación para la creación de contenidos de sitios web), y soporta varios tipos de bases de datos (en especial MySQL: sistema de gestión de base de datos relacional y multiusuario). Fue creado por Martin Dougiamas, quien trabajó como administrador de WebCT en la Universidad Curtin, bajo una perspectiva pedagógica constructivista.

Dicho sistema ha venido evolucionando desde 1999 y nuevas versiones siguen siendo producidas con millones de usuarios en el mundo. La palabra Moodle era al principio un acrónimo de *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* (Entorno de aprendizaje dinámico orientado a objetos y modular), lo que resulta fundamentalmente útil para programadores y teóricos de la educación. También es un verbo que describe el proceso de deambular perezosamente a través de algo, y hacer las cosas cuando surgen con despliegue creativo.

Las dos acepciones se aplican a la manera en que se desarrolló Moodle y a la forma en que un estudiante o profesor podría aproximarse al estudio o enseñanza de un curso a través de Internet.

Todo el que usa Moodle es un *moodler*. Esta plataforma se distribuye gratuitamente bajo la licencia GPL de GNU.

A partir de nuestra experiencia de investigación, Moodle posee una amplia cantidad de herramientas que permiten realizar variadas actividades y recursos, brindando completa documentación con claridad expositiva a través de los distintos manuales para usuarios. Se destacan las excelentes versiones en español de los manuales para el profesor. Actualmente ha sido adoptada por numerosas universidades argentinas tanto públicas como privadas y es utilizada también en diversos programas de capacitación docente a nivel provincial y nacional. Esta plataforma es muy robusta y confiable en el registro de información, algunas herramientas se presentan en su diseño más amigables que otras y en general la administración y configuración de cursos no es compleja.

Propone en su filosofía la participación activa de los profesores y alumnos como protagonistas y constructores estratégicos del proceso de educativo, a partir de la elaboración de variados materiales didácticos, de poder configurar *links* fuera del sistema, evaluar la participación colaborativa en distintas propuestas de actividades (i.e.: wikis, foros, glosarios, etcétera).

La configuración de las herramientas disponibles para el diseño de cursos, será tratada en la segunda parte de este escrito.

2.4. La investigación y acceso abierto al conocimiento

[\(ir a índice\)](#)



En el estudio permanente sobre los distintos proyectos de relevancia internacional en el área, investigamos en el marco del Programa Dispositivos Hipermediales Dinámicos (www.mesadearena.edu.ar) distintos desarrollos que colaboran en los procesos de Investigación y Diseminación abierta de la información y conocimiento.

En este marco mencionaremos brevemente un desarrollo de alto impacto internacional llamado Sakai (www.sakaiproject.org) interoperable con otro desarrollo DSpace (www.dspace.org) que consideramos muy cercanos a nuestros propósitos.

El proyecto Sakai es una comunidad basada en el desarrollo *open source*, que se esfuerza por diseñar, construir y desplegar un nuevo Entorno de Colaboración y Aprendizaje (CLE) para la educación superior. El proyecto comenzó en enero de 2004.

El primer objetivo de dicho proyecto es proporcionar el entorno de aplicación de Sakai y sus herramientas y componentes CMS (Content Management System) asociados, diseñados para funcionar juntos. Estos componentes sirven para la gestión de cursos y, como aumento del modelo CMS original, soportan colaboración en la investigación. El *software* está siendo diseñado para ser competitivo con el mejor CMS disponible.

Las herramientas están siendo creadas por diseñadores, arquitectos de *software* y desarrolladores en diferentes instituciones, usando una variación experimental de un modelo de desarrollo de código libre llamado "modelo de código comunitario".

Para proveer un sistema de soporte para instituciones que quiera estar involucrado en el proyecto Sakai, ya sea adoptando las herramientas de Sakai o por medio del desarrollo de herramientas para la portabilidad interinstitucional, el proyecto Sakai ha creado además el Programa de Socios Educativos de Sakai (SEPP) y el Programa de Afiliados Comerciales de Sakai.

Este proyecto tiene su origen en la Universidad de Michigan y en la Universidad de Indiana. Ambas universidades comenzaron

independientemente sus esfuerzos en el ámbito del código libre para duplicar y aumentar la funcionalidad de sus CMS existentes. Poco tiempo después, el MIT y la Universidad de Stanford se unieron y, junto a la Iniciativa de conocimiento abierto (OKI) al consorcio uPortal (portal institucional abierto para educación superior) y a una generosa ayuda de la Fundación Mellon, formaron el proyecto Sakai.

El proyecto sigue, como ya expresamos, el modelo de código comunitario, que es una extensión del ya exitoso y, económicamente viable, movimiento de código libre forjado por proyectos como Apache, Linux y Mozilla. Dicho modelo se basa en el objetivo de dirigir las necesidades comunes y únicas de múltiples instituciones, sosteniéndose en mayor medida sobre roles definidos, responsabilidades y compromisos fundados por miembros de la comunidad, que sobre ciertos modelos de desarrollo de código libre.

En el futuro, Sakai proyecta continuar con sus esfuerzos por construir un entorno de trabajo interutilizable, desarrollando varias nuevas herramientas y extensiones.

A partir de nuestro análisis, señalamos que las características funcionales de Sakai, permiten que cada participante posea, además de las prestaciones educativas similares a las brindadas por Moodle, un espacio para la investigación y desarrollo de proyectos.

En una forma muy diferente, los usuarios eligen entre las diversas herramientas de Sakai para crear su propio sitio de trabajo que sea apropiado para cursos, proyectos y colaboración en investigación.

Desde el punto de vista tecnológico, la principal variable que se pondera se concretiza en el desarrollo de Sakai implementado en Java², lo que brinda una compatibilidad casi universal.

Sobre la problemática de comunicación hipermedial sincrónica y asincrónica, Sakai posee una herramienta para conferencia, (<http://agora.lancs.ac.uk/>), que se constituye en un desarrollo *open source* con excelentes prestaciones para desarrollar metodologías de taller afines a la perspectiva constructivista. Si bien es un proyecto que cuenta con pocos años de desarrollo y de muy reciente inserción en Latinoamérica, capitaliza desde su origen las aportaciones de los principales referentes, con participación de comunidades de investigación y desarrollo de altísimo prestigio académico universitario y aportes económicos significativos que dan factibilidad y proyección al desarrollo.

Sakai está en vías de ser traducido totalmente al español. La política de desarrollo que llevará adelante en los próximos años y el demo de la próxima versión que incorpora todo lo referido a las redes sociales

² Java es un lenguaje de programación de alto nivel, orientado a objetos.

y al paradigma de desarrollo enfocado en servicios, se encuentran publicados en <http://sakaiproject.org/future-directions>.

En dichos avances también se desarrolla la interoperabilidad con DSpace, este software de código abierto permite gestionar repositorios de archivos digitales en variados formatos, facilitando su depósito, organización, asignación de metadatos y difusión en buscadores (google, google académico, yahoo, etc.) o agregadores (OAIster, ROAR, etc).

La STEyG de la UNR ha adoptado DSpace para gestionar su repositorio hipermedial institucional teniendo en cuenta que es un desarrollo del Massachusetts Institute of Technology y Hewlett-Packard, con un altísimo impacto internacional adoptado por cientos de instituciones de reconocido nivel académico.

2.4.1. Repositorio Hipermedial UNR

(<http://rehip.unr.edu.ar/>)

El *RepHipUNR* es un repositorio académico abierto creado para archivar, preservar y distribuir digitalmente en variados formatos tanto materiales de enseñanza y aprendizaje como la producción científica de Investigación y Desarrollo (I+D) de los profesores, profesionales e investigadores de la UNR.

El contenido de RepHipUNR se organiza en "Comunidades" que corresponden a Facultades, departamentos, Centros de Investigación

y otras organizaciones dedicadas a la educación y/o investigación bajo convenio con la UNR. Cada comunidad puede dividirse en Subcomunidades y reunir sus materiales en diferentes Colecciones. Las Colecciones de **RepHipUNR** se pueden organizar por tema, asignaturas, publicación (por ejemplo, revistas de cada Facultad o Centro de Investigación), por tipo de documento (por ejemplo, guías docentes, manuales, tesis, artículos, reportes técnicos, etc.) o del modo que cada comunidad considere más conveniente para organizar sus documentos.

Es misión de nuestro Campus Virtual brindar tecnologías y metodologías para configurar y sostener comunidades virtuales para la creación responsable y disseminación de conocimiento para el bien común. En este sentido, el RepHipUNR se constituye institucionalmente en un componente clave del Dispositivo Hipermedial Dinámico-UNR para educar, investigar y producir en el marco de lo público si participamos activamente construyendo su contenido.

RepHipUNR es de sencilla operatividad, permite el autoarchivo de los objetos digitales y brinda estabilidad y permanencia de la localización de los documentos pudiendo ser citados de manera confiable utilizando URLs persistentes. Posee potentes herramientas para la organización, asignación de metadatos, preservación y recuperación de los archivos en todo tipo de formato digital. En relación a las

búsquedas, el repositorio posibilita que los trabajos archivados puedan ser recuperados fácilmente en Google, Google Académico otros buscadores y agregadores. Además envía notificaciones por e-mail cuando se publican nuevos materiales, atendiendo al área de interés particular indicado por cada usuario, también permite la suscripción a canales RSS (a nivel general, por comunidad, subcomunidad y colección) para recibir actualizaciones sobre nuevas publicaciones en temas de interés del usuario. Para ampliar información sobre nuestra propuesta de acceso abierto consultar: <http://hdl.handle.net/2133/1296>]



2.5. La apertura ([ir a índice](#))

La evaluación constante de los productos tecnológicos que se presentan para la educación e investigación en el contexto físico-virtual-interactivo-comunicacional, es fundamental para mejorar y asegurar la calidad de los desarrollos e integrarlos más efectivamente a los diversos requerimientos institucionales investigativos-académicos y observar en profundidad la compleja trama que plantean los dispositivos hipermediales dinámicos (DHD).

Esto nos lleva a ponderar una metodología de trabajo que integra siempre un campo de aplicación específico –pruebas de campo con sujetos destinatarios–, vinculando los requerimientos y particularidades de las prácticas en los distintos campos disciplinares y de las modalidades participativas y dialógicas en lo organizacional. Esta perspectiva responde en sus bases epistemológicas al marco teórico y metodológico interdisciplinario aplicado a la investigación de los sistemas complejos (García, 2007) vinculando además el concepto de dispositivo, comprendiéndolo como red configurada por un conjunto heterogéneo de elementos que incluye discursos, espacios, reglamentos, propuestas filosóficas y morales, aplicaciones informáticas, entre otros, en permanente interacción.

Por último, es evidente que las iniciativas de desarrollo de código abierto y de acceso abierto a la publicación de información académica cada día crecen más y se inscriben como tendencia adoptada por las más prestigiosas universidades y centros de investigación a nivel internacional, en detrimento del *software* corporativo, de las publicaciones por suscripción o pago por ejemplar, recibiendo significativos aportes de diferentes áreas, tanto públicas como privadas. Esto privilegia el logro de una calidad científico-tecnológica de alto nivel y una modalidad colaborativa y de transferencia de conocimiento manifestada en la amplia apertura de las comunidades de Ciencia y Tecnología.

El desarrollo de una responsabilidad compartida, que reniega del monólogo y de la razón autoritaria, tratando de escuchar más allá de lo que quiere oír, es quizás el desafío más complejo al que nos enfrentamos como sociedad.

III. Diseñar e implementar

3.1. La modalidad de taller ([ir a índice](#))

La intervención de nuevos dispositivos comunicacionales en los diversos campos sociales y productivos mediatizada por recursos hipermediales interactivos genera novedosos vínculos entre textos y actores y entre los actores sociales mismos, creando situaciones vinculares inéditas, y en consecuencia, habilitando la posibilidad del desarrollar capacidades del saber ser – saber hacer *como "saber hacer ético"* también inéditas y un concepto de lo presencial que se inscribe en lo simbólico: una presencialidad interactiva-intersubjetiva que no se identifica con la positividad física.

El taller en un contexto educativo, es una modalidad que se fundamenta en la experimentación, la participación dialógica de los actores y la observación de los procesos en función de un proyecto o problema. La experiencia activa juega un rol decisivo en la construcción del conocimiento y el desafío creativo que implica producir. El discurso en torno a las posibilidades compositivas y de diseño, las hipótesis de abordaje posible, despliega la fundamentación, guía el trabajo y justifica evaluativamente las opciones implementadas para dar lugar, en el tiempo, a otros discursos y a otras obras.

En referencia al desarrollo de conocimiento, los procesos de transferencia cognitiva mediados por dispositivos hipermediales dinámicos, deben ser pensados en su especificidad y no como réplica de otras modalidades educativas. Entonces, es necesario formular una política de participación que seleccione e integre metodologías adecuadas según el caso. De allí, nuestro concepto de metodología flexible y dinámica.

Cuando la participación de los miembros de la comunidad no es activa, en mediano o corto plazo, cualquier proyecto se convierte en no sustentable, la no apropiación por parte de todos los actores, crea una exterioridad a la propuesta que la anula paulatinamente en el tiempo. El sentido se construye en la pluralidad de las voces que se entraman en lo singularmente común; dando juego al pensamiento elaboramos las múltiples miradas, gestos, intercambios y escuchas que posibilitan la co-construcción del conocimiento.

En el caso de la modalidad educativa de taller online planteamos una propuesta conceptual que recursivamente medie la transferencia de conceptualizaciones claves comunicadas por el profesor para guiar y motivar las exploraciones y respuestas analíticas y experimentales de los estudiantes.

Se trata de plantear un taller donde no prime *un único sentido decidido por el especialista*, sino uno en el que los diversos ingresos, navegaciones, exploraciones, combinaciones textuales y producciones

sean una estrategia de todos los participantes como sujetos activos *tejedores del dispositivo hipermedial dinámico*.

En el campus *virtualunr* nos proponemos:

- un dispositivo con presencialidad físico-virtual
- un espacio de participación hipermedial colaborativa entre



alumnos-alumnos; docentes-alumnos; docentes-docentes
para
actualizar y contextualizar dinámicamente
los propios procesos comunicacionales y contenidos académicos,
integrando la ciberinfraestructura disponible.

En los talleres online, el debate de ideas entre todos los participantes sobre un proyecto grupal en proceso, es una estrategia de participación responsable para:

- Desarrollar una atención sostenida.
- Generalizar diversos problemas proyectuales o compositivos.
- Elaborar opinión crítica.
- Realizar edición colaborativa.
- Construir contenido promoviendo la discusión plural en función de **la viabilidad de los trabajos y el desarrollo de las múltiples miradas.**

Una infraestructura informática adecuada para el desarrollo de la modalidad de taller online debe posibilitar:

- Variadas formas de comunicación.
- Modalidades de trabajo colaborativo.
- La edición y comunicación hipermedial tanto sincrónica como asincrónica por parte de todos los participantes.
- Múltiples formas de acceso a la información.
- Instrumentos variados para la evaluación.
- Interoperatividad.
- Accesibilidad.

3.2. Moodle y sus herramientas - ([ir a índice](#)) Ver más en <http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopu p=true&id=12>

Como ya expusimos en la segunda sección, Moodle posee una amplia variedad de módulos y herramientas, muchos de los cuales son gratuitos y están disponibles en <http://moodle.org/mod/data/view.php?d=13&advanced=0&paging=&page=0> . Si se tienen en cuenta todas las versiones se encuentran disponibles en la actualidad 294 herramientas y módulos.

Es recomendable que el docente, cuando diseña su espacio online, en el caso de no encontrar dentro de las herramientas ya instaladas en el servidor alguna que necesite, busque dentro de este sitio o consulte con los asesores del departamento de Educación e Investigación de nuestro campus virtual, la posibilidad de incluir una nueva que difiera en su funcionalidad de las ya disponibles.

Es necesario explorar la diversidad de herramientas que posee una plataforma, ya que las posibilidades que brindan se diferencian cualitativamente del "formato papel". Uno de los errores más frecuentes que se cometen en el diseño de un espacio educativo online es que este se utiliza sólo para "colgar" los materiales diseñados para impresión, excluyendo la posibilidad de la interactividad hipermedial y trabajo grupal.

3.3. Consideraciones para el diseño de un espacio mediatizado para educación [\(ir a índice\)](#)

Las consideraciones que exponemos en este ítem, surgieron de observaciones investigativas realizadas sobre variados casos y contextos de práctica durante un trayecto de casi 10 años.

