OnlineHE project

Un conjunto de herramientas prácticas para integrar el eLearning en los planes de estudio de la educación superior

Modulo 3

Las plataformas y herramientas de eLearning más comunes

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Project Number: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434

OnlineHE project

Modulo 3: Las plataformas y herramientas de eLearning más comunes

Una visión general de las tecnologías principales y ampliamente conocidas utilizadas para desarrollar y apoyar el aprendizaje electrónico en las instituciones de educación superior

- **Parte teórica:** alrededor de 60'
- **Parte práctica:** Actividades en parejas y grupos – alrededor de 45'

Resultados del aprendizaje

Conocimiento

- Identificar plataformas y herramientas utilizadas en las IES con fines de aprendizaje electrónico
- Explicar los principios y características de las tecnologías utilizadas en la educación superior
- Explicar los criterios utilizados para seleccionar plataformas y herramientas para el desarrollo, entrega y mantenimiento del curso

Habilidades

- Seleccionar las herramientas adecuadas e implementar modelos pedagógicos de aprendizaje
- Aplicar herramientas y plataformas para la entrega de contenido de eLearning
- Evaluar y mejorar las competencias digitales

Actitudes

- Colaborar con colegas para compartir mejores prácticas y experiencias
- Definir independientemente criterios para ayudar a encontrar, evaluar y aplicar tecnología educativa apropiada
- Compartir sus competencias digitales con colegas

OnlineHE project

Descripción general de los temas

- **Tema 1: El significado de la tecnología en la educación**
- Tema 2: Categorías de tecnologías de eLearning
- Tema 3: Selección de herramientas y plataformas

Plataformas y herramientas en IES

Tecnologías de eLearning

Tecnología educativa - el estudio y la práctica ética de facilitar el aprendizaje y mejorar el rendimiento mediante la creación, el uso y la gestión de procesos y recursos tecnológicos apropiados (Richey, 2008).

Tecnologías de instrucción refieren teoría y práctica de diseño, desarrollo, gestión y evaluación de los procesos y recursos con el fin de lograr mejores resultados de enseñanza y aprendizaje (Ivanova, 2020).

Tecnologías de eLearning tienen como objetivo ofrecer una experiencia de aprendizaje rica y optimizar el conocimiento transferido a los alumnos (Ivanova, 2020).

TÉCNICAS DIGITALES **TECNOLOGÍAS INNOVADORAS**

onlineHE

Plataformas y herramientas en IES

Tipos de licencia

- Free (libre y/o gratuita)
- Comercial

Design vector created by freepik - www.freepik.com

onlineHE

Plataformas y herramientas en IES

Criterios de selección de tecnologías

- Accesibilidad
- Costar
- Características didácticas del aprendizaje
- Soporte de interactividad
- Facilidad de uso
- Necesidades de la organización
- Novedad
- Velocidad

Remote learning vector created by vectorjuice - www.freepik.com

Bates, A., Sangrà, A. (2011). Managing Technology in Higher Education: Strategies for Transforming Teaching and Learning. San Francisco: Jossey-Bass/John Wiley & Co.

onlineHE

OnlineHE project

Descripción general de los temas

- Tema 1: El significado de la tecnología en la educación
- **Tema 2: Categorías de tecnologías de eLearning**
- Tema 3: Selección de herramientas y plataformas

Plataformas y herramientas en IES

Categorías de tecnologías de eLearning (Craig et al. 2012)

- **Aplicaciones de evaluación y encuesta** (Survey Monkey, Quiz Builder, StudyMate, Respondus)
- **Herramientas de comunicación sincrónica** (Google Talk, iChat, Skype, ICQ, MSN/Yahoo messenger)
- **Herramientas de comunicación asíncronas** (Email, Announcements, SMS, Discussion forum)
- **Repositorios digitales** (Google Scholar, ePortfolio, Youtube)
- **Herramientas de gestión y administración** (Turnitin, Gradebook, iGoogle, myYahoo)
- **Compartir fotos** (Flickr, Gallery2, Zoomr, Picasa, Photobucket)
- **Podcasts y streaming** (Podcast, iLecture, iTunesU, MyPod, ePodcast)
- **Documentos compartidos** (Google Docs, Zoho Writer, SlideShare, Elgg, Clearspace)
- **Marcadores sociales** (CiteULike, Simple, Diigo, Connotea, digg, reddit)
- **Redes sociales** (Facebook, MySpace, Bebo, Ning, LinkedIn)
- **Entrega de contenido suscrito** (Google Reader, Bloglines, RSS Feeds)
- **Mundos virtuales** (Second Life (SL), Virtual Graffiti, eSimulations)
- **Weblogs y microblogs** (Blogger, Wordpress, Twitter, RAMBLE, Yammer)
- **Wiki** (PBWorks, Wikispaces, MediaWiki, WikidPad, Zwiki)

onlineHE

Plataformas y herramientas en IES

Categorías de tecnologías de eLearning

¿Por qué es el entorno virtual de aprendizaje no se menciona en la lista de categorías?

