

MEMORIA FINAL DEL PROYECTO

US07/05

Plataformas e-learning como soporte a la actividad docente de Grado en la Facultad de Ciencias de la Universidad de Salamanca

Investigador Principal

Dr. Francisco Fernández González

Equipo de Investigación

Dr. Francisco José García Peñalvo, Dr. Fernando Álvarez Lobato, Dr. Esteban Gómez González, Dr. José Miguel Mateos Roco

Decano de la Facultad de Ciencias de la Universidad de Salamanca.

Plaza de los Caídos S/N, 37008

Junio, 2006

Resumen

En la presente memoria se describe las actuaciones realizadas en el marco del proyecto US07/05 “Plataformas e-learning como soporte a la actividad docente de Grado en la Facultad de Ciencias de la Universidad de Salamanca” que se concretan en la creación de un campus virtual en la Facultad de Ciencias basado en la aplicación Moodle que permitirá la puesta en marcha de iniciativas docentes por parte del profesorado y su uso integrado por parte de los estudiantes.

Palabras clave: Metodologías docentes; Convergencia europea; Espacio Europeo de Educación Superior; Plataformas *e-learning*; Experiencias piloto

MEMORIA

Desde el Decanato de la Facultad de Ciencias se están promoviendo diferentes actividades relacionadas con la adecuación de los métodos docentes a las exigencias del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), tales como asignaturas piloto, ya sea de forma individualizada o en cursos completos, cursos de actualización, talleres...

Una parte importante de las nuevas metodologías estarán soportadas por las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En particular estas tecnologías deben permitir a los profesores una interacción continua y no siempre presencial con los estudiantes, que se concrete en la transmisión de apuntes, propuesta de ejercicios, sistemas de autoevaluación, acción tutorial... En este sentido, la proliferación del uso de los sistemas web, hace que las plataformas software en este medio sean las más conocidas y usadas por la mayoría de los implicados. Sin embargo, esta proliferación puede suponer una barrera si se obliga al estudiante a trabajar cada material en distintos entornos y con distinto software.

El objetivo general del proyecto ha sido facilitar desde el Decanato de esta Facultad los medios tecnológicos únicos y adecuados, que posibiliten este tipo de experiencias, y faciliten la puesta en marcha de nuevas iniciativas por parte de los profesores y el uso integrado por parte de los estudiantes.

Para ello nos planteamos la realización de un campus virtual con una plataforma *e-learning* que posibilitase este tipo de actividades, así como la formación del profesorado en el uso de estas plataformas. Siguiendo los objetivos concretos que proponíamos en el proyecto se ha adquirido y configurado un ordenador como plataforma *e-learning* que ha quedado instalado en las dependencias de la biblioteca Abraham Zacut con un técnico encargado de su mantenimiento y actualización. Esta plataforma a la que se puede acceder a través de la dirección web <http://e3s.fis.usal.es/moodle> permite desde la realización de foros hasta la elaboración de asignaturas para cada titulación. Se accede mediante una clave que proporciona el administrador del sistema. El sistema también incluye un curso interactivo de la aplicación Moodle

Para el óptimo manejo de esta herramienta se han impartido una serie de talleres al profesorado de la facultad en los que han participado alrededor de 50 profesores estando pendientes de realizar talleres para los alumnos que se realizaran al comienzo del curso.

Finalmente se ha realizado una experiencia piloto con la asignatura Programación Orientada a Objetos a la que pueden acceder las personas que lo soliciten.

ANEXO I

Esquema del curso para el profesorado

Introducción a Moodle



Autores:

Miguel Ángel Conde González
Inma González Pérez
Antonio Hernández Serrano

Universidad de Salamanca

Grupo Grial
(GRupo de Investigación en InterAcción y eLearning)



Moodle 26 y 30 de Mayo 2006

Introducción a Moodle

Contenidos

- Introducción
- Demostración de Moodle
- Prácticas en Moodle



Plataforma de eLearning de la Facultad de ciencias: Moodle

2

Introducción I

- ¿Qué es Moodle?
 - Creado por Martin Dougiamas
 - Paquete software para creación de cursos on-line
 - Bajo licencia pública GNU
 - Última versión: 1.5.3
 - Disponible en www.moodle.org
 - Manual del profesor (versión 2006) en www.lasalle.es/descargas/ManualMoodle2006.zip



Introducción II

- Características principales
 - Compatible con diferentes Sistemas Operativos (Windows, Unix, Mac OS X, etc...)