Referiremos en primer término algunas cuestiones metodológicas básicas, previas al diseño en este caso de un espacio *online* para educar. Para colaborar en la comprensión de lo planteado invitamos que en la siguiente dirección web:

<http://comunidades.puntoedu.edu.ar/login/index.php>, indique como nombre de usuario: **accesoabierto** y como contraseña: **unr**

Con este usuario se podrá ingresar a la plataforma de *comunidades* del Campus Virtual UNR, donde se pueden explorar diferentes cursos de grado y posgrado en la modalidad de taller físico-virtual. (Ver "Mis cursos")

Aspectos básicos a considerar:

1) *Sobre el análisis previo*: lo imprescindible que resulta analizar sitios similares dentro de la problemática a abordar, reflexionando críticamente e intercambiando información con otros colegas.

2) *Sobre las condiciones de contexto*: considerar el perfil de los destinatarios (por ejemplo: edad, nivel de formación, conocimientos informáticos, medios tecnológicos, accesibilidad, etc.).

3) *Sobre lo compositivo*: bosquejar el espacio hipermedial conceptualmente en papel para luego comenzar la edición online articulando con lógica hipermedial los recursos con actividades propuestas en el curso o en el proyecto en función de las condiciones de contexto.

Sobre estos puntos se articulan algunos de los **Si** y **No** que enunciaremos a continuación y que esperamos seguir ampliando entre todos:

SI	NO
Explorar la amplia variedad de herramientas interactivas que posee el dispositivo hipermedial dinámico.	Considerar a los entornos de aprendizaje o investigación como un espacio donde solamente se cuelga un archivo diseñado en "formato papel", por ej. un pdf
Consultar los materiales de ayuda, participar en los foros donde intercambian opiniones los usuarios de las diversas tecnologías, etc.	Limitar el diseño y comunicación del espacio a las herramientas más sencillas o las que se aprendió a operar (por ej. utilizar el foro para informar novedades)
Diferenciar conceptualmente las posibilidades cualitativamente	Considerar que el entorno es un software cerrado donde no hay

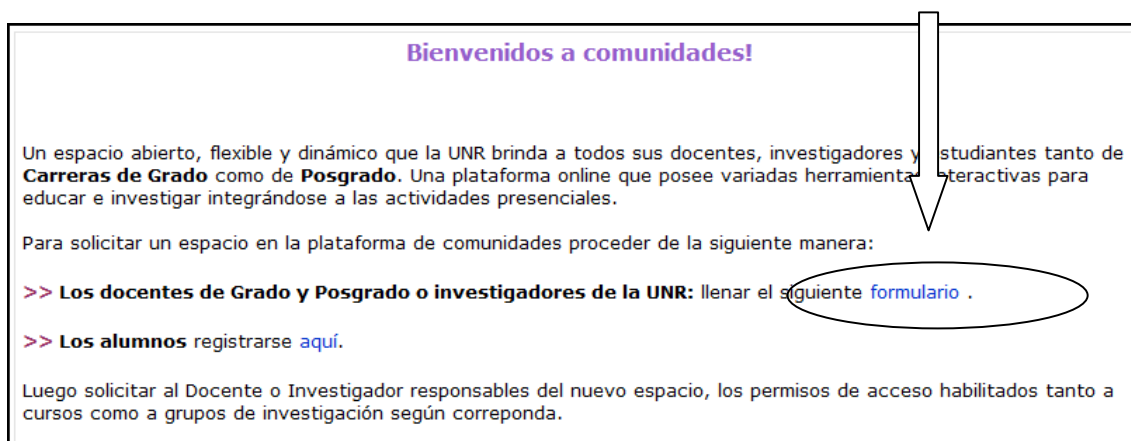
diferentes del espacio online (comunicación, administración, etc.,)	nada que agregar, ni modificar.
Consultar con los asesores del campus virtual sobre la posibilidad de incluir nuevos módulos o herramientas	Excluir como material académico paquetes textuales: conjunción de imágenes, textos, animaciones videos, grabaciones, etc.
Habilitar espacios de comunicación e intercambio de ideas.	Excluir al alumno de participar activamente y con sentido crítico dentro del espacio online.
Diseñar espacios colaborativos (por ejemplo wikis)	Mantener el espacio online desactualizado con respecto al contexto de presencialidad física.
Articular los conceptos del contexto físico con los materiales presentados en los entornos virtuales.	Sobrecargar los espacios online con recursos repetidos.
Colocar y promover noticias, invitaciones a congresos, jornadas, etc., en el sector de novedades.	Desconocer las actividades de formación permanente dentro y fuera de la Institución.
Asegurarse que los materiales sean sencillamente accesibles.	Usar siempre la misma herramienta para crear ejercicios.
Colocar títulos y resúmenes a los materiales que informen suficientemente bien al estudiante las características de los mismos.	Dejar sin completar los espacios de resumen. No poner los metadatos correspondientes para recuperar la información.
Responder a la brevedad las consultas de los alumnos, participar en los foros, etc.	Desinformación sobre regularidad de respuestas, ausencia de normativas comunicacionales.

Formulario online para solicitar un curso en COMUNIDADES.

Esta opción es para docentes y el primer paso consiste en acceder al sitio online del Campus Virtual de la UNR www.puntoedu.edu.ar y seleccionar la opción "COMUNIDADES".



A continuación se abrirá el espacio de moodle perteneciente a COMUNIDADES, el mismo contiene un formulario para que el docente solicite su curso en la plataforma.



El formulario de solicitud de apertura de un curso contiene una serie de datos obligatorios que son confirmados en la base de datos de la

UNR, una vez realizado este procedimiento el docente será informado de los datos necesarios para acceder a su espacio online.

The image shows a web form titled "Solicitud de acceso a Comunidades" from the website "campusvirtualunr" (www.puntoedu.edu.ar). The form includes the following fields:

- Tipo de Documento:** A dropdown menu with "DNI" selected.
- Nro. de Documento:** A text input field.
- Apellido:** A text input field.
- Nombres:** A text input field.
- Estudios (indique el mayor grado obtenido):** A long text input field.
- Fecha de Nacimiento:** Three dropdown menus for "dia", "mes", and "año".
- Carac. Telefónica:** A text input field.
- Teléfono:** A text input field.
- E-mail:** A text input field.
- Unidad Académica, Facultad o Instituto:** A dropdown menu.
- Carrera:** A text input field.
- Asignatura:** A text input field with a placeholder text: "Indique el nombre con que aparecerá. Ej. Literatura I comión noche o Literatura I comión del profesor Juan Pérez."
- Cargo Docente:** A dropdown menu.

An "Aceptar" button is located at the bottom right of the form.

3.4. Plantilla para crear su espacio en Moodle (rol docente). [\(ir al índice\)](#)

En el Campus Virtual de la UNR hemos diseñado una plantilla orientativa que alienta al docente a explorar posibilidades para diseñar conceptualmente su espacio online.

La misma contiene todos los datos de comunicación para que el docente pueda dar parte de sus dudas, siendo atendidas a través de cuentas de correo específicas y de “workshops” permanentes, que está a cargo de los asesores del departamento de Educación e Investigación del Campus Virtual, destinados a colaborar con los participantes que han habilitado este espacio virtual y todo docente de la UNR que quiera acercarse a esta iniciativa. Se trabajan centralmente cuestiones de diseño e implementación utilizando las potencialidades de los diversos entornos que posee el “DHD Campus Virtual UNR”.

ACTIVAR EDICIÓN.

El docente encontrará que una de las primeras indicaciones es aprender a “Activar edición”. La edición del curso está habilitada sólo para profesores editores (los alumnos no pueden editar por default). Tiene la finalidad de simplificar al profesor la actualización de su/s curso/s. En el modo edición podemos modificar la disposición de los

paneles laterales de funciones, reorganizar los bloques temáticos de la columna central y añadir, cambiar, mover o borrar los recursos didácticos que componen el contenido de su curso.

Nombre de la asignatura, curso o grupo de investigación

"Activar edición" general del curso (botón de la derecha arriba) para comenzar a editar. Le sugerimos que cambie este texto (clic en el ícono de "manito con lapiz" del panel central), por uno de bienvenida al espacio virtual de la asignatura, curso o espacio para investigadores, escribiendo las consideraciones que estime necesarias sobre la propuesta de trabajo físico-virtual. También puede adjuntar un archivo de imagen o crear [links](#) al igual que en el procesador de texto.

Recordamos que todos los Miércoles de 10 a 12 hs. se realizan Workshops gratuitos en la Planta Baja de Sede de Gobierno de la UNR, Salón de los Vitraux, Maipú 1065, para todos los docentes e investigadores de la UNR. El mismo está a cargo de los asesores pedagógicos del campus virtual destinados a colaborar con los participantes que han habilitado este espacio virtual. Se trabajarán centralmente cuestiones de diseño e implementación utilizando las potencialidades de la plataforma [Moodle](#). Por favor contacte con los asesores del departamento de Pedagogía Hipermedial del campus para confirmar su asistencia: comunidades@unr.edu.ar



El docente que requiera más información puede obtenerla en este material, producido por el Campus Virtual de la UNR <http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=20>

ETIQUETAS

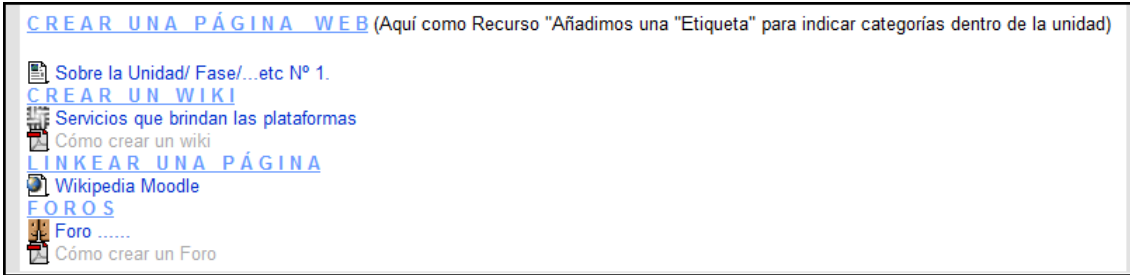
Con la finalidad de que los docentes ordenen y categoricen los recursos de su curso se da a conocer la funcionalidad de las etiquetas. Las mismas sirven para incluir texto o imágenes, agregar títulos o diferenciar los recursos entre sí, se encuentran dentro de la ventana *recursos* de la columna central. Son útiles a la hora de ordenar los contenidos o destacar alguno de ellos. Por ejemplo puede se puede dividir los materiales dentro de una unidad por autores, destacar un libro en particular, etc.

El docente puede editarla, modificarla, o borrarla, según las necesidades clasificatorias de recursos o links dentro de un tema o semana de su curso.

[CREAR UNA PÁGINA WEB](#) (Aquí como Recurso "Añadimos una "Etiqueta" para indicar categorías dentro de la unidad)

RECURSOS

La plantilla introduce a los docentes sobre cómo pueden subir diversos recursos a su espacio o crear wikis



Inserción de un recurso: En prácticamente cualquier tipo de asignatura existirán diversos materiales que el docente considera necesarios y pone a disposición de los alumnos. Los mismos pueden ser contenidos meramente textuales, o bien imágenes, videos, etc. En Moodle este tipo de componentes se denominan específicamente *recursos* y disponen de una ventana *agregar recurso* para tal fin. Esto no significa que el curso gire en torno a los *recursos* como única estrategia para hacer llegar a los estudiantes lo que el profesor desea transmitir. Para articular una lógica hipermedial entre los recursos y las actividades de Moodle, se pueden volcar ciertos contenidos en glosarios, libros, lecciones y wikis, que son también contenedores de texto que puede usarse como contenido material de la asignatura.

La diferencia entre un recurso y una actividad, es que los primeros no son modificables por los alumnos, mientras que las actividades tienen funciones específicas respecto de los contenidos permitiendo la interactividad a partir de la edición de los estudiantes, diferentes tipos de evaluación, etc.), de allí el concepto de "actividad".

En el sitio oficial de Moodle registrándose gratuitamente (creando una nueva cuenta) podemos acceder a mayor información sobre:

Ejemplo de cómo se visualiza una imagen:

<http://moodle.org/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=2509>

Ejemplo de MP3 como "archivo cargado"

<http://moodle.org/mod/resource/view.php?id=2510>

Ejemplo de archivo en Flash:

<http://moodle.org/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=2511>

CREAR UN FORO

Los foros son un medio ideal para publicar pequeños mensajes y mantener intercambios de opiniones públicos sobre diversas temáticas o comentarios. El disparador puede ser una pregunta, consigna y/o todo tipo de texto breve al que se le puede adicionar un archivo (imagen, texto, etc.), que será respondido por los distintos usuarios. En todas las asignaturas/cursos existe un foro de forma predefinida, el foro de Novedades y Anuncios presente en el bloque temático 0 de la columna central. Los foros pueden ser una importante herramienta de comunicación en un curso online. Otra ventaja de los foros es que permiten añadir archivos adjuntos, tanto en preguntas como en respuestas, links o videos (mediante un link o archivo adjunto).

Un ejemplo de utilización, a nivel global, de esta herramienta puede verse en la página de Moodle (www.moodle.org) donde se utilizan los foros con un concepto totalmente colaborativo, ya que se discuten cuestiones teóricas, posibles desarrollos, solución de problemas y demás actividades. Todos los usuarios que se encuentran suscriptos a un determinado curso, reciben copias de los temas de discusión de los foros.

Si utilizas Moodle desde la perspectiva del profesor, utiliza este foro para compartir ideas y experiencias y para analizar Moodle desde tu punto de vista y colaborar con otros profesores. En cualquier caso, ten cuidado y no lo confundas con los foros de Cosas de desarrolladores o el de Nuevos Módulos y Funcionalidades.

Colocar un nuevo tema de discusión aquí

Página: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 (siguiente)

Tema	Comenzado por	Respuestas	Último mensaje
Tarea para un solo alumno	 Adriana Marichal	4	Adriana Marichal sáb, 18 de abr de 2009, 19:58
Instructivos de moodle para alumnos	 Maria Margarita Vidotti	2	Maria Margarita Vidotti sáb, 18 de abr de 2009, 11:33
Acceder a calificaciones del alumno	 Gabriel Del Signore	1	Wenceslao Fernández sáb, 18 de abr de 2009, 07:53
Closeto con imagenes y sonido	 Roberto Nieto	5	Wenceslao Fernández vie, 17 de abr de 2009, 06:18
software para evaluar archivos de alumnos	 anaid ramirez	8	Ricardo Barrantes Bargañé vie, 17 de abr de 2009, 05:07
cuestionarios	 pape Luis	1	Roberto Nieto vie, 17 de abr de 2009, 03:05
Mostrar todas las calificaciones de todos los cursos hechos por un alumno	 Jose Alonso Rodriguez Tapia	3	Wenceslao Fernández jue, 16 de abr de 2009, 18:25
Tipo de estudiantes	 Edwin Madarra	0	Edwin Madarra

Acceso al Curso de capacitación sobre las características y herramientas de Moodle en nuestro campus virtual, Unidad 4: <http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=29>

Acceso a documentación detallada sobre esta herramienta:

<http://docs.moodle.org/es/Foros>

CREAR UN WIKI.

La plantilla introduce, y contiene en el texto anexo, las opciones y beneficios del formato wiki. Un wiki es un sitio web, siendo una de sus características distintivas su editabilidad. Por lo tanto, hay una diferencia cualitativa importante con la página web tradicional, ya que, además de poder leerlo, guardarlo o imprimirlo, se genera un espacio donde cada usuario puede introducir cambios, crear texto y nuevas páginas, utilizando solamente navegador de internet. No es necesario conocer el lenguaje HTML, ni tener privilegios de acceso a un servidor Web, el wiki se encarga de eso. De esta forma el usuario puede aportar sus conocimientos y compartirlos, con los miembros del curso. A su vez, ellos también podrán modificar y editar los contenidos.

Un wiki es una forma muy útil de generar y optimizar textos de forma colaborativa en un grupo. Existe actualmente una enciclopedia dinámica basada en estos principios, wikipedia, la cual, mediante la colaboración de los usuarios llegó a más de 464.500 artículos en español. Microsoft, empresa que realizaba la enciclopedia encarta, finalmente discontinuó este producto en 2009, ya que no puede

competir con wikipedia, la cual es utilizada y editada a diario por miles de personas. Esta noticia fue reflejada en numerosos medios de comunicación, entre ellos

<http://www.clarin.com/diario/2009/04/01/sociedad/s-01888827.htm>



SOCIEDAD Imprimir Enviar Tamaño de texto

MICROSOFT LE PONE FIN A UN CLASICO

La enciclopedia Encarta se rinde ante Wikipedia

Microsoft anunció ayer que le pondrá punto final a Encarta, su enciclopedia multimedia. Desde el 31 de octubre de este año todos los sitios de Encarta cerrarán, con la excepción del japonés, que seguirá online hasta fin de año. Además, la empresa fundada por Bill Gates comunicó que en junio dejará de vender la enciclopedia.

