

*¡Bienvenidos al webinar de InnovaT!

*

*Resumen desde Perú



Educación 1.0 vs 2.0 vs. 3.0 (actual: nube) v.s 4.0

Se explican 5 aspectos relacionados con la propuesta digital.

1. PLATAFORMAS: Learning Management System - LMS (sistema de gestión de aprendizajes). Hay varios sistemas, algunos utilizados a inicios del siglo. Algunos se han integrado a sistemas administrativos. Su función es que permiten gestionar el ciclo de vida del aprendizaje (el ciclo completo). La mayoría soporta estándares que facilitan los procesos: objetivos de aprendizaje, etc. Trabajan a partir de conceptos Claves. En UDEP usamos la plataforma ...

Hay 4 plataformas importantes (Big Four): Moodle, Canvas, Blackboard y D2L Brightspace. Algunos países tienen cierta tradición en el uso de estas plataformas (España: Moodle). Estas 4 plataformas aparecieron en la primera década del siglo.

Se pueden separar en dos grupos: De código abierto (Moodle, Canvas) que no dependen de proveedores externos, como es de código abierto, hay mucha gente trabajando detrás.

MOODLE: La plataforma abierta más utilizada en el mundo. Permite la personalización.

CANVAS: la plataforma que está creciendo con mayor fuerza. Tiene un diseño más moderno e intuitivo y facilidad para cargar elementos audiovisuales.

En el otro lado están las plataformas Propietarias (Blackboard, Brightspace) Especialmente Blackboard Learn es la más utilizada. Significa que tiene un proveedor quien se encarga de dar el alojamiento.

Nueva generación de plataformas: Classroom (Google), Teams (Microsoft), Edx. todos ellos tienen un nuevo tipo de diseño, integración de herramientas y otras novedades. Google tiene la mayor proyección (se utiliza en colegios) porque integra todos sus productos. Teams (Microsoft) inicialmente no se planteó como LMS pero ahora sí y se integra muy bien con herramientas de Windows. Open Edx: gran escalamiento.

Resumen: Dos oleadas de LMS en estas primeras dos décadas. La Pandemia se ha convertido en una oportunidad para crecer este espacio.

2. EXPOSICIÓN: Aunque se ha utilizado plataformas de Videoconferencia. Es a partir del COVID que se ha expandido. El MEET (Google) es la opción por defecto y a ampliado algunas funcionalidades en el tiempo que se viene desarrollando este periodo de Pandemia. Lo cierto es que todas las plataformas están en competencia para obtener mejores resultados. TEAMS (Microsoft), es una plataforma más completa. BLACKBOARD (Collaborate) se integra a Moodle. ZOOM, es la plataforma elegida mayoritariamente. Las principales universidades del mundo la han elegido. Tiene muchas funcionalidades. JITSI MEET, CISCO WEBEX, presente en el ámbito corporativo. GOTTOMEETING también es del ámbito empresarial y tiene mejor configuración que Zoom. AMAZON CHIME y BLUEJEANS propios del ámbito empresarial. Además de otras. Ante tantas opciones, la selección ha estado centrada en los costos Es un ámbito cambiante y dinámico. La idea es entrar en el mercado para quedarse.

3. COLABORACIÓN: En la educación virtual la exposición no es la parte más importante. También debe valorarse la colaboración. En cuanto a documentos compartidos predomina Google (GSuite for education)

que incluye todo un paquete (docs, sheets, slides) y Microsoft (Office 365) incluye todo el paquete en la nube. Apple también tiene una solución (pages, numbers, etc.) Menos conocido y pequeño también interesante son: Perusall.com, permite subir libros y el profesor/alumnos pueden marcarlos, estableciendo debate sobre ello. Es una forma de organizar el debate a partir de distintas partes de un libro. Etherpad, Permite hacer apuntes y notas de manera colaborativa. En cuanto a pizarras compartidas también hay varias opciones: Google (Jamboard) tiene una pizarra física y una en la web/móvil. Microsoft (Whiteboard) también para Windows y Apple. Miro tiene varias plantillas, chat, y para todas las plataformas. Permite también trabajar gráficamente de manera colaborativa. Stormboard, en la base son post-its que abren paneles y que se construyen de manera jerárquica. Sketchboard permite gráficas y tiene iconos definidos. Conceptboard permite dibujos, chats, tareas y organiza conceptos. Limnu integra videoconferencia, además de otros elementos. AWW además de hacer una pizarra colaborativa, tiene una web donde alojarla la pizarra para promover el debate. Whiteboard Fox. Es gratis, no permite ganar, luego puedes exportar el gráfico realizado. Funcionalidades básicas. Mural: todo lo contrario, es solamente de pago y tiene muchas funcionalidades (plantilla etc.), Showme, disponible a Ipad. Se puede hacer dibujo, escritura, habla y se puede realizar videos. Padlet, Sirve para imágenes y texto, son 3 paneles sin pago. Pear Deck, se integran con google y microsoft. Es gratis. Este es un elemento esencial para la enseñanza online.