- Uso de una única base de datos
- Plataforma segura
- Actualización sencilla
- Diseño modular y configuración flexible
- Interfaz de usuario sencilla, ligera, eficiente y compatible



Introducción III

- Características principales
 - Diferentes roles de usuario
 - Organización de cursos por categorías
 - Foros de la plataforma como ayuda on-line
 - Pedagogía constructivista social
 - Aplicable a las diferentes modalidades de aprendizaje: presencial, blended, on-line
 - Editor WYSIWYG de contenidos



Introducción IV

- ¿A quién está dirigido?
 - Profesores
 - Alumnos
 - Desarrolladores
- ¿Quién usa Moodle?
 - Instituciones de educación
 - Empresas
 - Academias
 - Hospitales
 - Librerías
 - Agencias de empleo



Desmostración de Moodle



Moodle 26 y 30 de Mayo 2006


Prácticas en Moodle



Moodle 26 y 30 de Mayo 2006

Práctica 1


- Creación y descripción de temas
 - Añade un informe al curso
 - Pon el título de los cuatro primeros temas del curso
 - Modificar la organización del curso (por semanas o por secciones)
 - Dejar visibles sólo los cuatro primeros temas

Tiempo: 10 min 



Práctica 2a


- Insertar recursos en un tema
 - Añadir al tema 2 una página de texto
 - Añadir al tema 3 una página web con:
 - texto en negrita
 - texto en color
 - una imagen
 - un enlace a la página www.usal.es
 - una ecuación

Tiempo: 15 min 



Práctica 2b


- Insertar recursos en un tema
 - Añadir al tema 4:
 - un enlace web a www.google.com en la misma ventana
 - crear un directorio, subir un archivo a ese directorio y crear un enlace a ese archivo (el enlace se abre en otra ventana)
 - un acceso al directorio creado
 - una etiqueta **ROJA**

Tiempo: 15 min 



Práctica 3

- Inserción de actividades en un tema
 - Añadir al tema 4 una tarea de tipo "subir un archivo"
 - Añadir al tema 4 un cuestionario con tres preguntas de diferente tipo
 - Añadir al tema 4 un foro
 - Añadir al tema 4 un chat

Tiempo: 20 min 



Práctica 4

- Gestión de alumnos y profesores del curso
 - Asignar alumnos al curso
 - Crear dos grupos de alumnos y asignar alumnos a cada grupo
 - Asignar otro profesor al curso

Tiempo: 5 min



Plataforma de eLearning de la Facultad de ciencias: Moodle

13

Práctica 5

- Consulta de registro de actividades y calificaciones
 - Consulta de los accesos al curso
 - Consulta las calificaciones de los alumnos en el curso

Tiempo: 5 min




Plataforma de eLearning de la Facultad de ciencias: Moodle

14

Práctica 6

- Gestión del curso
 - Crear una nueva carpeta de archivos del curso
 - Subir un archivo a la carpeta creada
 - Añadir eventos al calendario del curso

Tiempo: 5 min 



Plataforma de eLearning de la Facultad de ciencias: Moodle

15

USO DE LA PLATAFORMA E-LEARNING DE LA FACULTAD DE CIENCIAS

Introducción a Moodle

Autores:

Miguel Ángel Conde González
Inma González Pérez
Antonio Hernández Serrano

Universidad de Salamanca

Grupo Grial
(GRupo de Investigación en InterAcción y eLearning)



Moodle 26 y 30 de Mayo 2006

ANEXO II

Algunos detalles de la experiencia piloto en la asignatura de Programación Orientada a Objetos

