

# eLearning en UOC

## III. Hallazgos en lo tecnológico

### A. Qué hacen en lo tecnológico

- Los materiales didácticos de la UOC han sido un elemento muy importante y han ido evolucionando en la línea en que las innovaciones tecnológicas y las restricciones económicas lo han permitido.
- Los recursos de aprendizaje comprenden tanto los materiales educativos expresamente diseñados para apoyar y vehicular contenidos de aprendizaje, como otro tipos de documentos y herramientas, textuales o multimedia; extractos de la red; creados por los propios estudiantes, o usados a través de acuerdos con otras instituciones, como se resalta en la figura 3.



Figura 3. Recursos dentro del modelo educativo de la UOC

### B. Cómo hacen lo tecnológico

- El aula virtual es el espacio específico en el que confluyen y se interrelacionan los contenidos y recursos, los compañeros y el docente.
- Establecen acuerdos y alianzas con proveedores de contenidos multimedia: cadenas de radio y televisión y otros medios de comunicación, empresas editoriales, etc.
- Exploran herramientas de edición multimedia de software libre y, si procede, desarrollan mejoras y adaptaciones en el contexto de la UOC.

### C. En qué se basan para lo tecnológico

- El Campus Virtual es un elemento fundamental para la evolución del modelo educativo. Tiene que proporcionar un entorno amigable al estudiante y ser un espacio referente en su proceso.

### D. FCE en lo tecnológico

- Para hacer uso de herramientas 2.0 es necesario configurar escenarios educativos en el contexto formativo de la UOC implica, por lo tanto, incorporar al Campus y a las aulas algunas de esas herramientas, y lo más importante, empezar a concebir la acción formativa desde una perspectiva más abierta, dinámica y social, es decir, como algo que se configura a partir de la actividad constructiva de los propios participantes.
- Para que el modelo educativo de la UOC, se desarrolle alrededor de las actividades de aprendizaje (modelo de tercera generación) es necesario el uso de tecnologías que las soporten, como se puede apreciar en la figura 4.

MODELOS DE E-LEARNING	CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES Y LA TECNOLOGÍA DE APOYO
<b>PRIMERA GENERACIÓN</b> Modelo centrado en los materiales	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contenidos en formato papel</li><li>• Contenido digitales reproduciendo los libros</li><li>• Audioconferencia</li><li>• Videoconferencia</li><li>• Software instruccional</li></ul>
<b>SEGUNDA GENERACIÓN</b> Modelo centrado en el aula virtual	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entornos virtuales de aprendizaje (modelo-aula)</li><li>• Video <i>streaming</i></li><li>• Materiales en línea</li><li>• Acceso a recursos en Internet</li><li>• Inicio de interactividad: e-mail, foro</li><li>• Materiales en línea</li></ul>
<b>TERCERA GENERACIÓN</b> Modelo centrado en la flexibilidad y participación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contenidos especializados en línea y también generados por los estudiantes</li><li>• Reflexión (e-portafolios, blogs)</li><li>• Tecnologías muy interactivas (juegos, simulaciones, visualización en línea...)</li><li>• Comunidades de aprendizaje en línea</li><li>• <i>m-learning (mobile learning)</i></li></ul>

Figura 4. Características las tecnologías de apoyo a los modelos de e-learning