De Microsoft Argentina informaron a Clarín que los contenidos de Encarta en castellano permanecerán disponibles en el portal MSN de España (<http://es.msn.com>) y que en el país la enciclopedia ya no está a la venta.

Microsoft comunicó además que a los suscriptores de la versión Premium de Encarta, que acceden a actualizaciones y contenidos exclusivos, les cobrará sólo hasta el 30 de abril, y que reembolsará dinero a quienes hayan hecho pagos por períodos posteriores a esa fecha. Todos podrán seguir usando los servicios online hasta el cierre.

El final de Encarta puede leerse como una derrota del producto frente a Wikipedia, la enciclopedia gratis y comunitaria que en los últimos años ha venido ganado popularidad en la misma medida en que Encarta (esplendorosa hace diez años) perdía terreno.

Ejemplo: <http://es.wikipedia.org/wiki/Portada>.

Acceso al Curso de capacitación sobre las características y herramientas de Moodle en el campusvirtualunr

<http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=32>

Acceso a documentación detallada sobre Wikis en la plataforma Moodle: <http://docs.moodle.org/es/Wikis>







MOSTRAR UN DIRECTORIO

La plataforma permite mostrar un directorio completo, es decir una carpeta completa de archivos y recursos, que un docente tenga interés de poner a disposición de los usuarios de su espacio.

La plantilla muestra de forma sencilla cómo puede hacerse y qué resultados se obtienen con esta opción.

3 Unidad Nº 3 □

Las herramientas para el sondeo de opinión, de investigación y de evaluación, tales como la consulta, la encuesta, la encuesta php y el cuestionario son muy amplias en moodle. Veamos estos ejemplos:

-  Sobre la Unidad/ Fase/...etc Nº 3
-  Consulta (Ejemplo)
-  Encuesta (Ejemplo)
-  Encuesta php esp
-  Cuestionario
-  Guía rápida sobre estas herramientas

ENTREGA ONLINE DE TRABAJOS

La plantilla muestra una de las cuatro modalidades que el docente puede programar para que sus alumnos entreguen sus trabajos online (en cualquier tipo de formato de archivo). Esta herramienta es

sumamente versátil, ya que permite inclusive el intercambio de hasta 20 archivos entre el docente y el alumno, un block de notas para realizar comentarios (que puede programarse para que sea público o privado), el aviso mediante correo electrónico al docente de la entrega de trabajos y la calificación online.

El docente fácilmente puede cambiar esta modalidad por otra y explorar las potencialidades de cada una de ellas:









HERRAMIENTAS PARA EL SONDEO DE OPINIÓN, DE INVESTIGACIÓN Y DE EVALUACIÓN

Estas herramientas son útiles tanto para la evaluación, el relevamiento de la opinión de los alumnos, una votación sobre determinado tema, así como la investigación, moodle presenta una

gran versatilidad y permite una total configuración de las mismas al docente editor.

Unidad N° 3

Las herramientas para el sondeo de opinión, de investigación y de evaluación, tales como la consulta, la encuesta, la encuesta php y el cuestionario son muy amplias en moodle. Veamos estos ejemplos:

-  [Sobre la Unidad/ Fase/...etc N° 3.](#)
-  [Consulta \(Ejemplo\)](#)
-  [Encuesta \(Ejemplo\)](#)
-  [Encuesta php esp](#)
-  [Cuestionario](#)
-  [Guía rápida sobre estas herramientas](#)


Herramienta consulta: La herramienta consulta es muy útil para sondear un tema simple, que puede ser expresado en una pregunta y contestado por "múltiple choice" por los alumnos. Es sumamente útil para que los alumnos puedan expresar su opinión o votar sobre temas que les interesen. En los cursos totalmente online esta herramienta puede ser de gran utilidad para consensuar entre los participantes. A su vez, si el docente así lo dispone, los resultados pueden ser publicados online.

Si es necesario incluir más de una pregunta puede hacerse más de una consulta. Por ejemplo: CONSULTA: "Considerás que el parcial debe realizarse luego de las vacaciones de invierno" OPCIONES: "SI" "NO". En el siguiente link podremos visualizar este ejemplo en la plataforma

<http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=35>

Acceso a documentación detallada sobre la herramienta consulta:

<http://docs.moodle.org/es/Consulta>



Herramienta Encuesta: Moodle posee diversos tipos de encuestas pre-armadas, entre las cuales se puede nombrar la COLLES - Constructivist On-Line Learning Environment Survey (Encuesta en Línea sobre Ambiente Constructivista de Aprendizaje) y la ATTLS - Attitudes to Thinking and Learning Survey (Encuesta de Actitudes hacia el Pensamiento y el Aprendizaje).

Consideramos que, en la mayoría de los casos, es recomendable que las Cátedras de la UNR y/o los docentes armen su propia encuesta, para eso deben utilizar la HERRAMIENTA ENCUESTA PHP ESP. Las modalidades que describiremos a continuación son COLLES y ATTLS

COLLES - Constructivist On-Line Learning Environment Survey (Encuesta en Línea sobre Ambiente Constructivista de Aprendizaje). El COLLES comprende 24 elementos agrupados en

seis escalas, cada una de las cuales se centra en una pregunta clave sobre la calidad del ambiente de aprendizaje en línea:

Relevancia ¿Cuán importante es el aprendizaje en línea para la práctica profesional de los estudiantes?

Reflexión ¿Estimula el aprendizaje en línea el pensamiento crítico reflexivo en los estudiantes?

Interactividad ¿En qué medida se implican los estudiantes en el diálogo educativo en línea?

Apoyo de los tutores ¿En qué medida los tutores facilitan a sus alumnos la participación en el aprendizaje en línea?

Apoyo de los compañeros El apoyo proporcionado por los demás estudiantes, ¿es sensible y estimulante?

Interpretación Los estudiantes y los tutores, ¿tienen un apreciación correcta del otro a través de la comunicación en línea?

ATTLS - Attitudes to Thinking and Learning Survey (Encuesta de Actitudes hacia el Pensamiento y el Aprendizaje)

La teoría de las 'formas de conocer', originaria del campo de la investigación de género (Belenky et al., 1986) nos ofrece una herramienta para examinar la calidad del discurso dentro de un ambiente de colaboración. La Encuesta de Actitudes hacia el Pensamiento y el Aprendizaje (ATTLS) es un instrumento desarrollado por Galiotti et al. (1999) para medir el grado en que una persona es un 'conocedor conectado' (CK, por sus siglas en inglés) o 'conocedor desconectado' (SK).

campusvirtualunr
comunidades

Comunidades > PMCV > Encuestas > Encuesta (Ejemplo)

(Existen en moodle varios tipos de encuestas prediseñadas o que podemos elaborar) Por ejemplo esta es un tipo COLLES(Preferida).
El propósito de esta encuesta es ayudarnos a comprender su valoración sobre esta experiencia de aprendizaje en el contexto virtual.
Cada una de las 24 declaraciones siguientes le interrogan sobre su experiencia favorita (ideal).
No existan respuestas 'correctas' o 'equivocadas', es sólo su opinión. Las respuestas serán tratadas con alto grado de confidencialidad.
La finalidad última de esta encuesta es que su opinión responsable colabore para un mejor diseño de nuestras futuras propuestas.
Muchas gracias por su participación.

Relevancia

En esta unidad en línea...

	nunca	rara vez	alguna vez	a menudo
1 mi aprendizaje se centra en asuntos que me interesan.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 lo que aprendo es importante para mi práctica profesional.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3 aprendo cómo mejorar mi práctica profesional.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 lo que aprendo tiene relación con mi práctica profesional.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Pensamiento reflexivo

En esta unidad en línea...

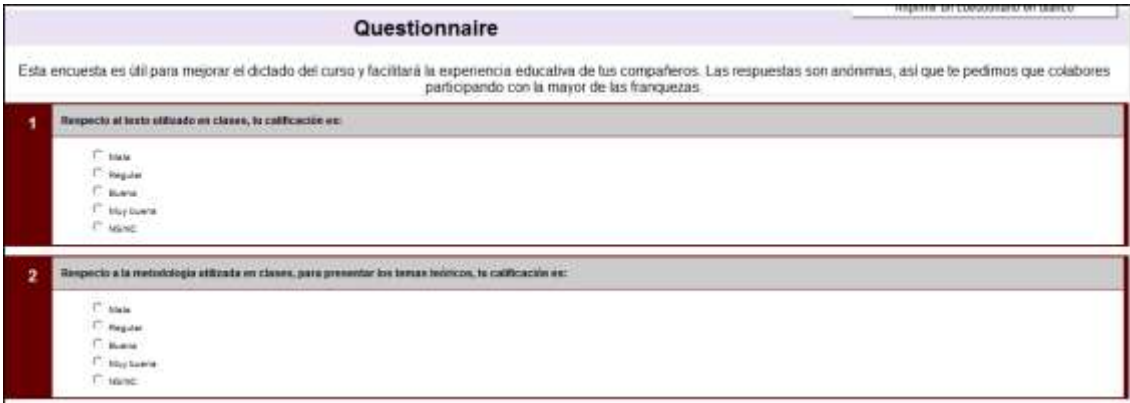
	nunca	rara vez	alguna vez	a menudo
5 Pienso críticamente sobre cómo aprendo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6 Pienso críticamente sobre mis propias ideas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7 Pienso críticamente sobre las ideas de otros estudiantes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Herramienta encuesta php esp: Permite realizar todo tipo de preguntas que son presentadas dentro de un mismo formulario. Esta

herramienta es muy útil a la hora de realizar investigaciones, evaluar la opinión de los alumnos sobre un tema o realizar seguimientos de calidad. Se recomienda utilizar la misma cuando se tienen que realizar varias preguntas, sino es recomendable utilizar la consulta.

Acceso a documentación sobre la configuración de una encuesta en Moodle:

http://docs.moodle.org/es/Configurar_un_Questionnaire



The image shows a screenshot of a Moodle 'Questionnaire' form. The title 'Questionnaire' is centered at the top. Below the title, there is a paragraph of introductory text: 'Esta encuesta es útil para mejorar el dictado del curso y facilitará la experiencia educativa de los compañeros. Las respuestas son anónimas, así que le pedimos que colabore participando con la mayor de las franquezas.' The form contains two questions, each with a radio button and five response options: 'Mala', 'Regular', 'Buena', 'Muy buena', and 'Máxima'.

Questionnaire Imprimir en cuestionario en blanco

Esta encuesta es útil para mejorar el dictado del curso y facilitará la experiencia educativa de los compañeros. Las respuestas son anónimas, así que le pedimos que colabore participando con la mayor de las franquezas.

1 Respecto al texto utilizado en clases, la calificación es:

Mala

Regular

Buena

Muy buena

Máxima

2 Respecto a la metodología utilizada en clases, para presentar los temas teóricos, la calificación es:

Mala

Regular

Buena

Muy buena

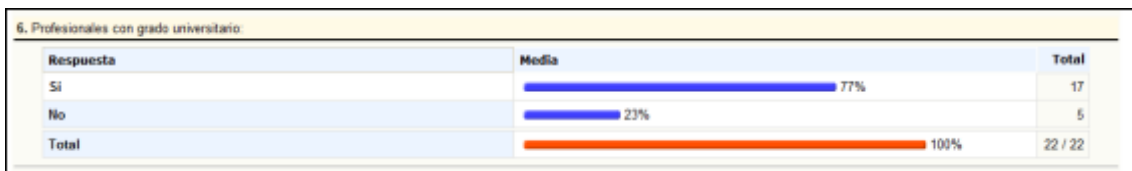
Máxima

La herramienta encuesta php, se puede configurar para que envíe un e-mail a los interesados, con los datos de las respuestas brindadas por los encuestados. A su vez, permite la impresión de formularios en blancos, la visualización de todas las respuestas o bien de cada uno de los encuestados.

A continuación veremos un ejemplo donde la herramienta promedia las respuestas de los entrevistados automáticamente y muestra los

resultados online, lo cual, es sumamente útil y práctico en el caso de una investigación o relevamiento.

A su vez, también la herramienta permite que la encuesta sea anónima o nominal y cada formulario puede ser impreso, si se necesita respaldar la información en formato papel.



Cuestionarios: Los cuestionarios permiten el almacenamiento de preguntas y su etiquetamiento por categorías. Es una herramienta muy útil a la hora de evaluar a los alumnos, ya que permite todas las opciones que posee un examen escrito presencial, preguntas abiertas, cerradas, multiple choice, emparejamiento, verdadero o falso, etc. Cuando el alumno completa el cuestionario, ese resultado automáticamente se suma a las calificaciones generales.

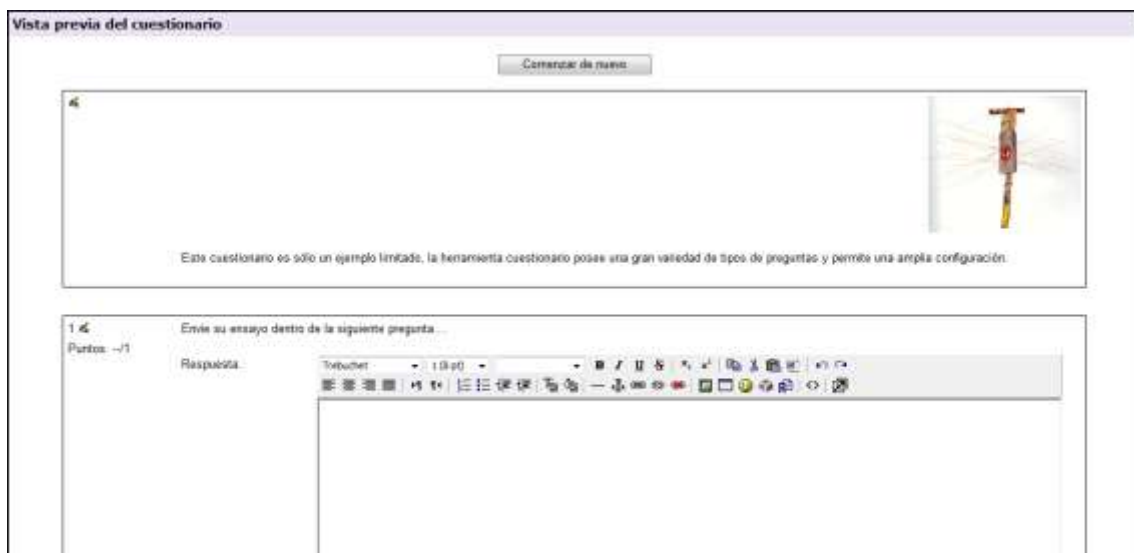
Los cuestionarios pueden permanecer "abiertos" en un determinado rango de fechas, por ejemplo, una semana, así como limitar el tiempo del alumno para contestar las respuestas, en ese caso el alumno recibirá la advertencia informando esta situación y visualizará un reloj que marcará los minutos restantes.

Esta herramienta posee numerosas opciones de configuración, entre ellas, la posibilidad de "barajar preguntas" y "barajar respuestas", esta opción genera un cuestionario que contiene en diverso orden las consignas y las posibles respuestas.

En los siguientes links se accede a documentación sobre el uso didáctico de los cuestionarios:

http://docs.moodle.org/es/Usos_did%C3%A1cticos_de_los_Cuestionarios

http://docs.moodle.org/es/Usos_did%C3%A1cticos_de_Hot_Potatoes



COMUNICACIÓN SINCRÓNICA Y ASINCRÓNICA: MENSAJERÍA INTERNA

[\(Ir al índice\)](#)

El módulo Mensajes constituye un sistema de mensajería interna del espacio virtual. Permite intercambiar textos entre los usuarios, sin necesidad de utilizar el correo electrónico. Soporta tanto la comunicación sincrónica como asincrónica, esto depende de si los usuarios se encuentran on line o no. Es sincrónica, en el caso de que ambos participantes estén conectados. En caso contrario funciona guardando el mensaje hasta que el usuario destinatario se conecte, por lo tanto no es necesario que los participantes en el diálogo estén conectados simultáneamente, los mismos encontrarán el mensaje posteriormente y, también, recibirán una copia a la casilla de correos que colocaron en su perfil de usuario. El *mensaje* es un sistema enteramente Web que no utiliza ni necesita una dirección de correo electrónico ni un cliente de correo, tan sólo el navegador (por ejemplo, mozilla firefox). Esta herramienta NO estructura los mensajes en buzones y carpetas como un sistema tradicional de correo. Los mensajes se guardan en "diálogos", que corresponden a conversaciones: mensajes mandados y recibidos entre dos usuarios por un tema X.