People vector created by pikisuperstar - www.freepik.com

onlineHE

Plataformas y herramientas en IES

Categorías de tecnologías digitales utilizadas para apoyar el aprendizaje en las IES (Pinto & Leite, 2020)

- **Entorno virtual de aprendizaje**: Moodle, Blackboard, WebCT, Platforms supporting online courses, etc.
- **Herramientas para publicar y compartir**: Blogs, Wikis, Flickr, YouTube, Podcast, Social Bookmarking, ePortfolio, Digital storytelling, e-books, Video lectures, etc.
- **Sistemas colaborativos**: Google Docs, Social Bookmarking, Mind Maps, Wikis, Blogs, etc.
- **Redes sociales**: Facebook, Twitter, Hi5, LinkedIn, Ning, Academia.edu, etc.
- **Herramientas de comunicación interpersonal**: email, MSN, Skype, Forums, Video-conferencing, etc.
- **Herramientas de agregación de contenido**: RSS feeds, NetVibes, Google Reader, etc.
- **Mundos virtuales 3D**: Second Life, Habbo, Augmented reality, Games, Virtual labs, etc.
- **Sistemas de evaluación y retroalimentación**: Electronic marking, Clickers, Audio feedback, Computer note taking, etc.
- **Herramientas móviles**: mobile applications internet based.
- **Tecnologías de la Información y la Comunicación**: software or applications internet based (a set of technologies)

onlineHE

Plataformas y herramientas en IES

Categorización de tecnologías

La categorización de las tecnologías depende de cómo se utilizan y de qué manera

Las categorías más comunes utilizadas para la formación son tres:

- Entorno virtual de aprendizaje
- Tecnologías de la información y las comunicaciones
- Tecnologías para publicar y compartir

Remote learning vector created by pch.vector - www.freepik.com

onlineHE

Plataformas y herramientas en IES

Clasificación de entornos virtuales de aprendizaje

- LMS - Sistema de Gestión de Aprendizaje
- Sistema de gestión de contenido de aprendizaje
- Sistema de Gestión de Cursos
- Aprendizaje colaborativo asistido por computadora
- CMS - Sistema de gestión de contenidos
- MLE - Entorno de aprendizaje gestionado

Education vector created by storyset - www.freepik.com

moodle

Blackboard

Sakai

ATutor

onlineHE

Plataformas y herramientas en IES

Entorno virtual de aprendizaje (funciones 1)

Herramientas para el alumno

- **Herramientas de Comunicación**

  foros de discusión, intercambio de archivos/correo electrónico interno, diario en línea/notas, chat en tiempo real, servicios de vídeo/ pizarra

- **Herramientas de Productividad**

  marcar libros, ayuda, revisión de calendario/progreso, sincronizar el trabajo sin conexión pizarra

- **Herramientas de Participación de los Alumnos**

  trabajo en grupo, autoevaluación, construcción de la comunidad estudiantil, portafolios estudiantiles

Video chat vector created by pch.vector - www.freepik.com

Al-Ajlan, A.S (2012). A Comparative Study Between E-Learning Features.

Plataformas y herramientas en IES

Entorno virtual de aprendizaje (funciones 2)

Herramientas de Soporte

- **Curso de Administración**

Autenticación, autorización de cursos, integración de registro, servicios alojados

- **Herramientas de Entrega**

Gestión de cursos, servicio de asistencia al instructor, herramientas de calificación en línea, seguimiento de estudiantes, pruebas automatizadas y puntuación

- **Diseño de Currículo**

Cumplimiento de accesibilidad, plantillas de origen, gestión curricular, apariencia personalizada, cumplimiento de estándares instruccionales, herramientas de diseño instruccional, uso compartido / reutilización de contenido

Al-Ajlan, A.S (2012). A Comparative Study Between E-Learning Features.

onlineHE

Plataformas y herramientas en IES

Entorno virtual de aprendizaje (funciones 3)

Especificación Técnica

❖ **Harware/Software**

solicitud del explorador del cliente, solicitud de base de datos, software del servidor, servidor UNIX, servidor Windows

❖ **Precios/Licencias**

perfil de la empresa, costos, código abierto, extras opcionales, versión del software

Online teacher vector created by macrovector - www.freepik.com

Al-Ajlan, A.S (2012). A Comparative Study Between E-Learning Features.

onlineHE

Plataformas y herramientas en IES

El entorno de aprendizaje virtual más utilizado del mundo

Datos: 05 abril 2022

moodle

Estadísticas

Sites 182,000	Courses 40,000,000	Users 312,000,000	Enrolments 1,792,000,000
Forum posts 688,000,000	Resources 346,000,000	Quiz questions 6,438,000,000	Countries 242

https://stats.moodle.org/

https://www.youtube.com/watch?v=3ORsUGVNxGs (*Creative Commons license*)

onlineHE

Plataformas y herramientas en IES

Tecnologías de la información y las comunicaciones

El conjunto de herramientas y recursos tecnológicos utilizados para la comunicación, creación, difusión, almacenamiento y gestión de la información.