Esquema general del curso

Programación Orientada a Objetos

Usted está en el sistema cc

e3s » POO

Personas

- Participantes

Actividades

- Cuestionarios
- Foros
- Recursos
- Scorms
- Tareas

Buscar en los foros

Búsqueda avanzada

Administración

- Activar edición
- Configuración
- Editar información *
- Profesores
- Alumnos
- Grupos
- Copia de seguridad
- Restaurar
- Importar datos del curso
- Escalas
- Calificaciones
- Registros
- Archivos
- Ayuda

Diagrama de temas

ASPECTOS GENERALES

Novedades

Objetivos

- Introducción al alumno al desarrollo de aplicaciones bajo el paradigma objetual
- Aplicación de los principios y las técnicas del diseño orientado a objetos
- Introducción de los entornos de desarrollo basados en orientación a objetos
- Introducción de técnicas avanzadas de diseño orientado a objetos
- Conocimiento y empleo de un lenguaje de programación orientado a objetos (C++) con el que plasmar en el terreno práctico los conceptos expuestos en la teoría

Sumario del curso

- Sumario

Trabajos teóricos

- Enunciado
- Lista de trabajos

Trabajos prácticos

- Enunciado
- Lista de trabajos

Soluciones a los ejercicios de prácticas

- Soluciones: Prácticas 1-4
- Soluciones: Prácticas 5-6

Foro

- Cuestiones generales del curso

TEORÍA

Tema 1: Lenguajes de programación orientados a objetos

Tema 2: Orientación a Objetos y Reutilización del Software (Parte I)

La reutilización del software es considerada por muchos autores como uno de los enfoques más adecuados para incrementar la productividad, ahorrar tiempo y reducir los costes de los desarrollos de software

Contenidos

- Contenidos Tema 2 (Parte I)
- Contenidos en formato PDF

Foro

- Tema 2 (Parte I)

Cuestionario

- Cuestionario de autoevaluación (Parte I)

Evaluación de la calidad

- Cuestionario de evaluación de la calidad del recurso
- Evaluación calidad alumnos.xls

Tema 2: Orientación a Objetos y Reutilización del Software (Parte II)

En esta segunda parte del tema se va a abordar el proceso software cuando éste incluye reutilización, distinguiendo entre el desarrollo para reutilización del desarrollo con reutilización

Contenidos

- Contenidos Tema 2 (Parte II)
- Contenidos en formato PDF

Foro

- Tema 2 (Parte II)

Cuestionario

- Cuestionario de autoevaluación (Parte II)

Evaluación de la calidad

- Cuestionario de evaluación de la calidad del recurso
- Evaluación de la calidad parte de los alumnos

Tema 3: Clases, tipos y objetos

El diseño y posterior implementación de un sistema software bajo el paradigma orientado a objetos pasa

PRÁCTICA



Práctica 1: Inicio rápido en C++



En esta práctica se pretende introducir al alumno las características y aspectos sintácticos propios de C++

Informe de la práctica

 [Práctica 1](#)

Foro

 [Inicio rápido en C++](#)

Práctica 2: Clases y objetos en C++



En esta práctica se introduce el concepto de clase y de objeto desde el punto de vista del lenguaje C++

Informe de la práctica

 [Práctica 2](#)

Foro

 [Clases y objetos](#)

Práctica 3: Clases y memoria dinámica en C++



En esta práctica se presentan las posibilidad de creación de objetos a través del operador new, es decir, utilizando memoria dinámica en el heap en lugar de instanciar los objetos en la pila

Informe de la práctica

 [Práctica 3](#)

Foro

 [Clases y memoria dinámica en C++](#)

Práctica 4: Sobrecarga de operadores en C++



En esta práctica se aborda la característica de sobrecarga de los operadores en C++

Lista de trabajos teóricos

Programación Orientada a Objetos

Ir a...

e3s » POO » Recursos » Lista de trabajos

Actualizar Recurso

Lista de trabajos, fechas y normas de presentación

La presentación de los trabajos teóricos tendrá lugar los miércoles 3, 10 y 17 de mayo de 2006 en el aula de informática en la que se han venido desarrollando las prácticas de la asignatura con estricto horario de 16:00 a 18:00 horas. Es importante que los grupos que van a presentar en cada sesión estén 15 minutos antes para dejar copiados los ficheros de las presentaciones con objeto de no perder tiempo en el cambio de ordenadores. Todo el público en general debe estar en el aula a las 16:00 puesto que para no interrumpir a las personas que presentan no se permite entrar y salir del aula en esa fracción horaria. Para evitar ruido y calor innecesario, los ordenadores deberán permanecer apagados.