La mensajería interna tiene la posibilidad de agregar contactos, así como buscar historiales de mensajes entre dos usuarios o mensajes particulares de acuerdo a un sencillo sistema de búsqueda.


Los mensajes son muy útiles para comunicar cuestiones importantes a los alumnos y pueden enviarse masivamente o a cierto número o grupo de personas desde el panel “participantes”.

En el siguiente link se accede al Curso de capacitación sobre las características y herramientas de Moodle en nuestro campus virtual-UNR para este tema consultar la Unidad 3:

<http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=26>

COMO AGREGAR MÁS UNIDADES A UN CURSO

Es posible que un docente necesite un número mayor o menor de unidades de las que se colocan por default al abrir el curso, es por este motivo que la plantilla posee una guía rápida, con indicaciones textuales y gráficas para que el docente pueda agregar o quitar, de forma sencilla más unidades a su curso.

<p>5 Unidad XX.....</p> <p>No olvide que si necesita agregar más unidades temáticas puede ir a Configuración y marcar el número total que asigne al espacio. También podría cambiar el formato a semanas. IE ACONSEJAMOS LLEGADO A ESTE PUNTO QUE TRATE DE DISEÑAR EN ESTE ESPACIO UNA POSIBLE Unidad de su asignatura, curso o espacio de investigación. No dude en consultarnos! Para problemas técnicos de operatividad contamos con una mesa de ayuda: ayudacampusvirtual@unr.edu.ar</p> <p> Cómo agregar más unidades a los cursos</p>
--

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Esta actividad permite a los participantes generar y editar una lista de definiciones, como un diccionario o enciclopedia. Las entradas

pueden buscarse o navegarse de diversas formas, inclusive se pueden generar categorías (por ejemplo "unidad 1", "X corriente epistemológica", etc. Las categorías son de suma utilidad, ya que también el alumno puede acceder, si tiene interés, a ver las definiciones de una en particular.

El glosario también permite a los docentes importar y exportar las entradas de un glosario a otro, mediante un procedimiento muy sencillo y que contiene una solapa específica dentro de la herramienta.

Es posible crear automáticamente hiperenlaces a estas entradas en todo el curso o links a páginas externas.

Se recomienda crear **un solo glosario por curso** de esta manera se evita la repetición de términos, si se quiere separar los términos por unidades se puede utilizar la opción "categorías" dentro de esta herramientas.

Acceso al Curso de capacitación sobre las características y herramientas de Moodle en nuestro campus, Unidad 4:

<http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=31>

Acceso a documentación detallada sobre glosarios en:

<http://docs.moodle.org/es/Glosarios>



OTRAS HERRAMIENTAS ÚTILES PARA EL DOCENTE

Herramienta registro de actividad (logs):

Tiene por finalidad llevar un registro de todos los movimientos realizados dentro de la plataforma, tanto por profesores como alumnos. La ventaja de la misma es que permite búsquedas, con cierto nivel de especificidad, el profesor puede ver los movimientos de los alumnos en la plataforma y los alumnos pueden consultar los propios. Permite seleccionar un alumno en particular, todas las actividades realizadas en un día en particular, buscar por actividades (por ejemplo un foro) o por acciones (por ejemplo vista o actualización). También permite evaluar el impacto de un curso, de un determinado material dentro del mismo, si hay días en particular donde hay más actividad, si el curso se actualiza y otros.

Los registros de actividad, a su vez, también constan en el perfil de cada usuario, pudiéndose consultar registros completos, promedios de clicks y todas las participaciones de esa persona en un determinado curso.

La plataforma da la opción de exportar estos registros tanto en formato html, como Excel o texto.

Acceso a un documento explicativo sobre la Herramienta registro de actividad:

<http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=34>

Herramienta calificaciones:

Muestra todas las calificaciones obtenidas por los alumnos de un curso, se pueden ordenar de diferentes formas, por ejemplo, por nombre, apellido o por nota obtenida. Es una herramienta muy útil ya que automáticamente genera un promedio y permite exportar las calificaciones a otros formatos (texto o Excel)

En el siguiente link se accede a un ejemplo de calificaciones en la plataforma

<http://comunidades.puntoedu.edu.ar/grade/report/grader/index.php?id=5>

Panel administración:

Este bloque contiene las funciones propias y específicas del profesor que le permiten modificar la estructura del curso, configurarlo a su conveniencia y ajustar los detalles de funcionamiento del resto de módulos de recursos y actividades didácticas. Presenta una lista de enlaces que contiene con sus detalles, agrupándolos por funciones.

Acceso a documento explicativo sobre el panel administración:

http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopu_p=true&id=22

Panel Personas y Lista de Participantes:

La lista de participantes del curso la podemos consultar en todo momento, utilizando el enlace *Participantes* del panel Personas de la página principal de la asignatura virtual (arriba a la izquierda). Este enlace nos presenta un listado ordenado de profesores, por un lado, y de los estudiantes matriculados en esta asignatura/curso.

Acceso al Curso de capacitación sobre las características y herramientas de Moodle en el campus virtual-UNR:

http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopu_p=true&id=19

Calendario del curso:

En el calendario podemos encontrar distintos eventos, ordenados de acuerdo a su categoría. Así como colocar eventos de usuario, para ordenar actividades personales. Los eventos de curso son los propios de la materia.

Haciendo clic sobre el día, se abrirá una ventana con todos los detalles. Para desplazar el mes debemos ir a las flechitas que se encuentran a la derecha y a la izquierda del mes actual. Ejemplo << Abril 2008 >>. El calendario posee vistas diarias o mensuales, donde figuran todos los eventos pertenecientes a cada uno. Es una herramienta sumamente útil para ordenar el curso, en el mismo se pueden colocar los temas a dictar en una clase, la bibliografía a leer para la misma, fechas de entrega de trabajos prácticos, horarios de consulta, etc.

Acceso al Curso de capacitación sobre las características y herramientas de Moodle en nuestro campus virtual:

<http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopu p=true&id=21>

Eventos próximos:

Funciona en conjunto con el calendario, publica automatizadamente los eventos con una anticipación de 20 días, pero es susceptible de

modificaciones. Desde este panel también podemos ir al calendario o bien insertar un nuevo evento. Es una herramienta muy útil para anunciar todo lo referente al curso que sea de interés para el alumno, por ejemplo fechas de exámenes, bibliografía a leer, etc.

Acceso al Curso de capacitación sobre las características y herramientas de Moodle en nuestro campus virtual:

<http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=21>

Chat:

Permite mantener conversaciones sincrónicas con otros usuarios (profesores o alumnos). La comunicación a través del chat es multibanda (muchos usuarios pueden participar a la vez) y en tiempo real. El chat puede ser usado para reuniones de discusión o sesiones de tormenta de ideas (*brainstorming*). Para agregar un nuevo chat se debe *activar edición*, seleccionar *agregar actividad* y luego *chat*. Otra ventaja de esta herramienta es que permite guardar las sesiones, de esta forma se pueden publicar y ser de utilidad.

El chat también es considerado una herramienta de aprendizaje colaborativo, ya que permite el intercambio de ideas.

<http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=30>

Registros de actividad:

Estos registros ya fueron expuestos en primer lugar en "Herramientas de Seguimiento". El proceso de seguimiento es indisoluble de la intención de efectuar diagnósticos y evaluaciones sobre la participación en la totalidad de las actividades propuestas y se configuran muy útiles para la revisión de los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido esta herramienta informática brinda un servicio muy eficiente para el registro de las actividades realizadas por todos los actores participantes del contexto virtual específico.

<http://comunidades.puntoedu.edu.ar/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=34>

IV. Guía operativa para alumnos [\(ir a índice\)](#)

Para participar responsablemente en la construcción conjunta del conocimiento es necesario conocer la operatoria de las herramientas que median nuestra comunicación. La siguiente guía tiene por finalidad exponer los procedimientos más usuales que se habilitan con el rol de "alumnos" sobre la operatividad de la plataforma Moodle del Campus Virtual de la UNR.

4.1. Crear una cuenta en “Comunidades”

Desde nuestra página web www.puntoedu.edu.ar debes seleccionar la opción “COMUNIDADES”



LUEGO DE CLICKEAR EN ESTA OPCIÓN ACCEDERÁS A LA PLATAFORMA MOODLE

Crear tu cuenta en moodle es muy sencillo. Clickeando en “Comience ahora creando una cuenta” se abrirá un formulario de registro que debes llenar con tus datos.

Registrarse como usuario

Hola. Para acceder al sistema tómese un minuto para crear una cuenta. Cada curso puede disponer de una "clave de acceso" que sólo tendrá que usar la primera vez. Estos son los pasos:

1. Rellene el [Formulario de Registro](#) con sus datos.
2. El sistema le enviará un correo para verificar que su dirección sea correcta.
3. Lea el correo y confirme su matrícula.
4. Su registro será confirmado y usted podrá acceder al curso.
5. Seleccione el curso en el que desea participar.
6. Si algún curso en particular le solicita una "contraseña de acceso" utilice la que le facilitaron cuando se matriculó. Así quedará matriculado.
7. A partir de ese momento no necesitará utilizar más que su nombre de usuario y contraseña en el formulario de la página para entrar a cualquier curso en el que esté matriculado.

[Comience ahora creando una cuenta](#)

Formulario de Registro

Nueva cuenta

Crear un nuevo usuario y contraseña para acceder al sistema:
Nombre de usuario:
Contraseña:

Por favor, escriba algunos datos sobre usted:
(IMPORTANTE: Para concluir el proceso debe escribir una dirección de correo verdadera)
Dirección de correo:
Correo (de nuevo):
Nombre:
Apellido:
Ciudad:
País:

[Crear cuenta](#)

Este es el formulario que debes llenar para crear tu cuenta.

Te recomendamos colocar un NOMBRE DE USUARIO y CONTRASEÑA que te sean familiares. Así como, una vez completado el mismo con

tus datos, RELEER ATENTAMENTE PARA CONFIRMAR QUE SEAN CORRECTOS.

4.2. Logeo [\(ir a índice\)](#)

LOGEO CON NOMBRE DE USUARIO Y CONTRASEÑA

The screenshot shows a web interface with two main sections. The left section, titled "Usuarios registrados", prompts the user to enter their username and password, with a note about cookies. It includes input fields, an "Entrar" button, and a "¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?" link with a "Si, ayúdeme a entrar" button. The right section, titled "Registrarse como usuario", provides instructions for creating an account and lists seven steps: 1. Fill out the registration form; 2. Receive an email verification; 3. Confirm registration; 4. Access the course; 5. Select a course; 6. Request an access password; 7. Use the password for future logins. A "Comience ahora creando una cuenta" button is at the bottom.

Si ya posees nombre de usuario y contraseña sólo debes colocarlos en las ventanas correspondientes y clicar "entrar".

OLVIDO DEL NOMBRE DE USUARIO O CONTRASEÑA

¿Recuperar la contraseña o crear una nueva cuenta?

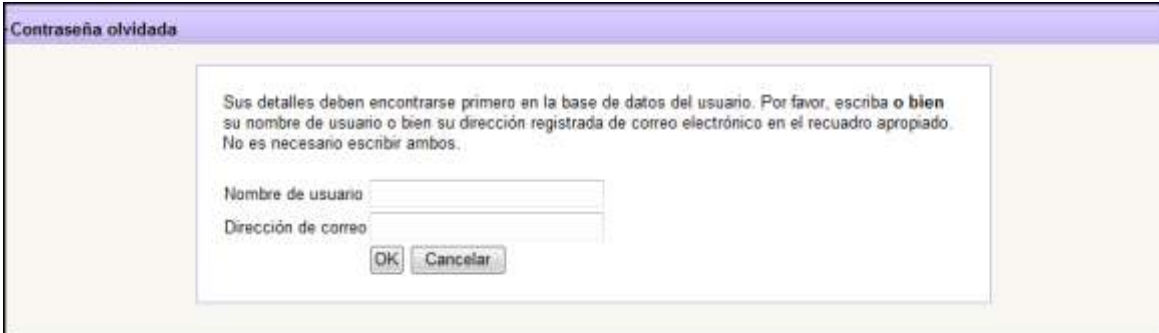
Si perdiste tu contraseña o tienes problemas de logeo te recomendamos no crear otra cuenta sino RECUPERAR LA CONTRASEÑA, para evitar duplicaciones de identidad.

En el caso de que poseas nombre de usuario y contraseña y no la recuerdes, la plataforma tiene una forma muy sencilla de recuperarla.

Los pasos son los siguientes:

Clickear sobre la opción “Sí, ayúdeme a entrar”.

Automáticamente se abrirá esta ventana



Contraseña olvidada

Sus detalles deben encontrarse primero en la base de datos del usuario. Por favor, escriba o bien su nombre de usuario o bien su dirección registrada de correo electrónico en el recuadro apropiado. No es necesario escribir ambos.

Nombre de usuario

Dirección de correo

OK Cancelar

Colocando tu nombre de usuario o dirección de correo te llegarán a tu casilla de forma rápida un e-mail de confirmación de cambio de contraseña y, cuando confirmes que quieres cambiar la contraseña, llegará otro correo con la información que necesitas para poder ingresar a la plataforma.

Es por esto que recomendamos que a la hora de crear tu cuenta o proporcionar los datos al sistema corrobore que el e-mail de tu cuenta esté escrito correctamente, ya que, además de estas funciones, también se utiliza para comunicaciones.

4.3. Cómo inscribirte a un curso

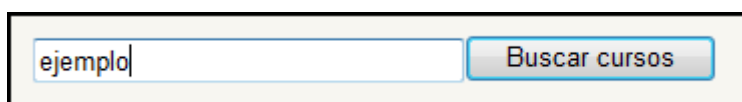
Una vez que ingresás a la plataforma con tu identidad tenés la posibilidad de inscribirte en distintos cursos, para esto puedes guiarte por la guía de categorías y subcategorías. Por ejemplo “Grado”, luego

la subcategoría "Facultad de Veterinaria", luego puedes inscribirte en un curso clickeando sobre el mismo.



BUSCAR CURSOS

En el caso de que recuerdes el nombre del curso puedes realizar una búsqueda por "palabra clave", al final de la lista de categorías verás la ventana de búsqueda de cursos. Colocando una sola palabra de la búsqueda de cursos ya encontrarás el resultado.



CURSOS SIN CONTRASEÑA

En el caso que el curso sea abierto, es decir, que no posea ningún tipo de contraseña de acceso, solamente clickeando sobre el mismo aparecerá la opción de inscribirse en el mismo y las opciones "Sí" o "No".

Está a punto de inscribirse como alumno de este curso
¿Está seguro de que desea hacerlo?

CURSOS CON CONTRASEÑA

En el caso de que el curso no sea abierto a toda la comunidad el docente puede proporcionar a sus alumnos la contraseña para acceder al mismo. En el caso de poseer la contraseña se debe escribir en la ventana correspondiente y luego clicar sobre "matricularme en este curso".

Curso EJEMPLO Este curso se utilizará para la capacitación en el rol profesor.

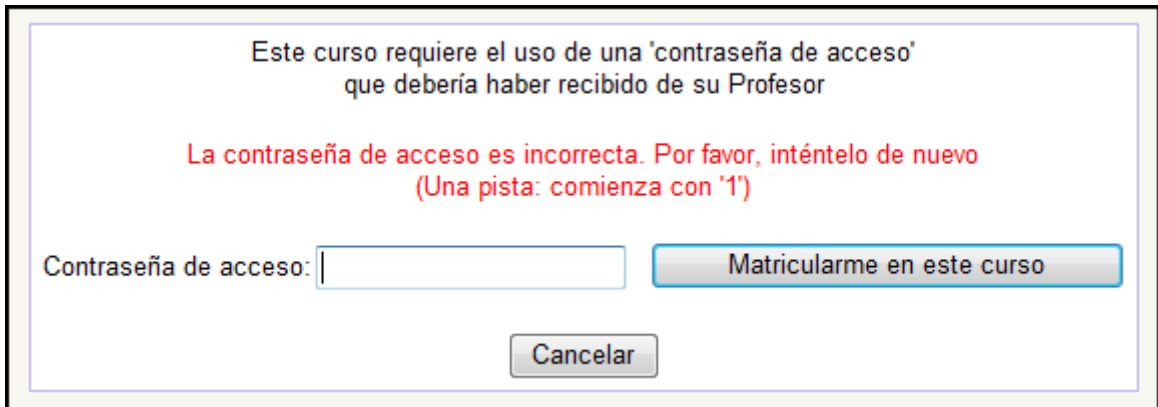
Este curso requiere el uso de una 'contraseña de acceso' que debería haber recibido de su Profesor

Contraseña de acceso:

OLVIDO DE LA CONTRASEÑA DE ACCESO AL CURSO

En el caso de que olvides la contraseña de acceso al curso la plataforma automáticamente te brindará una "pista", por ejemplo "la

contraseña a este espacio comienza con la letra G" si no la recuerdas deberás ponerte en contacto con tu profesor.