Tecnologías utilizadas para desarrollar competencias digitales en los procesos de aprendizaje, por ejemplo: crear vídeos (Wondows Movie Maker, iMovie), presentaciones (Prezi, PowerPoint, Emaze), mapas conceptuales (Creately), crear y analizar encuestas (Google Forms), proporcionar preguntas y respuestas en tiempo real (Socrative), compartir conocimientos a través de metodologías activas (Kahoot), etc. (*Cueava and Inga, 2022*)

Certificate vector created by macrovector_official - www.freepik.com

BUSCAR **ESCOGER** **CREACIÓN DE SENTIDO** **COMPARTIR**

onlineHE

Plataformas y herramientas en IES

Tecnologías para publicar y compartir

Tiene como objetivo apoyar el aprendizaje de los estudiantes, mantener la comunicación y la interacción entre los participantes, involucrarlos con materiales de aprendizaje y colaboración.

El ejemplo de las herramientas más populares son las tecnologías de video utilizadas para proporcionar videos de conferencias o experiencias de campo.

Education illustration vector created by pch.vector - www.freepik.com

OnlineHE project

Descripción general de los temas

- Tema 1: El significado de la tecnología en la educación
- Tema 2: Categorías de tecnologías de eLearning
- **Tema 3: Selección de herramientas y plataformas**

Trabajo en grupo

TAREA 1. Tecnologías en la práctica. Preguntas de debate:

1. ¿Qué tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se utilizan en la enseñanza en su institución?

2. ¿Qué herramientas y plataformas utilizas en tu práctica?

3. ¿Cómo se aplican estas herramientas y plataformas?

4. ¿En qué categoría crees que se pueden colocar las herramientas, plataformas utilizadas en tu práctica y por qué?

5. ¿Cuáles considera que son las ventajas y desventajas de las tecnologías utilizadas en su práctica?

Por favor, proporcione sus respuestas en la hoja de trabajo para esta actividad „ONLINEHE_Axis3_Worksheet1.docx“

Presentación de trabajos en grupo

TAREA 1. Tecnologías en la práctica. Resumen del debate

Revisa tus respuestas y selecciona las 3 palabras más importantes que describan tu experiencia:

1) Herramienta o plataforma

2) Contenido del curso

3) Competencia

Proporcione su respuesta aquí.

OnlineHE project

Un conjunto de herramientas prácticas para integrar el eLearning en los planes de estudio de la educación superior

Sus preguntas y comentarios

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Project Number: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434

Módulo 3: Las plataformas y herramientas de eLearning más comunes

Referencias

Aguilar-Peña, J.D., Rus-Casas, C., Eliche-Quesada, D., Muñoz-Rodríguez, F.J., La Rubia, M.D. (2022). Content Curation in E-Learning: A Case of Study with Spanish Engineering Students. Appl. Sci. 12, 3188. https://doi.org/10.3390/app12063188

Al-Ajlan, A.S (2012). A Comparative Study Between E-Learning Features.

Bates, A., Sangrà, A. (2011). Managing Technology in Higher Education: Strategies for Transforming Teaching and Learning. San Francisco: Jossey-Bass/John Wiley & Co.

Cueva, A., & Inga, E. (2022). Information and Communication Technologies for Education Considering the Flipped Learning Model. Education Sciences.

Ivanova, M. (2020). eLearning Informatics: From Automation of Educational Activities to Intelligent Solutions Building. Informatics Educ., 19, 257-282.

Pinto, M., & Leite, C. (2020). Digital technologies in support of students learning in Higher Education: literature review. Digital Education Review, 343-360.

Richey, R.C. (2008). Reflections on the 2008 AECT Definitions of the Field. TechTrends, 52, 24-25.

onlineHE

Trabajo en parejas

TAREA 2. Tecnologías en la práctica. Trabajo práctico en parejas

La *Hoja de Trabajo 2* contiene el texto que debe presentar a una audiencia remota.

1) Elija la(s) herramienta(s) que utilizará para completar la tarea.

2) Crear una presentación

TÉCNICAS DIGITALES **TECNOLOGÍAS INNOVADORAS**

BUSCAR **ESCOGER** **CREACIÓN DE SENTIDO** **COMPARTIR**

onlineHE

Presentación de trabajos en pareja

TAREA 2. Tecnologías en la práctica. Presentación de trabajos prácticos

Presenta tu trabajo práctico a la audiencia.

Explique qué tecnologías ha elegido para la tarea y por qué.

onlineHE

Debate final

Plataformas y herramientas en IES

Discuta lo que ha observado y descubierto.

Teamwork people vector created by vectorjuice - www.freepik.com

OnlineHE project

Un conjunto de herramientas prácticas para integrar el eLearning en los planes de estudio de la educación superior

Sus preguntas y comentarios

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Project Number: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434