Tras las presentaciones los grupos recibirán unos consejos del profesor o profesores que hayan estado en la presentación y entregarán la versión final de su trabajo en formato Word o RTF corregido conjuntamente con el fichero power point de la presentación (no hace falta entregar el trabajo final impreso) como muy tarde el día 24 de mayo.

En el examen de teoría de la asignatura entrarán entre 3 y 5 preguntas relacionadas con los trabajos presentados.

- **3-5-2006**
 - **Novedades en C# 2.0** (José Antonio Maiz Galán y Manuel Vicente García García)
 - **Programación multihilo en C#** (Julián Matías Sánchez y José Antonio Martín Martín)
 - **Programación multihilo en Java** (Borja Serrano Hernández y Juan Manuel Vicente Hernández)
 - **Persistencia en Java** (Carlos Polo González y Pablo Torrecilla González)
 - **Java 2 Micro Edition (J2ME)** (Jorge de Juan González y Andrés Jesús Sastre Sánchez)
 - **Java + XML = JDOM** (Juan Carlos González Zarza y Emilio José González Pérez)
 - **Gráficos en Swing para Java** (Javier Verde Velasco y Javier Trujillo Hernández)
- **10-5-2006**
 - **Filosofía y POO** (Cristina Muñoz Prieto y Azucena Robles Alonso)
 - **Programación Orientada a Aspectos** (Pablo Martín Rodríguez y David Martín Rodríguez)
 - **Bases de datos orientadas a objetos** (Jesus David Calle Calle y Noel Alonso Hernández)
 - **Concurrencia, distribución, cliente-servidor e internet desde la OO** (Marcos Chamorro García y Alberto Bonal Carvalho)
 - **Ruby** (David García Díaz y José Luis Rico Encinar)
 - **OGRE** (Arturo Cepeda y Javier Pino)
- **17-5-2006**
 - **ADO .NET** (David Sierra Sevilla y Francisco Refoyo Andrés)
 - **ASP.NET y la migración desde ASP** (Carlos Alonso Pérez y Javier Domínguez Cardoso)
 - **JSP** (Alberto López Martín y Santiago Herranz Fernández)
 - **PHP 5** (David Montes Iglesias y Sendoa Moronta Rodrigo)
 - **Evolución de ActionScript** (Alejandra Lanuza González y Cristina Jurado Marcos)
 - **Perl** (Esteban Cerro Talavera)
 - **Python** (Luis Martín García y Andrés E. Blázquez Poveda)

Última modificación: Monday, 29 de May de 2006, 08:25

Lista de trabajo prácticos

Programación Orientada a Objetos

Ir a...

e3s » POO » Recursos » Lista de trabajos

Actualizar Recurso

Defensa de trabajos prácticos

La defensa de los trabajos prácticos se llevará a cabo los días 19 y 20 de junio de 2006 en el laboratorio de proyectos del Departamento de Informática y Automática. Cada grupo tiene asignado un ordenador concreto donde defender la práctica, una fecha y una hora. Para no entorpecer el desarrollo de la programación de las defensas, cada grupo debe haber dejado en el ordenador en el que tiene que defender su práctica todos los ficheros fuentes y ejecutables de la misma (no se permitirá copiar los ficheros durante la defensa) y debe respetar el horario asignado (en caso contrario se considerará no presentado al grupo), recomendándose su presencia al menos 15 minutos antes del horario asignado.

Los ordenadores asignados para la defensa son PRODIA03 y PRODIA04 (comprobar la asignación a cada grupo en la lista posterior). Tanto en uno como en otro, el usuario es **poop** y la clave **poopoo**, teniéndose que autenticar contra el dominio **LISI**.