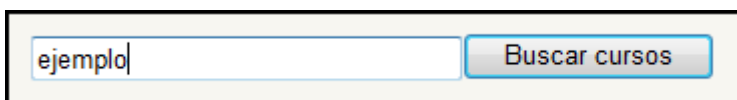
Este curso requiere el uso de una 'contraseña de acceso' que debería haber recibido de su Profesor

La contraseña de acceso es incorrecta. Por favor, inténtelo de nuevo
(Una pista: comienza con '1')

Contraseña de acceso:

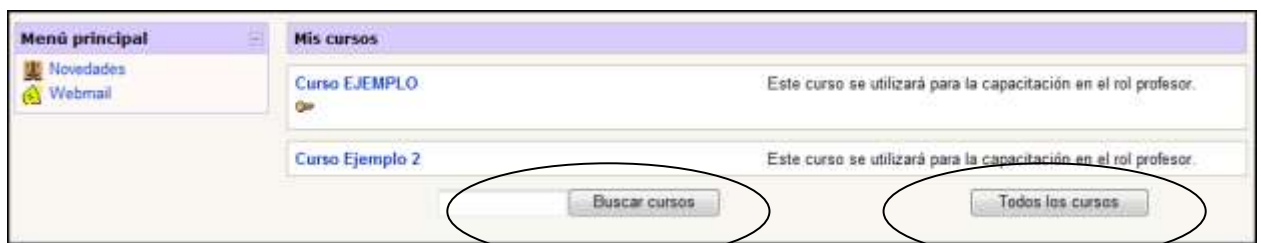
4.4. Buscar cursos [\(ir a índice\)](#)

En el caso de que recuerdes el nombre del curso puedes realizar una búsqueda por "palabra clave", al final de la lista de categorías verás la ventana de búsqueda de cursos. Colocando una sola palabra del nombre del curso ya encontrarás el resultado, por ejemplo si quieres encontrar el curso "Desarrollos Psicológicos Contemporáneos", con colocar sencillamente "desarrollos", la plataforma automáticamente te arrojará todos los cursos que tengan esa palabra en su título.



MIS CURSOS

Es usual que los alumnos en Comunidades del Campus Virtual-UNR formen parte de más de un curso, es por esto que la totalidad de los cursos de los que forman parte se exhiban en el panel "mis cursos". Mediante este panel la plataforma, de manera automática, te mostrará todos los cursos a los cuales estás inscripto. Clickeando sobre los mismos tendrás acceso a los contenidos específicos de cada uno de ellos.



Debajo de "mis cursos" vas a encontrar la opción de buscar cursos o ver todos los cursos disponibles.

INGRESO A UN CURSO

Una vez que accedés a un curso en particular vas a poder observar que el mismo tiene diversos paneles, cada uno con una función específica que se verá a continuación



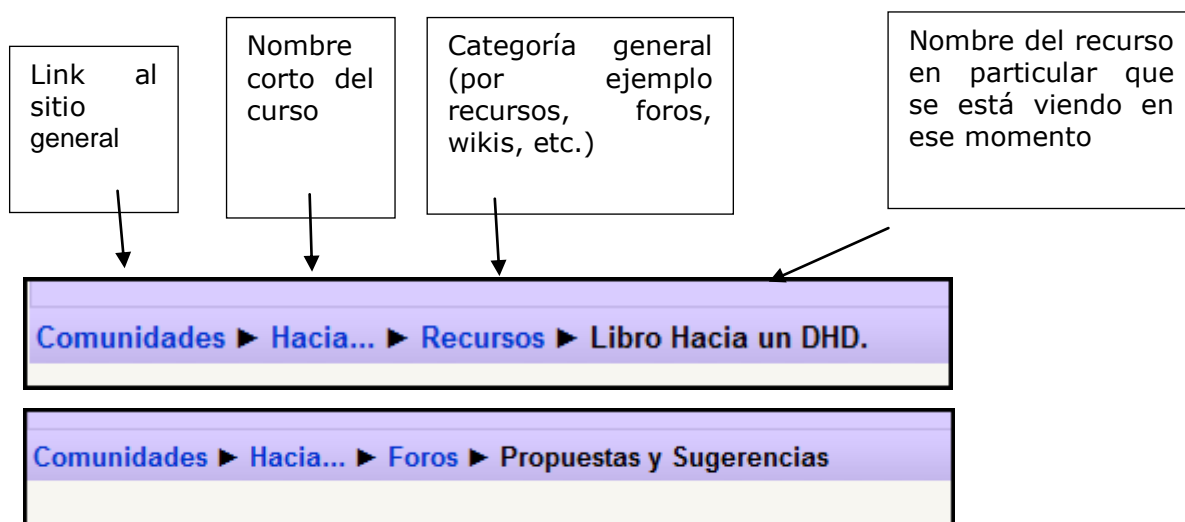
Como podemos observar el curso tiene diversos paneles organizados en tres columnas:

La columna izquierda contiene paneles de información general y organización del curso. Por ejemplo, las personas que participan del mismo, las actividades agrupadas por categorías, tus calificaciones y otros.

El panel central contiene las unidades de la asignatura, donde se encuentran los recursos (por ejemplo documentos elaborados con procesadores de texto, power points, pdfs, etc) o bien actividades foros, wikis, chat, encuestas, lecciones, etc.).

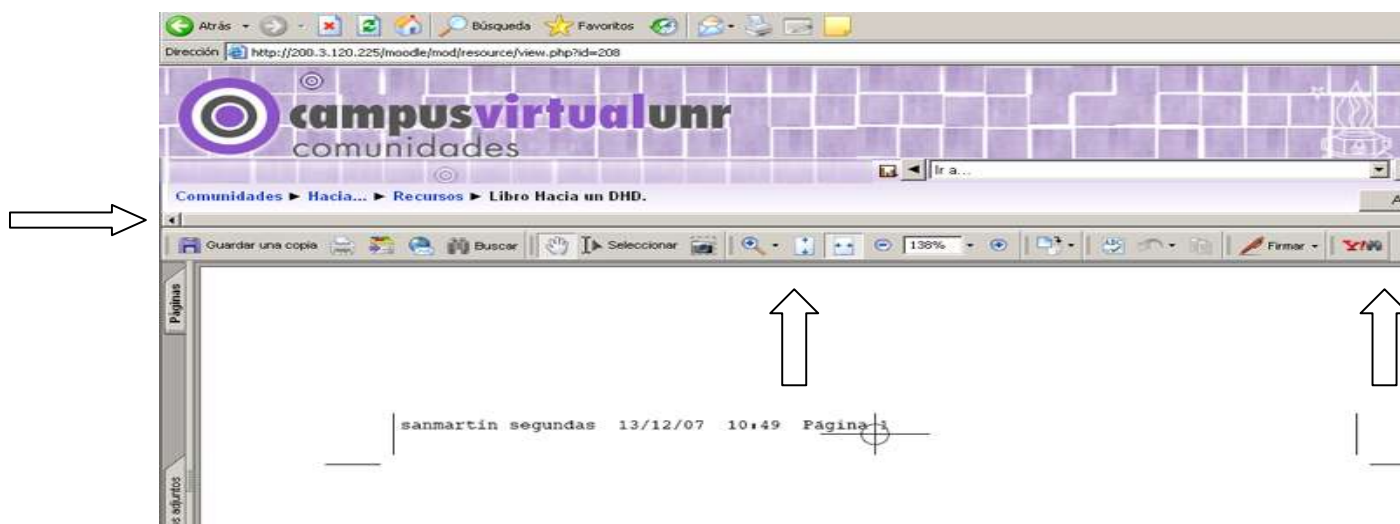
La columna derecha se utiliza, en general para la organización temporal del curso (información actualizada en novedades, los eventos próximos, actividad reciente, calendario, usuarios en línea, mensajes, correos, etc.).

4.5. La barra de navegación [\(ir a índice\)](#)



La barra de navegación es muy útil para recorrer el espacio online y para informarte de manera sencilla qué lugar de la plataforma estás visualizando.

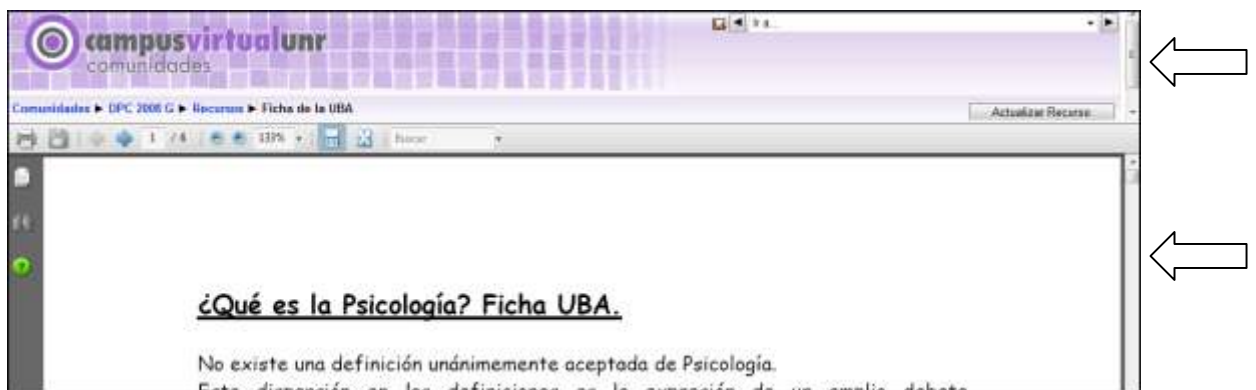
BARRA DE NAVEGACIÓN AL VER UN RECURSO



Los recursos pueden ser programados por el docente para que puedan verse en la misma ventana, es decir sin abrir otra página del

navegador de internet o bien para que se despliegue una nueva. En moodle, por default, los recursos se ven en la misma ventana para evitar que queden abiertas muchas páginas al mismo tiempo y, por este motivo, se dificulte la navegación.

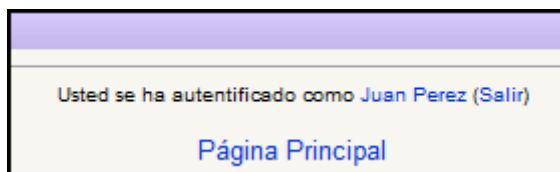
Cuando accedas a un recurso en particular, por ejemplo un pdf, la interfaz se dividirá en dos, arriba permanecerá la barra de navegación para que puedas acceder a diversas instancias del curso. A su vez, a la derecha también se dividirá en dos la barra de desplazamiento para que puedas explorar el recurso o acceder a la barra de navegación.



4.6. El pie de página ([ir a índice](#))



El pie de página se encuentra en la debajo de la interfaz de moodle, también posee una barra de navegación.



A su vez informa con qué identidad estás logeado por ejemplo "Juan Perez". Te da la posibilidad de salir de la plataforma o bien acceder a la Página Principal.

4.7. Los paneles de utilidades [\(ir a índice\)](#)

PANEL PERSONAS



Clickeando sobre este panel podrás visualizar la totalidad de los participantes del curso, ya sea profesores o alumnos. La presentación de los integrantes se da en el formato de una lista.

	Griselda Guarnieri	Rosario	Argentina	1 segundos
	Verónica Sabrina Bruce	Rosario	Argentina	14 horas 38 minutos
	Zaira Milanese	Rosario	Argentina	1 día 18 horas
	gabriela gorgona	rosario	Argentina	1 día 18 horas
	Irene Sabanes	Rosario	Argentina	12 días 15 horas

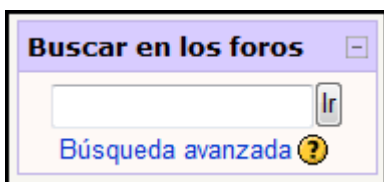
Clickeando sobre el nombre de los participantes, podrás ver su perfil o enviarle mensajes

PANEL ACTIVIDADES



En este panel podrás encontrar la totalidad de las actividades de la plataforma, ordenada por tipos, en este caso se proponen las que puedes observar en la imagen, clickeando sobre ellas, tendrás acceso a la totalidad de cada subtipo.


PANEL BÚSQUEDA EN LOS FOROS




Para buscar en los foros, sólo debes colocar la palabra que desees encontrar en el mismo y luego oprimir "ir"

La presentación de los resultados de la búsqueda aparecerá ordenada y la palabra buscada destacada dentro del texto del foro. Por ejemplo, en la imagen que se ve a continuación, se buscó la palabra "identidad".

Resultado: 1

 [Novedades -> La **identidad**](#)
de [Patricia Silvana San Martin](#) - jueves, 21 de febrero de 2008, 11:31

 [Dispositivos_HD.ppt](#)

Estimados colegas: les adjunto el ppt que discutimos en nuestro encuentro del pasado jueves 14 de febrero en la Sede de Gobierno.

Queda para que entre todos podamos definir la "diapositiva en blanco"

Saludos a todos

Patricia

[Editar](#) | [Borrar](#)
[Ver el mensaje en su contexto](#)

BÚSQUEDA AVANZADA EN LOS FOROS

Por favor, introduzca los términos de búsqueda en uno o más de los campos siguientes:

Estas palabras pueden aparecer en cualquier lugar del mensaje:

En el mensaje debería aparecer esta frase exacta:

Estas palabras NO deberían incluirse:

Estas palabras deberían aparecer como palabras completas:

Los mensajes deben ser más recientes que éste: 1 enero 2000 00 00

Los mensajes deben ser más antiguos que éste: 22 febrero 2008 13 45

Elegir en qué foros buscar: Todos los foros

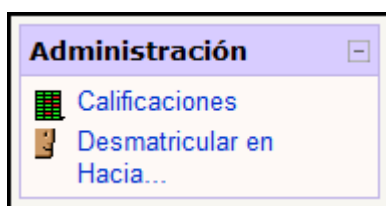
Estas palabras deberían figurar en el asunto:

Este nombre debería corresponder al del autor:

En este caso deberás introducir más especificaciones para buscar en los foros, obviamente los resultados obtenidos serán más puntuales.

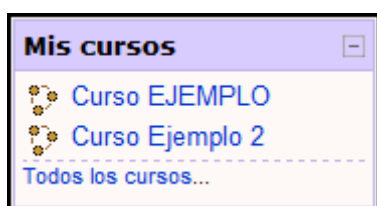
Las opciones que presenta este buscador son similares a las de cualquier buscador avanzado de internet, por ejemplo google, yahoo, entre otros.

PANEL ADMINISTRACIÓN



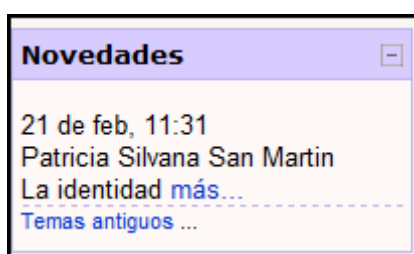
El Panel Administración tiene diversas funciones, podrás observar las calificaciones obtenidas, un informe de actividades personalizado, editar tu información personal, cambiar la contraseña o desmatricularte del curso.

PANEL MIS CURSOS



En este panel podés visualizar los cursos en los que estás inscripto, clickeando sobre los mismos podés acceder a los mismos con un solo click.

PANEL NOVEDADES



El docente coloca aquí la información reciente y que considere relevante. Por ejemplo invitaciones a Jornadas, Mesas de Exámenes y todo lo que considere que debe destacar.

Para acceder a la información completa debes clicar en “más”, de esta forma podrás ampliar la información contenida en el título.

Si quieres observar más temas, debes clicar en “temas antiguos”, ya que por default esta ventana exhibe solamente 5 ítems.