4. REFLEXIÓN (Interacción). Estas aplicaciones estaban pensadas inicialmente para aligerar las explicaciones y debate en aula. Se enfoca en recoger opiniones a partir de cuestionarios. Entre otras, mencionamos: Kahoot!, Tiene animaciones y música, se responde desde la web o móvil. Mentimeter, se utiliza en congresos. Mide encuestas. Quizizz, colorida y permite máximo 5 respuestas. Quizalize idem a la anterior; Wooclap, más del entorno universitario, tiene muchos y distintas cuestiones, se integra con PPT y GSuite. Socrative, Plickers (permite interacción en el aula, los alumnos responde con un código QR). Poll Everywhere, gratuita, funcional. Zoho Survey, del ámbito institucional y para hacer encuestas. Answergarden, The Answer Pad son para hacer nubes de palabras. Nearpod sincroniza el ppt del profesor con el alumno, les libera así para otras actividades. Estas actividades son elementos indispensables en la docencia. Las posibilidades que ofrecen son múltiples y combinales.

5. EVALUACIÓN: Se pueden realizar pruebas orales, entregas de trabajos y cuestionarios en líneas. Es un gran desafío para todos. Pruebas Orales: evaluación síncrona. Las pruebas orales tienen como desafío el tiempo y el modelo de examen diferente para cada estudiante. En cuanto a requisitos necesitaríamos cámara, grabación, micrófono y conexión. Entrega de trabajos: el principal desafío es la detección de plagios (información ya publicada y/o entre trabajos de compañeros). Utilizar programas: turnitin, grammarly, etc. También esta el desafío de la autoría del estudiante sobre el trabajo. Se sugiere hacer un seguimiento del proceso y una presentación y defensa. Cuestionarios en Línea: se pueden plantear preguntas abiertas, cerradas o combinadas. Pueden ser síncronos o asíncronos. Hay herramientas para todo. Los desafíos son: evitar el intercambio de respuestas, evitar consultar información no autorizada y evitar la suplantación de identidad. Una solución: trabajar con grandes bancos de preguntas, que sean aleatorias y con tiempo restringido. Las plataformas LMS ayudan en este punto. otro desafío: consulta de información no autorizada: conectar las plataformas con browser seguros que controlen al equipo del estudiante. En cuanto a suplantación de identidad, las iniciativas están dirigidas a que se graben al estudiante al momento de hacer la evaluación (video o fotografías), programas: respondus, smowl, etc. Esto es polémico, sin embargo.

Muchos Sistemas de Gestión de Aprendizaje (Learning Management System), los entornos se han usado por instituciones educativas de todos los niveles y en el sector administrativo también. Soportan especificaciones que son funcionales para nuestra vida. Existen plataformas de código abierto, hay una importante comunidad de desarrolladores detrás de estas plataformas, esto permite que pueda crecer y aumentar su funcionalidad, por ejemplo MOODLE. Por ejemplo CANVAS es el source que más está creciendo, tiene un diseño más intuitivo, más funcional y con facilidad para cargar contenido audiovisuales.

Plataformas dependientes de PROVEEDORES externos , Blackboard Learn ha tenido impacto en EEUU en instituciones privadas en el mundo. DTL es usado por 1200 Instituciones educativas.