Calendario de defensas

Día 19-6-2006 (ordenador PRODIA03)

- **Monopoly** (Javier Verde y Javier Trujillo) 9:15-9:30
- **La escalera** (Julián Matías Sánchez y José Antonio Martín Martín) 9:30-9:45
- **Hex** (Carlos Polo González y Pablo Torrecilla González) 9:45-10:00
- **Hundir la flota** (Jesus David Calle Calle y Noel Alonso Hernández) 10:00-10:15
- **Parchís** (Cristina Muñoz Prieto y Azucena Robles Alonso) 10:15-10:30
- **Surakarta** (Pablo Martín Rodríguez y David Martín Rodríguez) 10:30-10:45

Día 20-6-2006 (ordenador PRODIA03)

- **Ajedrez** (José Antonio Maiz Galán y Manuel Vicente García García) 16:00-16:15
- **Parchís sin dados** (David Sierra Sevilla y Fran Refoyo Andrés) 16:15-16:30

Día 20-6-2006 (ordenador PRODIA04)

- **Chaturanga** (Borja Serrano Hernández y Juan Manuel Vicente Hernández) 16:00-16:15
- **4 en raya** (Sendoa Moronta Rodrigo y David Montes Iglesias) 16:15-16:30
- **Snakes and ladders** (Emilio José González Pérez y Juan Carlos González Zarza) 16:30-16:45
- **La oca** (David García Díaz y José Luis Rico Encinar) 16:45-17:00
- **Backgammon** (Arturo Cepeda y Javier Pino) 17:00-17:15
- **Lingo** (Marcos Chamorro García y Alberto Bonal Carvalho) 17:15-17:30
- **Reversi** (Carlos Alonso Pérez y Javier Domínguez Cardoso) 17:30-17:45

Trabajos no presentados

- **Damas** (Luis Martín García y Andrés E. Blázquez Poveda)
- **Solitario** (Jorge de Juan González y Andrés Jesús Sastre Sánchez)

Lista de recursos

Tema	Nombre	Resumen
	Sumario	Sumario del tema en formato PDF
	Enunciado	
	Lista de trabajos	Lista de trabajos asignados, fechas y normas de presentación
	Enunciado	
	Lista de trabajos	Lista de trabajos prácticos asignados
	Soluciones: Prácticas 1-4	
	Soluciones: Prácticas 5-6	
2	Tema 1	Transparencias del tema en formato PDF
3	Contenidos en formato PDF	
	Evaluación calidad alumnos.xls	Fichero excel para realizar la tarea de evaluación de la calidad del recurso
4	Contenidos en formato PDF	
	Evaluación de la calidad parte de los alumnos	
5	Tema 3	
6	Tema 4	
7	Tema 5	
8	Tema 6	
9	Tema 7	
10	Tema 8	
11	Tema 9(i)	
	Tema 9(ii)	
	Tema 9(iii)	
13	Práctica 1	Informe de la práctica 1 en formato PDF (Última revisión 14-2-2006)
14	Práctica 2	Informe de la práctica 2 en formato PDF. Última revisión 14-2-2006
15	Práctica 3	
16	Práctica 4	
17	Práctica 5	
18	Práctica 6	
19	Práctica 7	

Detalles de un foro

Programación Orientada a Objetos

e3s » POO » Foros » Cuestiones generales del curso Actualizar Foro

Todos pueden suscribirse
 Mostrar/editar suscriptores actuales
 Darse de baja de este foro
 No rastrear mensajes no leídos