PANEL CALENDARIO



En el calendario podrás encontrar distintos eventos, ordenados de acuerdo a sus categorías. Los alumnos pueden colocar en el calendario eventos de usuario, para ordenar sus actividades. Estos eventos solamente funcionan como una agenda personal y son visibles únicamente por el usuario que los subió.

Los eventos de curso son los propios de la materia y son subidos al calendario por el docente.

Clickeando sobre el día, se abrirá una ventana con todos los detalles.

Para desplazar el mes debes ir a las flechitas que se encuentran a la derecha y a la izquierda del mes actual.

Ejemplo

<< Febrero 2008 >>

CALENDARIO. ORGANIZADOR MENSUAL ([ir a índice](#))

enero 2008		febrero 2008					marzo 2008
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	
				1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13 Sala de chat Chat Pedagogía Hipermedial Chat Gestión Físico - Virtual Chat Tecnologías Informáticas	14	15	16	17	
18	19	20	21	22 ACTIVIDADES ACTIVIDADES ACTIVIDADES	23	24	
25	26	27	28	29			

■ Eventos globales: visibles ([clic para ocultar](#))
 ■ Eventos de curso: visibles ([clic para ocultar](#))
 ■ Eventos de grupo: visibles ([clic para ocultar](#))
 ■ Eventos de usuario: visibles ([clic para ocultar](#))

Si clickeas sobre un mes en particular se abrirá el organizador mensual con todas las actividades previstas para el mismo. El mismo informa al alumno sobre todos los eventos que se programaron en mes determinado.

Clickeando en "nuevo evento" podrás insertar una actividad de tu interés.

Cada actividad está identificada con diversos colores. Si haces click sobre ese color en particular esa categoría NO SE VISUALIZARÁ en el organizador.

Los "eventos de usuario" los visualizás solamente vos, son para organizarte personalmente.

Los "eventos de grupo", en el caso que el curso tenga habilitada esa opción, los ve solamente tu grupo de trabajo. Por ejemplo "reunión en cada de Juan el lunes a las 5 de la tarde".

Si quieres exportar eventos la plataforma también permite hacerlo y utiliza los estándares de calendario más utilizados. El primer paso consiste en clicar "exportar calendario".



Luego seleccionas el rango de fechas de eventos que quieres exportar, el archivo que se genere puedes subirlo a cualquier otro dispositivo que use el formato ".ics" (por ejemplo celulares, computadoras, agendas electrónicas, entre otros).



CALENDARIO NUEVO EVENTO

Tipo de evento:

Evento de usuario
 Evento de sitio

OK Cancelar

El primer paso es seleccionar qué tipo de evento querés ingresar al calendario. Una vez que optaste, elegís "ok".

Nombre:

Descripción: 1 (8 pt)

B I U S | x_2 x^2 |

Ruta:

Fecha: 22 febrero 2008 Hora 00 00

Duración: Sin duración
 Hasta 22 febrero 2008 Hora 00 00
 Duración en minutos

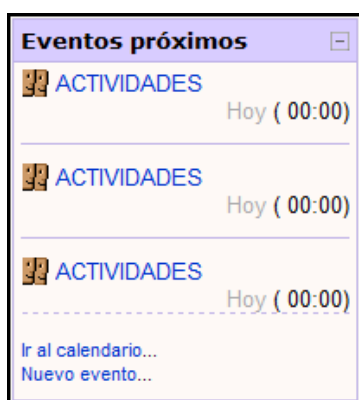
Repeticiones: No repeticiones
 Repetir semanalmente, creando juntos eventos

Guardar cambios

Para colocar el evento debes configurarlo de acuerdo a tus intereses, llenando todos los ítems que solicita la plataforma.

Recomendación: colocar un nombre y una descripción que sean precisos.

PANEL EVENTOS PRÓXIMOS



El panel eventos próximos funciona en conjunto con el calendario, publica todos los eventos para un usuario en particular con una anticipación de 20 días (por default). Por ejemplo un alumno podrá ver: los eventos globales (colocados por el administrador para toda la plataforma), los del curso, los de su grupo (si pertenece a algún grupo) y los eventos personales (de usuario).

Desde este panel también tendrás la opción de ingresar al calendario o bien insertar un nuevo evento

PANEL ACTIVIDAD RECIENTE



Este panel te informa todas las actividades que se realizaron en el curso, desde el día que ingresaste por última vez hasta tu actual logeo.

El mismo es muy útil, ya que, una vez que conociste la plataforma, puedes ver con más facilidad las novedades de un curso, sin tener que recorrer la totalidad de los paneles. Por ejemplo, un compañero que respondió a un foro, un docente que subió un material nuevo, alguien que modificó una página wiki, las salas de chat activas, los nuevos eventos del calendario, una fecha para entregar una tarea, entre otros.

También sirve para ver en qué actividades participaron tus compañeros, qué nuevos integrantes forman parte del curso, etc.

En el caso de que no se haya producido ninguna actividad desde tu último ingreso al curso, la plataforma indicará "no hay novedades desde su último ingreso".

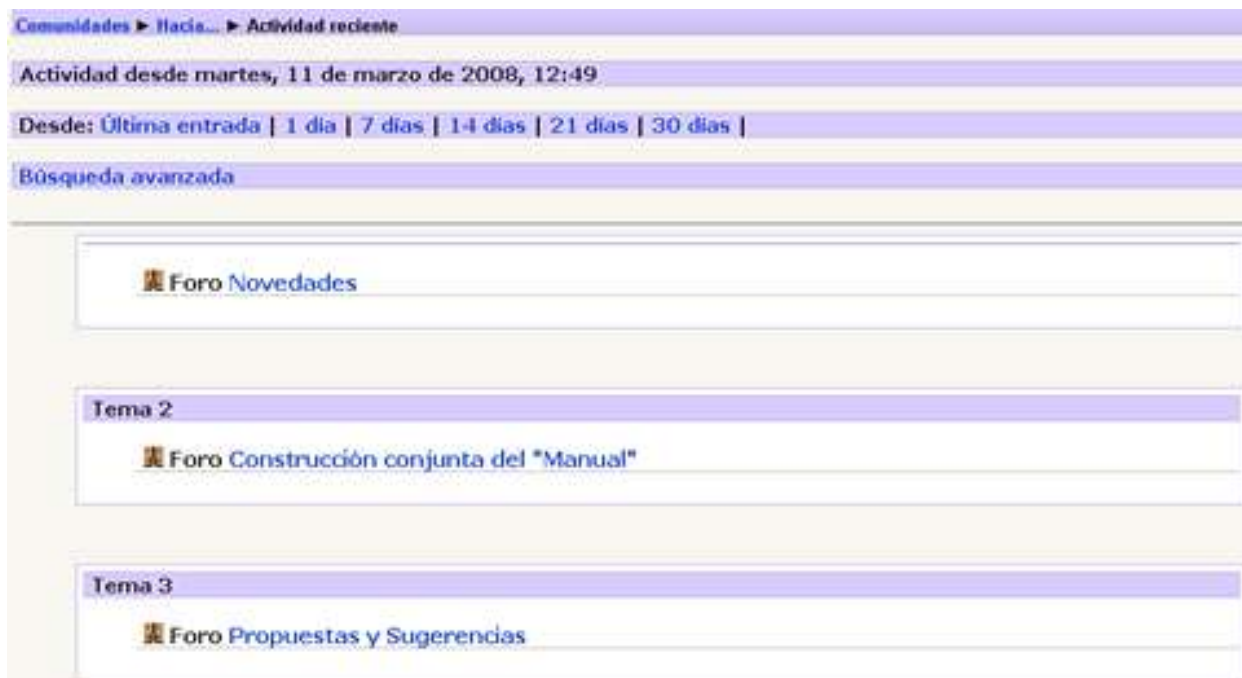
4.8. Herramientas de seguimiento ([ir a índice](#))

REGISTROS DE ACTIVIDAD.

Herramienta registro de actividad (logs) tiene por finalidad llevar un registro de todos los movimientos realizados dentro de la plataforma, tanto por profesores como alumnos. La ventaja de la misma es que permite búsquedas con cierto nivel de especificidad, el profesor puede ver los movimientos de los alumnos en la plataforma y los alumnos pueden consultar sus propios movimientos.

De esta forma, el alumno obtiene un detallado reporte de los materiales a los cuales accedió y en qué fecha, así mismo de cuales no ha accedido.

Hay distintos niveles de registros de actividad, incluso hay reportes detallados que indican las participaciones en los foros.

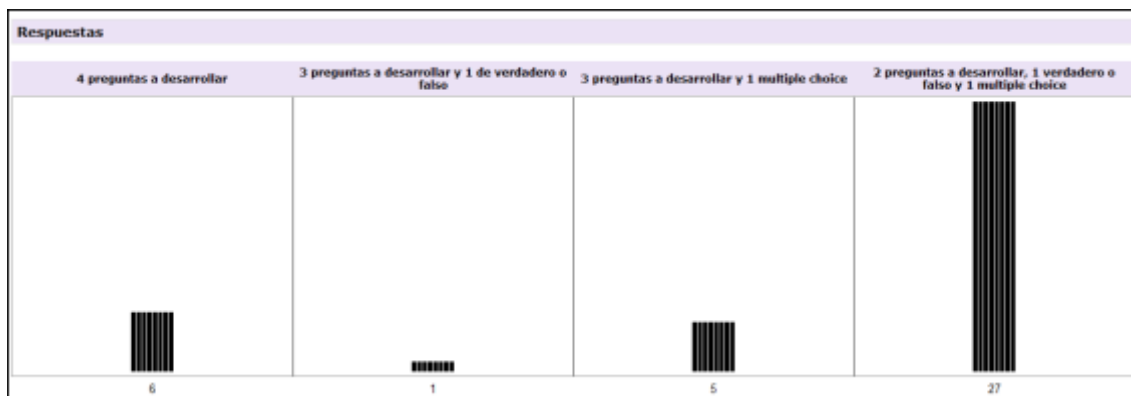


HERRAMIENTA CONSULTA

La herramienta consulta tiene por finalidad recabar opiniones sobre un tema simple, su formato consiste en una pregunta que presenta diversas respuestas en formato múltiple choice.

Es sumamente útil para que los alumnos puedan expresar su opinión o votar sobre temas que les interesen.

El docente puede configurar, si así lo desea, una exhibición de los resultados de la encuesta online. A continuación veremos una imagen de una consulta en donde los alumnos votaron sobre sus preferencias en el formato del parcial.



CÓMO RESPONDER A UNA CONSULTA.

Las consultas se identifican con un signo de pregunta.

[? Consulta EXAMEN](#)

Para responder a las consultas debes clicar sobre el texto azul y a continuación se desplegará una ventana que contiene el texto de la misma y las opciones.

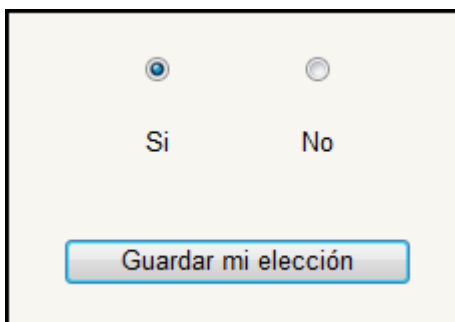
capac_6 ► Consultas ► Consulta EXAMEN

Estimados alumnos:

Consideran que el examen parcial debe realizarse luego de las vacaciones de invierno?

Si
 No

Guardar mi elección



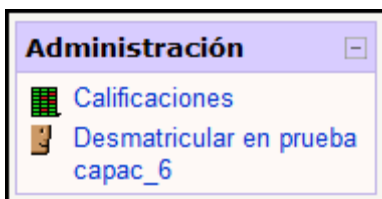
Formulario de selección de opción. Incluye dos botones de radio: 'Si' (seleccionado) y 'No'. Debajo de los botones de radio hay un botón rectangular con el texto 'Guardar mi elección'.

A continuación sólo debes clicar sobre la opción que te parezca correcta y luego "guardar mi elección". En las consultas sólo podrás elegir una opción.

HERRAMIENTA CALIFICACIONES:

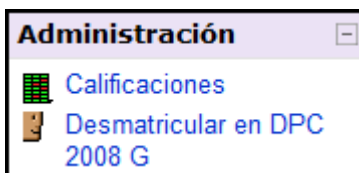
Muestra todas las calificaciones obtenidas por un alumno en particular a lo largo del curso. El docente tiene diversas formas de evaluar a los alumnos, accediendo a este ítem podrás ver las diversas actividades que se consideraron calificables, la nota obtenida en cada una de ellas y el promedio.

Ver tus calificaciones es muy sencillo sólo debes ir al panel administración y clicar sobre "calificaciones" y, a continuación, tendrás acceso a las mismas.



4.9. Herramientas para gestión de cursos [\(ir a índice\)](#)

Panel administración: Este bloque contiene las funciones propias y específicas que le permiten al alumno modificar su perfil o situación dentro del curso, por ejemplo, desde aquí puede desmatricularse en una materia.



4.10. Herramientas de comunicación [\(ir a índice\)](#)

Mensajería Interna: Permite intercambiar mensajes entre los usuarios sin necesidad de utilizar el correo electrónico. No es un sistema síncrono (como Messenger o Gaim), así que no es necesario que los participantes en el diálogo estén conectados simultáneamente. La principal característica del *mensaje* es que es un sistema enteramente Web que no usa ni necesita una dirección de correo electrónico ni un cliente de correo, tan sólo el navegador. La lista de direcciones es la lista de participantes del curso y de esta forma pueden comunicarse entre ellos. A su vez, el mensaje envía una copia a la casilla de correo del destinatario (la misma que figura en el perfil de usuario).

EL PANEL MENSAJES ([ir a índice](#))

El panel mensajes te indicará, cada vez que te logees, si posees alguna comunicación de tus compañeros de curso o profesor.

Te indica quien es el remitente del mensaje, por ejemplo "Juan Pérez" y también cuantos mensajes te ha enviado, en este caso un solo mensaje.



Clickeando sobre el sobrecito automáticamente se abrirá la ventana de mensajes y podrás leer el contenido del mismo.



Contestar el mensaje es muy sencillo, sólo tienes que escribir tu respuesta en la ventana y luego clicar en “enviar mensaje”.

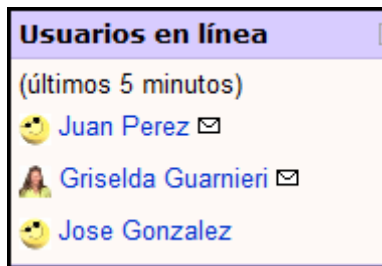


CÓMO ENVIAR UN MENSAJE

Enviar un mensaje es un procedimiento simple y puede realizarse de distintas maneras.

ENVIAR UN MENSAJE A UN USUARIO EN LÍNEA

Enviar un mensaje a un usuario en línea es sumamente sencillo ya que los mismos aparecen en el panel “Usuarios en línea”.



De esta forma sólo tienes que clicar en el sobrecito que aparece al lado de cada usuario, para que aparezca la ventana de mensajes, donde te permite la opción de escribir el mismo.





ENVIAR UN MENSAJE A UN USUARIO OFF LINE

Cuando un usuario no se encuentra online la plataforma también te da la posibilidad de comunicarte asincrónicamente, estos mensajes serán visualizados, en la plataforma, la próxima vez que esta persona se logee y, a su vez, envía una copia a su correo electrónico.

Para enviar el mensaje debes acceder al perfil de esta persona ya sea desde el panel "personas", viendo la lista de participantes y accediendo al perfil. Para acceder al perfil sólo tienes que clicar sobre el nombre, por ejemplo "Jose Gonzalez"

Todos los participantes: 4

(Las personas que no entren al curso durante 120 días se darán de baja automáticamente)

	Nombre / Apellido	Ciudad	País
	Griselda Guarnieri	Rosario	Argentina
	Juan Perez	Rosario	Argentina
	Jose Gonzalez	Rosario	Argentina
	Paola Bongiovani	Rosario	Argentina

También puedes acceder al perfil a través de cualquiera de las participaciones de esa persona en la plataforma.

Por ejemplo esta es la participación de un usuario en un foro, clickeando sobre el nombre tendrás acceso al perfil.