Nueva generacion de plataformas : EDX , GOOGLE CLASSROOM, tienen otro tipo de diseño , pensando en la integración de terceros para poder enriquecer la experiencia . GCR se está usando principalmente en colegios. TEAMS se ha comenzado a usar en academ

{"payload": ["	", Primera Generación	", Segunda Generación	"]	", "tblId": "1", "tblClass": "data-tables", "tblProperties": {"borderWidth": "1", "cellAttrs": [], "width": "100", "rowAttrs": {}, "colAttrs": [], "authors": {}, "isFirstRow": true}}
{"payload": ["	Plataformas LMS	Moodle, Blackboard, Canvas, D2L	Googe Classroom, MS Teams, Open EDX	"]
{"payload": ["	Características	Más tiempo en el mercado	Crecimiento reciente	"]

Según medición la plataforma más utilizada es Moodle

CANVAS: DÓDIGO ABIERTO se estan mudando

BB ha absorbido a otras impacto en EUA

SERVIVIO DE ALOJAMIENTO. GESTION

moodle còdifgo abierto

nueva generación

escalables puesden aojar varios estudaintes

G CLASROOM

SE INTEGRA CON LOS OTRO SERVIVOS DE google

IMPACTO EN COLEGIOS

teams

no generado como LMS

servivo web con integrado a M

OPEN EDX

instalar en servidores

escala, recibe miles de peticiones bien

1 OLEADA

2 OLEADA

g meet

BCU

FORMAR GRUPOS

elección depende de aspectos económicos

continua mejoras de sistemas

no retorno

```
{ "payload": [ [ " Herramienta" ] ], "tblId": "1", "tblClass": "data-tables", "tblProperties":  
{ "borderWidth": "1", "cellAttrs": [], "width": "100", "rowAttrs": {}, "colAttrs": [], "authors":  
{} }, "isFirstRow": true } }  
{ "payload": [ [ " Teleconferencias", " Google Meet, MS Teams, Zoom, Jitsi, Cisco Webex, GotoMeeting,  
Amazon Chime, Bluejeans, Bibbluebutton" ] ], "tblId": "1", "tblClass": "data-tables", "tblProperties":  
{ "borderWidth": "1", "cellAttrs": [], "width": "100", "rowAttrs": {}, "colAttrs": [], "authors":  
{ "a.Qca8Mfvh4P5BFN4i": { "row": 0, "cell": 0, "colorId": "#aeaea" } } } }  
{ "payload": [ [ " Colaboración", " Google Suite, MS Office 365, Persuall.com" ] ], "tblId": "1", "tblClass": "data-  
tables", "tblProperties": { "borderWidth": "1", "cellAttrs": [], "width": "100", "rowAttrs": {}, "colAttrs":  
[], "authors": {} } }  
{ "payload": [ [ " Pizarras", " Google Jamboard, MS Whiteboard, Conceptboard" ] ], "tblId": "1", "tblClass": "data-  
tables", "tblProperties": { "borderWidth": "1", "cellAttrs": [], "width": "100", "rowAttrs": {}, "colAttrs":  
[], "authors": {} } }  
{ "payload": [ [ " Preguntas", " Kahoot (colegio), Pool Everywhere, Wooclap  
(universidad)" ] ], "tblId": "1", "tblClass": "data-tables", "tblProperties": { "borderWidth": "1", "cellAttrs":  
[], "width": "100", "rowAttrs": {}, "colAttrs": [], "authors": {} } } }
```

microsoft 365

enlazada a heramientas

oerusal

subir libros pueden resaltar partes

PIZARRA COMPARTIDA

jaimboard

microsoft whiteboard

miro

stormboard

sketchboard

conceptboard

limnu

whiteboardfox

mural

showme

padlet

=====

REFLEXIÓN

Generadas para aligerar

Mentimeter

Kahot

Wooclap

=====

EVALUACIONES

ORALES

REQUISITOS técnicos

grabar

elemntos de videoconferencia

ENTREGA DE TRABAJOS

desafios

detectar plagios

herramientas: turniyin, grmmarly

autoría: dificil. ver el proceso

cuestionarios en lñinea

desafios: no se intercambien preguntas no colsultar informacion suplantación

bancos grandes

ajustar tiempo

consulta de infromación no autorizada: programas que impiden acceder a otra pàgnas videovillancoia

suplantación: programas que toman video

Entrar al MOOC

ESENCIAL: Una cosa es una conversacion por web, y otra cosa es una clase.

Google meet: sencillo, no tiene muchas herramientas, intuitivo.

Nearpod es altamente interactiva