Colocar un nuevo tema de discusión aquí

Tema	Comenzado por	Respuestas	No leído ✓	Último mensaje
Calificaciones - Convocatoria de junio de 2006	Francisco José García Peñalvo	0	0	Francisco José García Peñalvo Sun, 25 de Jun de 2006, 13:24
Defensas - parte practica	Juan Manuel Vicente Hernández	3	0	Francisco José García Peñalvo Fri, 2 de Jun de 2006, 10:36
Examen (Junio)	Francisco José García Peñalvo	0	0	Francisco José García Peñalvo Mon, 29 de May de 2006, 08:38
Trabajos de teoría y de prácticas	Francisco José García Peñalvo	4	0	Francisco José García Peñalvo Fri, 12 de May de 2006, 09:05
Sobre las herramientas CASE	Pablo Torrecilla González	3	0	David Martín Rodríguez Tue, 9 de May de 2006, 00:35
Practica... ¿Interfaz grafica o texto?	Carlos Polo González	1	0	Francisco José García Peñalvo Wed, 12 de Apr de 2006, 08:31
Práctica 5	Francisco José García Peñalvo	0	0	Francisco José García Peñalvo Thu, 16 de Mar de 2006, 16:41
Problemas con algunos pdf's	José Antonio Martín Martín	1	0	Luis Martín García Wed, 22 de Feb de 2006, 11:44
Al final, ¿donde hay que enviar cada archivo?	Andrés Eduardo Blázquez Poveda	5	0	Francisco José García Peñalvo Mon, 20 de Feb de 2006, 21:29
Aspectos generales de la asignatura	Francisco José García Peñalvo	0	0	Francisco José García Peñalvo Thu, 16 de Feb de 2006, 20:27

Usted está en el sistema como Francisco José García Peñalvo (Salir)

e3s » POO » Foros » Cuestiones generales del curso » Sobre las herramientas CASE

Buscar foros

Mostrar respuestas anidadas

Mover este tema a...

Sobre las herramientas CASE
 de Pablo Torrecilla González - Monday, 3 de April de 2006, 23:38

Nota: he colocado el mensaje aquí porque me parecía el lugar menos malo.

Llega el momento de modelar y surge la cuestión de qué herramienta CASE utilizar... en ingeniería del software, mi compañero y yo encontramos el Visual Paradigm, que no está mal, pero que sólo está disponible en edición community, un poco limitado... El problema quizás es el rendimiento, es verdaderamente pesado trabajar con éste programa.

El caso es que ahora que toca empezar de cero pensamos en usar otra herramienta mejor (en especial yo que tengo que avanzar el proyecto). Así que le dimos otra oportunidad a Visio (durante los minutos que tardamos en recordar lo mal que funciona). Estábamos un poco hartos de que ninguna funcionara más o menos bien, así que yo me puse a buscar otra. Creo que estoy en condiciones de afirmar que no hay ninguna medianamente buena: o es muy lenta, o tiene una licencia muy restrictiva, o no funciona bien... qué os voy a contar.

Así que me he decidido a postear aquí mis desventuras, con la esperanza de que alguien tenga en sus manos ese programa definitivo, gratuito, rápido, potente, respetuoso 100% con UML y sencillo de manejar... a este paso me veo usando el paint 😊

¡Gracias y un saludo!

Borrar | Responder

Re: Sobre las herramientas CASE
 de Francisco José García Peñalvo - Tuesday, 4 de April de 2006, 11:25

Hola Pablo !!

Quieres algo bueno, bonito y barato (gratis) y eso es mucho pedir 😊

Para los modelos de clases ArgoUML no está mal y cumple mucho de lo que pides.

A mi la que más me gusta es MagicDraw UML (<http://www.magicdraw.com>) es comercial pero tiene una versión demo que se puede usar. Tiene unos requisitos potentes en cuanto a máquina.

Saludos

Mostrar mensaje anterior | Partir | Borrar | Responder

Detalles del contenido de un tema de teoría

Programación Orientada a Objetos

Ir a...

e3s » POO » Recursos » Tema 1

Actualizar Recurso

Save a Copy

Search

Select

153%

Sign

Departamento de Informática y Automática
 Universidad de Salamanca

Tema 1. LPOO

2.2 Clasificación de Wegner (ii)

```

    graph TD
        Objetos --> BasadoEnObjetos(Basado en Objetos)
        BasadoEnObjetos -- "+ Clases" --> BasadoEnClases(Basado en Clases)
        BasadoEnClases -- "+ Herencia" --> OrientadoAlObjeto(Orientado al Objeto)
    
```