Una vez que tenés acceso al perfil de esa persona, tendrás la opción de "enviar mensaje"

Jose Gonzalez

Perfil Mensajes Blog



Ubicación: Rosario
 Dirección de correo: jg@hotmail.com
 Cursos: Curso Ejemplo 2
 Último acceso: domingo, 2 de marzo de 2008, 12:35 (35 segundos)
 Roles: [Estudiante](#)

Enviar mensaje

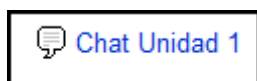
4.11. Chat ([ir a índice](#))

Chat: Permite mantener conversaciones sincrónicas con otros usuarios (profesores o alumnos). La comunicación a través del chat es ampliamente conocida. Los alumnos pueden chatear sin la presencia del docente o bien convenir con este para realizar horarios de consulta online, discusiones sobre temas puntuales y demás aplicaciones.

El chat permite el debate y el intercambio de ideas, es realmente útil para favorecer la comunicación entre los actores de un espacio online.

ENTRAR A LA SALA

Para entrar a la sala de chat debes clicar primero sobre el nombre de la sala de chat que te interese dentro del curso (en el caso que haya más de una). Por ejemplo



Luego se abrirá una ventana donde aparecerá un texto y la posibilidad de entrar a la sala. Si hay usuarios en la sala aparecerán en una ventana inferior



ESCRIBIR EN EL CHAT

La sala de chat de moodle funciona de igual manera que cualquier sala de chat común y tiene una interfaz amigable.

Aquí se visualizará el texto escrito por los usuarios que participen del chat

Aquí aparecerán todos los usuarios que participen de la sala de chat en ese momento

Esta ventana sirve para escribir el texto, una vez finalizado el procedimiento debes presionar "enter".

CHAT EN UN CURSO

Cuando uno o más usuarios se conectan a una sala de chat esa información es publicada en "actividad reciente" del curso, para que los otros miembros del mismo puedan participar de la conversación. Actividad reciente publica qué salas están activas y las identidades de cada uno de los usuarios conectados.

Actividad reciente

Actividad desde domingo, 2 de marzo de 2008, 12:58
[Informe completo de la actividad reciente...](#)

Actualizaciones de cursos:

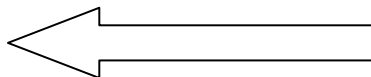
Agregado Internalmail:
[Internalmail](#)

Agregado Chat:
[Chat Unidad 1](#)

Salas activas:

[Chat Unidad 1](#)

- Juan Perez



ACTIVIDAD RECIENTE indica qué salas de chat están activas en ese momento y qué usuarios se encuentran conectados a cada una de ellas

4.12. Herramientas de aprendizaje colaborativo

[\(ir a índice\)](#)

4.12.1. FOROS:



Los foros son ideales para realizar debates e intercambio de opiniones sobre temas puntuales. Tanto docentes como alumnos pueden iniciar un nuevo tema, contestar a temas existentes o responder a un mensaje en particular.

La discusión se puede centrar en una pregunta o una consigna, los foros permiten que se agreguen archivos adjuntos, los cuales pueden servir para ampliar la pregunta o respuesta central del foro. La plataforma también permite adicionar links o imágenes a los textos del foro.

Esta herramienta favorece la participación de los alumnos y la expresión de sus opiniones.

LEER LAS PREGUNTAS Y RESPUESTAS DE UN FORO

Para leer las preguntas y respuestas de un determinado foro en particular sólo debes clicar sobre el mismo y se abrirá una ventana con todos los diversos contenidos tratados en ese foro indicando el tema, quién lo comenzó, la cantidad de respuestas y cuando se introdujo el último mensaje.

Colocar un nuevo tema de discusión aquí			
Tema	Comenzado por	Respuestas	Último mensaje
Tema YYYYYYYY	 Jose Gonzalez	0	Jose Gonzalez dom, 2 de mar de 2008, 20:00
Tema "XXXXXX"	 Griselda Guarnieri	3	Juan Perez dom, 2 de mar de 2008, 19:28

Clickeando sobre un determinado tema en particular aparecerán las preguntas y respuestas al mismo.

Las preguntas y respuestas a los foros, tanto de docentes como alumnos, serán publicadas, a su vez en "Actividad reciente", por lo tanto, no hace falta abrir todos los foros para estar al tanto de las discusiones que allí se mantienen.



Tema "XXXXXX"
de [Griselda Guarnieri](#) - viernes, 22 de febrero de 2008, 13:44

sdfadsfasdfdsf

[Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: Tema "XXXXXX"
de [Jose Gonzalez](#) - domingo, 2 de marzo de 2008, 18:30

Mi opinion sobre este tema es....

[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Partir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: Tema "XXXXXX"
de [Jose Gonzalez](#) - domingo, 2 de marzo de 2008, 18:30

Mi opinion sobre este tema es....

[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Partir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: Tema "XXXXXX"
de [Juan Perez](#) - domingo, 2 de marzo de 2008, 19:28

Hola!

Quería manifestarles que mi posición teórica es diferente a la de José porque.....

[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Partir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

RESPONDER A UN DETERMINADO TEMA EN EL FORO

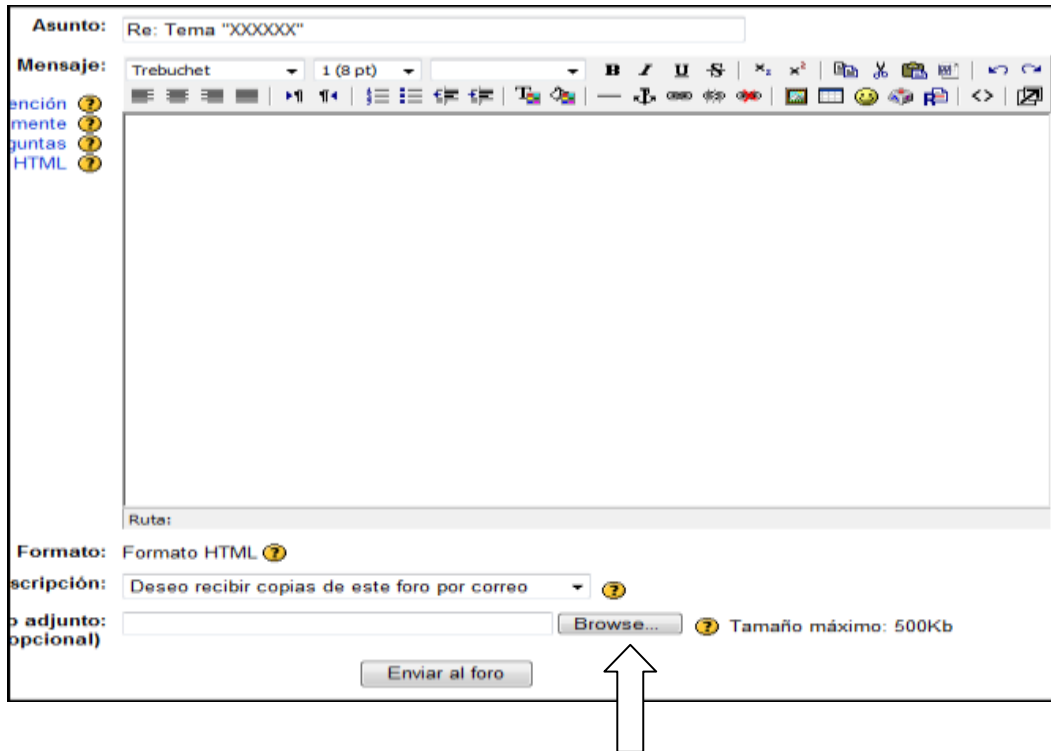
Una vez que leíste el tema disparador de la discusión y las respuestas tienes la opción de responder a todos los ítems que te interesen, simplemente clickeando sobre "responder". De esta forma se abrirá la posibilidad de que puedas generar la respuesta que sea de tu interés.



AGREGAR UN ARCHIVO ADJUNTO A TU PREGUNTA O RESPUESTA EN EL FORO

Adjuntar un archivo es muy sencillo y no difiere de cualquier webmail (por ejemplo Gmail, Hotmail, etc.).

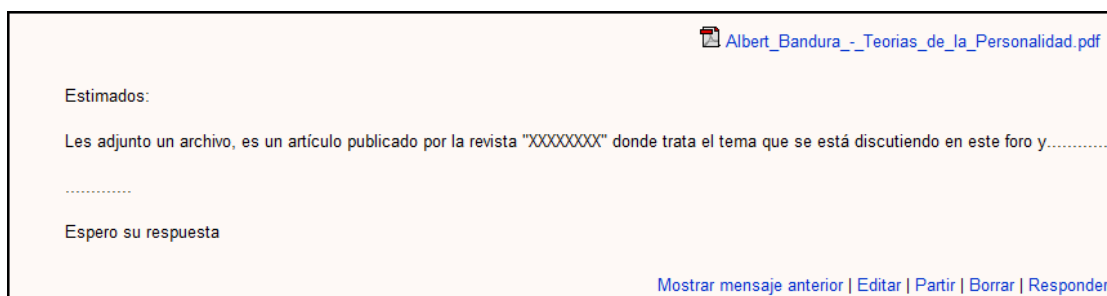
Debes clickear sobre "browse".



A continuación se abrirá una ventana del explorador del sistema operativo que te permitirá localizar el archivo y adjuntarlo a tu mensaje en el foro.

CÓMO VISUALIZAR EL ARCHIVO ADJUNTO EN UN FORO

Cuando se agrega un archivo adjunto a un foro, este queda visible dentro de la respuesta que da el usuario.



Para visualizar el contenido del adjunto sólo tienes que hacer click sobre el texto azul y se abrirá una ventana donde podrás visualizar el adjunto.

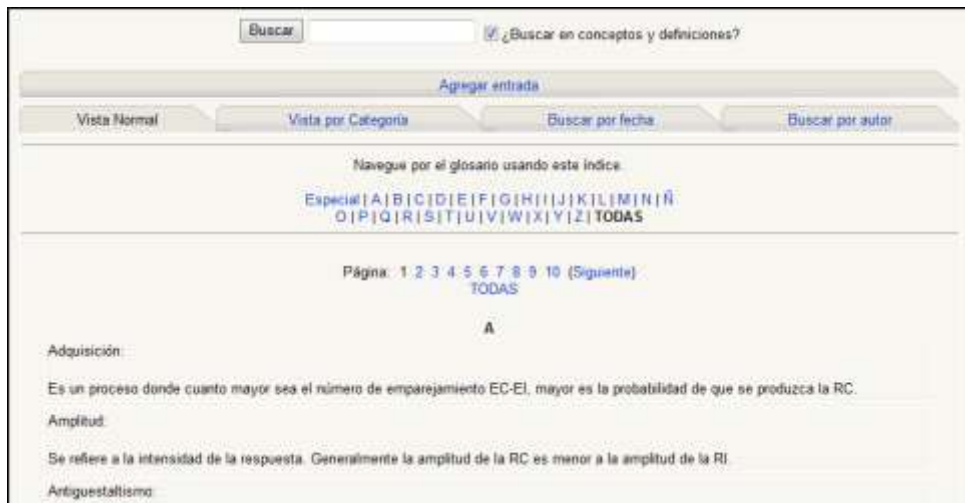
4.12.2. GLOSARIO ([ir a índice](#))

Esta actividad permite a los participantes construir una lista de definiciones, como un diccionario. Los alumnos (de acuerdo a cómo esté configurado el glosario) pueden comentar, calificar e, inclusive agregar entradas o modificarlas. El glosario también permite agregar archivos adjuntos o links externos, para ampliar los conceptos expresados en el mismo.

BUSCAR UNA DEFINICIÓN

El glosario en la modalidad "vista normal" te mostrará todos los términos de todas las categorías introducidas en el mismo.

Para buscar una definición o palabra en particular dentro del glosario, lo puedes hacer de forma rápida yendo a la ventana "buscar".



El glosario también permite buscar los términos por

- Categoría
- Fecha
- Autor

También posee un índice donde sólo clickeando sobre una letra en particular, por ejemplo la "M", aparecerán todas las definiciones que comienzan en esa letra.

AGREGAR UNA ENTRADA AL GLOSARIO

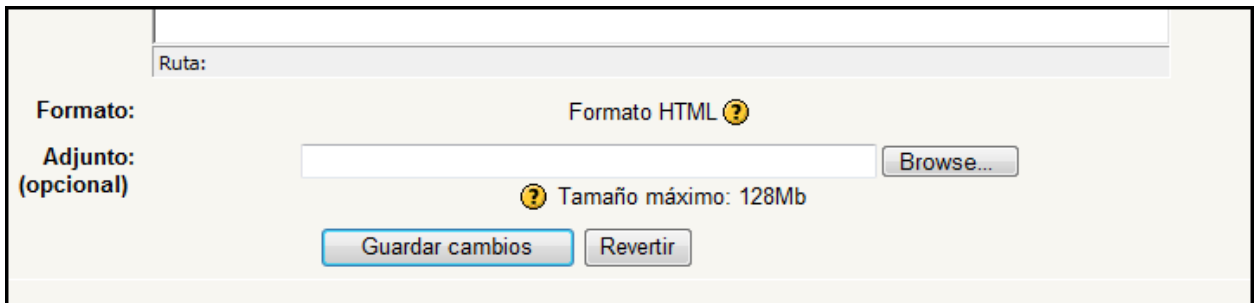
Agregar una entrada al glosario es muy sencillo, solamente debes clicar en "agregar entrada". A partir de allí se abrirá una ventana que te permite colocar el término de tu interés, categorizarlo y también adjuntar un archivo, si lo considerás necesario.

The image shows a screenshot of a web form for adding a glossary entry. The form includes several fields and options:

- Concept Name:** A text input field with a callout box above it stating: "Aquí debes colocar el nombre del concepto que quieras introducir al glosario".
- Key Word(s):** A dropdown menu with a callout box above it stating: "Aquí debes colocar las palabras claves asociadas al concepto." The current selection is "No clasificado".
- Options:** Three checkboxes with help icons:
 - Esta entrada será enlazada automáticamente ?
 - Esta entrada es en Mayúsculas y minúsculas ?
 - Sólo enlazar palabras completas ?
- Text Editor:** A rich text editor with a toolbar (font, bold, italic, underline, strikethrough, link, unlink, list, indent, outdent, undo, redo) and a large text area. A callout box above the text area states: "Aquí debes colocar el texto de la definición del concepto." Below the text area is a "Ruta:" label.
- Category Selection:** A callout box on the left states: "Si hay categorías, puedes seleccionar la que consideres pertinente para ese término en particular". An arrow points to the "No clasificado" dropdown.
- Footer:** "Formato:" and "Formato HTML ?" labels.

ARCHIVO ADJUNTO EN EL GLOSARIO

Puedes colocar un archivo adjunto en el glosario con la finalidad de ampliar aspectos relacionados al término que agregaste.



The screenshot shows a webmail interface for attaching a file. It features a text input field labeled 'Ruta:' at the top. Below it, the 'Formato:' is set to 'Formato HTML' with a help icon. The 'Adjunto: (opcional)' section includes a file selection input field with a 'Browse...' button. A note indicates a maximum file size of 128Mb. At the bottom, there are two buttons: 'Guardar cambios' and 'Revertir'.

El procedimiento es muy sencillo, igual al empleado para adjuntar un archivo en cualquier webmail.

4.12.3. Wiki [\(ir a índice\)](#)

Un wiki es un sitio web. Lo que diferencia una tradicional página web tradicional del wiki es su posibilidad de ser editada por varios usuarios. La página web tradicional sólo permite la lectura o comentarios por parte de los usuarios, mientras que el wiki apela a un concepto constructivista donde cada usuario puede introducir cambios, crear texto y nuevas páginas desde su propio navegador.

Para participar de un wiki no es necesario poseer un manejo avanzado de diseño de páginas web o poseer un privilegio especial, sino que el mismo diseño del wiki favorece la participación de todos.

Como usuario, lo único que necesita es tener algo que aportar e integrarlo a la página ya existente. Todos tus compañeros podrán leer tus aportes y, a su vez, también podrán modificarlas y editarlas.

Lo que debes tener en cuenta principalmente es articular debidamente tus aportes con los existentes en el espacio editable, ya que no se trata de "copiar y pegar" sino de **APORTAR ESTRATÉGICAMENTE**. Por ejemplo, si realizas un aporte sobre la biografía de un determinado autor debes tener en cuenta los siguientes ítems:

¿Realmente es un aporte o ya se encuentra en el wiki?

- Para esto debes leer atentamente todos los contenidos del wiki

¿Dónde ubico mi aporte?

- Debes buscar una ubicación que sea pertinente, teniendo en cuenta factores de contenido y fechas

¿Puedo agregar imágenes?

- Un wiki permite agregar imágenes.

Hay una enciclopedia dinámica basada en estos principios

<http://es.wikipedia.org/wiki/Portada>.

VISUALIZAR UN WIKI

Para visualizar el contenido de un wiki, solamente tienes que clicar sobre el que sea de tu interés

Verás que, de las cuatro pestañas que tiene el wiki, estará en otro color la que dice "ver". Esto quiere decir que solamente estás leyendo el wiki pero no podrás realizar ninguna modificación.

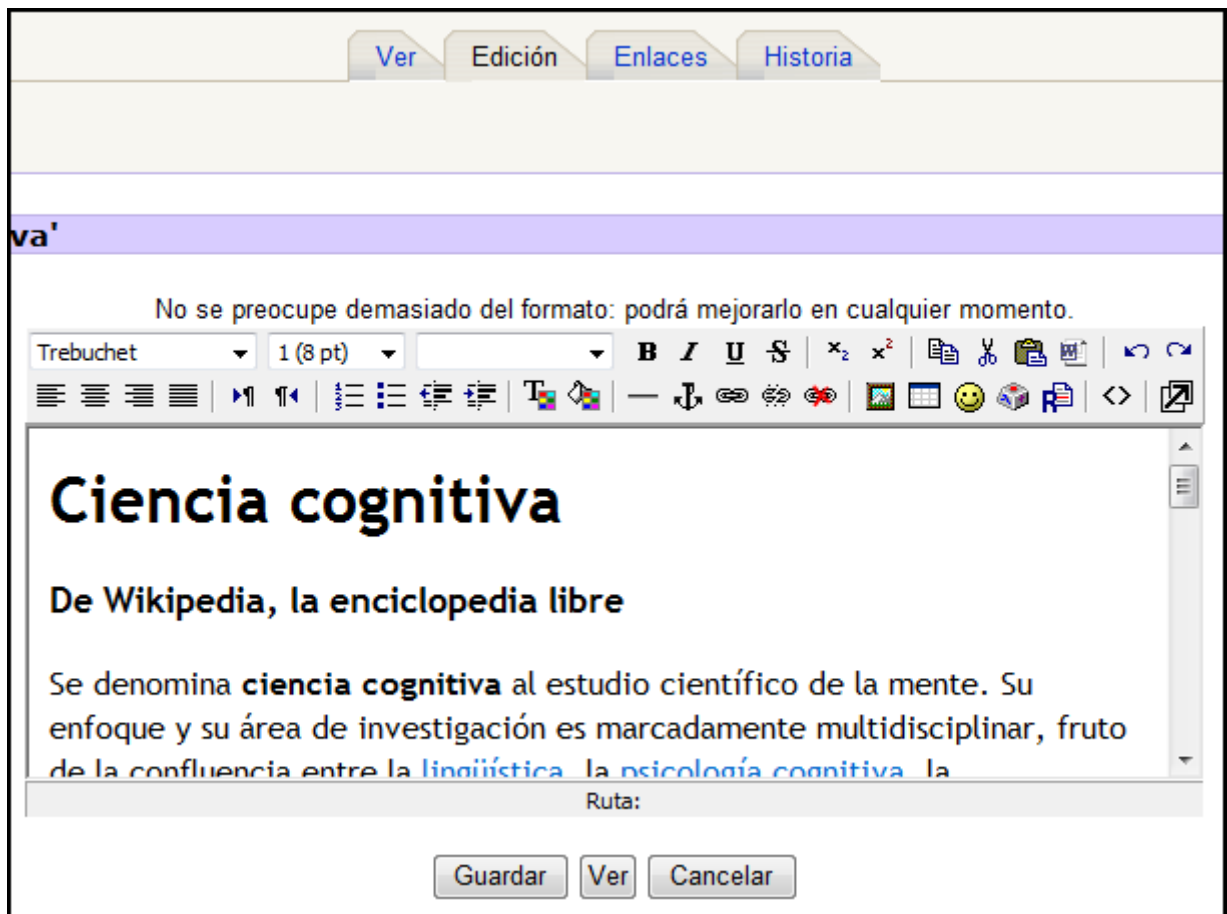
El diagrama muestra una interfaz de usuario de un wiki con cuatro pestañas de navegación: "Ver", "Edición", "Estácas" y "Historia".

- VER.** Permite visualizar el wiki
- EDICIÓN.** Permite modificar el wiki
- HISTORIA** Permite visualizar las participaciones y modificaciones que se realizaron en el wiki y por quién

La interfaz de usuario muestra un artículo de Wikipedia sobre "Ciencia cognitiva". El título "La ciencia cognitiva" está resaltado en azul. Debajo del título, se muestra el texto de la introducción del artículo, que comienza con "Se denomina ciencia cognitiva al estudio científico de la mente. Su enfoque y su área de investigación es marcadamente multidisciplinar, fruto de la confluencia entre la lingüística, la psicología cognitiva, la neurociencia, la física, la biología, la filosofía (en particular la filosofía de la ciencia y la filosofía de la mente) y la inteligencia artificial, por todo lo cual a menudo se designa en plural como ciencias cognitivas."

EDITAR UN WIKI

La característica principal de los wikis es que sirven para elaborar textos de forma colaborativa, es por esto que cada vez que pienses que puedes aportar algo interesante al mismo, podrás hacerlo. Editar un wiki es muy sencillo sólo debes clicar sobre la pestaña "edición". A continuación se abrirá una ventana que te permitirá modificar el mismo.



Una vez que aportaste todos los contenidos que considerarás pertinentes no te olvides de "guardar", para que tus cambios queden definitivamente en el wiki.

4.13. Herramientas de evaluación [\(ir a índice\)](#)

4.13.1. Cuestionarios

Los cuestionarios permiten a los alumnos contestar diversas preguntas online, pueden servir para realizar una evaluación o bien con el fin de que los alumnos auto-diagnostiquen su comprensión de ciertos temas.

Permite a los alumnos contestar todo tipo de preguntas:

- Abiertas
- Cerradas
- Multiple choice
- Emparejamiento
- Verdadero o falso
- Numéricas
- Respuesta corta (una o dos palabras)
- Otras

Cuando se completa el cuestionario, ese resultado automáticamente se suma a las calificaciones generales.

Los alumnos deben tener en cuenta que sus calificaciones no sólo se basan en los resultados obtenidos en el cuestionario, sino que los docentes tienen diversas formas de obtener información sobre su participación y rendimiento.

V. Sostener la decisión ([ir a índice](#))

Lo presentado es una propuesta que, seguramente, se enriquecerá con los aportes de la Comunidad que participe del “DHD Campus Virtual UNR”. La exploración es constante y los espacios físicos-virtuales en su propia dinámica tienen quizás rastros del *andar de la luna*:

“...si la dejas en un lugar, la sorprendes siempre en otro, y si recuerdas su cara en cierta posición, resulta que ya la ha cambiado poco o mucho”. (Calvino: 1985,43).

El “DHD Campus Virtual UNR”, invita a “hacer obra” integrando espacios libres y abiertos para la *salud de vida*. El presente libro, la plantilla orientativa y las propias exploraciones de cada participante, se constituyen sólo en un comienzo de este *andar de la luna*, donde cada uno descubrirá, día a día, transformaciones que habilitan nuevas posibilidades para educar, investigar, producir y diseminar.

Propusimos la *presencialidad* como valor que posibilita la construcción de conocimiento sustentado en la tensión necesaria entre las múltiples miradas. Una *presencialidad* que solicita sentarse alrededor de *una mesa de arena*, experimentando con otro como lo representado interroga a la teoría desplegando a su vez, nuevos

procesos de representación. Es aquí donde lo intersubjetivo es imprescindible para posibilitar los necesarios corrimientos de las certezas conocidas y experimentar formas de pensamiento y acción que estén indisolublemente ligadas a otros contextos poco familiares. El reconocimiento de la multiplicidad de interpretaciones nos permite una mejor interacción con los textos hipermediales en la Sociedad de la Información, con los conocimientos disciplinares y las metodologías de trabajo interdisciplinares y, fundamentalmente con la tensión inevitable que surge en el vínculo con el otro. Reconocimiento que habilita en los DHD, a pensar compositivamente, a crear un nuevo lenguaje, a escribir hipermedialmente tanto en forma individual como grupal.

Los DHD habilitan abordajes inéditos para la educación, investigación, producción y transferencia, pero es indispensable considerarlos en toda su potencialidad y especificidad, pueden reemplazar viejos modelos, pero sus posibilidades no se agotan allí. Así, los efectos sociales de una tecnología provienen de su articulación con *modos de hacer* que no son epifenómenos de la técnica aunque estén condicionados por ella, y que son los que le dan su forma histórica.

Construir un saber transferible a otra situación no prevista, es el principio y el fin de un continuo proceso de interacciones múltiples que se manifiesta en todos los aspectos de nuestra vida,

configurándose en un orden primigenio como principio de supervivencia. La imprescindible construcción de capacidades profesionales se sintetizan en el sujeto como un *saber ha-ser ético* que se expresa y permanece más allá de la singularidad disciplinar.

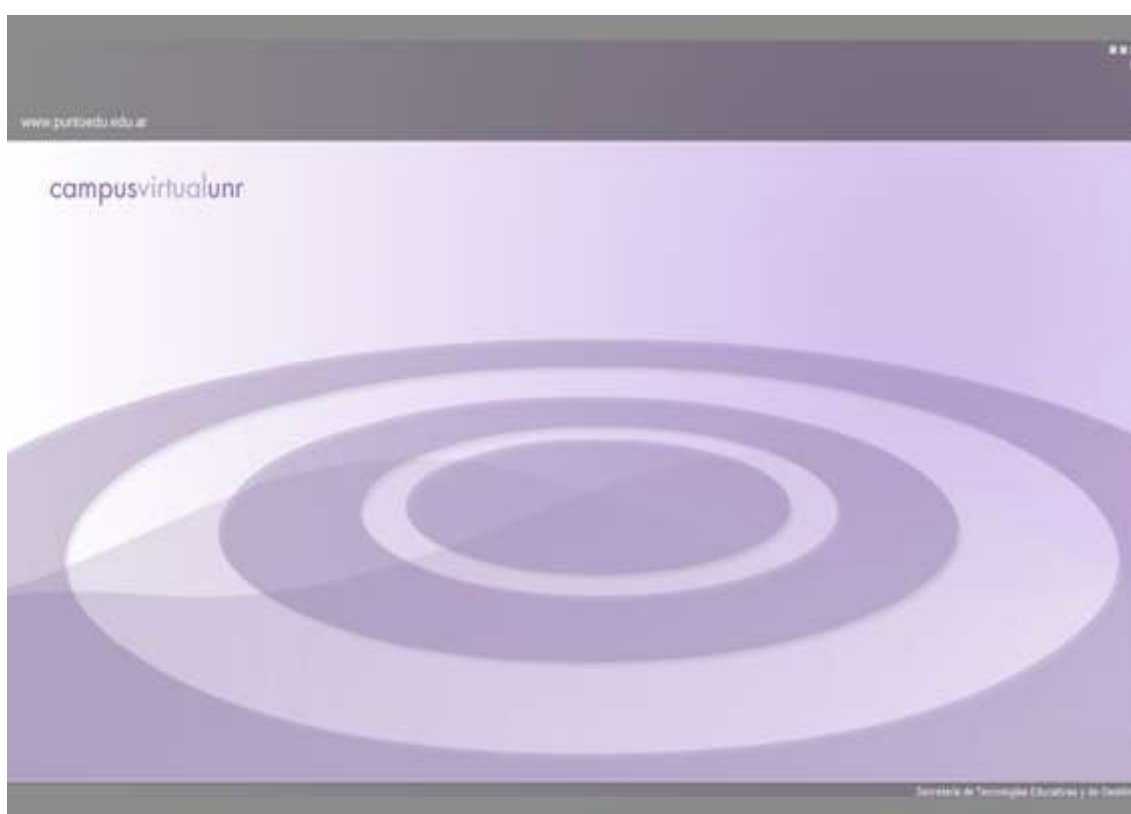
Esta conjunción, se manifiesta en una *actitud responsable* hacia nuestra existencia, expresándose en los planos científicos, artísticos y técnicos a través de articuladas coordenadas de acción.

Entonces, para favorecer el desarrollo de lo *aún inexistente*, se hace necesario poner en obra una perspectiva que permita el diálogo entre las disciplinas, articulada en el campo profesional académico y tecnológico del contexto físico-virtual. La misma integrará metodológicamente contenidos y problemáticas de los distintos campos involucrados, con teorías y técnicas reflexivas de acción participativa e interdisciplinaria para el tratamiento del problema en su complejidad.

Es necesario sostener el esfuerzo que demanda la tarea de pensar y “hacernos cargo” de lo común (Cruz: 1999), generando un encuentro grupal que no diluya nuestra singularidad, experimentando y evaluando los aportes metodológicos disciplinares y sus posibles combinatorias, integrando eficazmente las herramientas tecnológicas. Así, podrían surgir suficientes (o insuficientes) fundamentos que

finalmente interrogarán en cada caso, el tránsito favorable o no por alguno de los múltiples senderos posibles.

Entonces, el desafío surge en cómo *iluminar la elección para sostener la decisión* (Badiou: 2005).



VI. Bibliografía ([ir a índice](#))

AAVV, *Revista de la Red Universitaria de Educación a Distancia, Rueda*, N° 6. Febrero 2007, Sistema de Educación Abierta y a Distancia, Universidad Nacional de Mar del Plata.

BADIOU, A. (2005) *Filosofía del presente*. Buenos Aires: Libros del Zorzal.

BOLZ, N. (2006) *Comunicación mundial*. Buenos Aires: Katz.

CABRERA, D. (2006) *Lo tecnológico y lo imaginario. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires: Biblos.

CALVINO, I. (1985) *Palomar*. Buenos Aires: Alianza

CALVINO, I. (1989) *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid: Siruela.

COSSETTINI, O, COSSETTINI, L. (2001) *Obras Completas*. Santa Fe: Ediciones AMSAFE.

CRUZ, M. (1999) *Hacerse cargo. Sobre responsabilidad e identidad personal*. Barcelona: Paidós Ibérica.

CULLEN, C. (comp.) (2004) *Filosofía, cultura y racionalidad crítica. Nuevos caminos para pensar la educación*. Buenos Aires: Stella – La Crujía.

DE KERCKHOVE, D. (1999) *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. España: Gedisa.

ENAUDEAU, C. (1999) *La paradoja de la representación*. Buenos Aires: Paidós.

FOUCAULT, M. (1991) *Saber y verdad*. Madrid: La piqueta.

GARCÍA, R. (2007) *Sistemas Complejos. Conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*.

Buenos Aires: Gedisa

LASH, S. (2005) *Crítica de la información*. Buenos Aires: Amorrortu.

LEWKOWICZ, I. (2004) *Pensar sin estado. La subjetividad en la era de la fluidez*. Buenos Aires: Paidós.

OLMOS, C., (2006) "Escrito en el cuerpo" en *Sociosemiótica: Análisis de los Discursos Sociales*. Centro de Estudios Avanzados. Univ. Nac. de Córdoba – CONICET. Brujas - Córdoba, 2006. pp 119-138.

PAPALINI, V. (2006) *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires: La Crujía.

RITVO, J. (2006) *Figuras del prójimo. El enemigo, El otro cuerpo, El huésped*. Buenos Aires: Letra Viva.

SAN MARTÍN, P. (2003) *Hipertexto: Seis propuestas para este milenio*. Buenos Aires: La Crujía.

SAN MARTÍN P. SARTORIO, A., GUARNIERI, G.; RODRÍGUEZ, G. (2008) *Hacia un Dispositivo Hipermedial Dinámico. Educación e investigación para el campo audiovisual interactivo*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.

SARTORIO, A., G. GUARNIERI Y P. SAN MARTÍN (2007) "Students' interaction in an e-learning contract context-aware application with associated metric", *Actas del INTED2007, International Technology, Education and Development Conference*, IATED, Valencia, España.

TRAVERSA, O. (2001) "Aproximaciones a la noción de dispositivo", *Signo & Seña*, Instituto de lingüística, Facultad de Filosofía y Letras, UBA, Nº 12, 2001, pp. 233-247.

VERCELLI, A. (2009) Tesis Doctoral "Repensando los bienes intelectuales comunes: análisis socio-técnico sobre el proceso de co-construcción entre las regulaciones de derecho de autor y derecho de copia y las tecnologías digitales para su gestión", disponible en <http://www.arielvercelli.org/>

VERÓN, E. (1987) *La semiosis social*. Buenos Aires: Gedisa.