Basado en objeto = encapsulamiento + identidad de objetos
 Basado en clases = basado en objetos + abstracción de conjunto
 Orientados a objetos = Basados en clases + herencia + autorrecursión

[Graham, 1994]

Detalles de un cuestionario

Programación Orientada a Objetos

Usted está en el sistema como Francisco José García Peñalvo (Salir)

e3s » POO » Cuestionarios » Cuestionario de autoevaluación (Parte I) » Intento 1 Actualizar Cuestionario

Información | Informes | Vista previa | **Editar cuestionario**

Nota: Sus estudiantes no pueden acceder en este momento a este cuestionario

Vista previa del cuestionario

Comenzar de nuevo

1 (3) :[html]

Puntos: --/1

Entre las ventajas de reutilizar se encuentra:

Respuesta: a. La reutilización de componentes, es decir, el no desarrollo de un estándar para la organización
 b. Se puede abordar el prototipado

Enviar

2 (4) :[html]Entre los enfoques para llevar a cabo la reutilización sistemática son:

Puntos: --/1

Respuesta: a. Tecnologías basadas en composición e híbridas
 b. Tecnologías basadas en composición, de generación e híbridas
 c. Tecnologías basadas en composición y de generación

Enviar

Detalles de la actividad de un alumno

Perfil | Mensajes del foro | Informes de actividad

Diagrama de informe | Informe completo | Registros de hoy | Todas las entradas

Tema 0

	Novedades	-	
	Sumario	5 vistas	Wednesday, 15 de March de 2006, 18:43 (111 días 16 horas)
	Enunciado	3 vistas	Wednesday, 24 de May de 2006, 10:11 (42 días 2 horas)
	Lista de trabajos	31 vistas	Saturday, 27 de May de 2006, 15:29 (38 días 20 horas)
	Enunciado	4 vistas	Friday, 19 de May de 2006, 08:32 (47 días 3 horas)
	Lista de trabajos	21 vistas	Friday, 19 de May de 2006, 08:32 (47 días 3 horas)
	Soluciones: Prácticas 1-4	1 vistas	Tuesday, 28 de March de 2006, 20:37 (98 días 15 horas)
	Soluciones: Prácticas 5-6	2 vistas	Wednesday, 17 de May de 2006, 01:02 (49 días 11 horas)
	Cuestiones generales del curso	-	

Tema 2

	Tema 1	1 vistas	Friday, 17 de February de 2006, 19:26 (137 días 15 horas)
--	--------	----------	---

Tema 3

	Contenidos Tema 2 (Parte I)	-	
	Contenidos en formato PDF	1 vistas	Friday, 17 de February de 2006, 19:27 (137 días 15 horas)
	Tema 2 (Parte I)	-	
	Cuestionario de autoevaluación (Parte I)	Calificación: 10	Friday, 26 de May de 2006, 13:16 (39 días 23 horas)
	Cuestionario de evaluación de la calidad del recurso	Calificación: -	Friday, 17 de February de 2006, 19:00 (137 días 16 horas)
	Evaluación calidad alumnos.xls	2 vistas	Friday, 17 de February de 2006, 18:59 (137 días 16 horas)

Referencias

- [1] A. J. Berlanga y F. J. García-Peñalvo, "Introducción a los Estándares y Especificaciones para ambientes e-Learning," en *Tendencias en el Desarrollo de Aplicaciones Web*, F. J. García y M. N. Moreno, Eds. pp. 25-37, Salamanca: Departamento de Informática y Automática de la Universidad de Salamanca, 2004.
- [2] F. J. García-Peñalvo, "Estado Actual de los Sistemas E-Learning," *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 6, no. 2, Octubre 2005 2005.
- [3] F. J. García-Peñalvo, "Introducción al eLearning," en *Profesiones Emergentes: Especialista en e-learning.*, Salamanca: Clay Formación Internacional, 2006.
- [4] F. J. García-Peñalvo y J. García Carrasco, "Educational hypermedia resources facilitator," *Computers & Education*, vol. 44, no. 3, pp. 301-325, Apr 2005. doi: 10.1016/j.compedu.2004.02.004.