

E-LEARN MAGAZINE

No.13

MOODLEROOMS 3.0,
una mejor experiencia de
aprendizaje para todos

P.14

CREANDO
E-LEARNING
ACCESIBLE:

QUÉ
SABER,
QUÉ
EVITAR



IMS GLOBAL
LEARNING CONSORTIUM
estandariza el conocimiento
para la interoperabilidad de
las tecnologías educativas

P.18

EL E-LEARNING
TRASCIENDE EN EL TIEMPO
y en la distancia en las metas
de entrenamiento de Sharp

P.12

TRES PERSPECTIVAS
SOBRE ACCESIBILIDAD:
el estudiante, el diseñador
instruccional y la institución

P.28



La experiencia de aprendizaje Open Source de **Blackboard**[®]

Redescubra Moodle

EDITORIAL

.....5

EDUCACION

La accesibilidad en la educación superior, un gran enfoque de la University of Montana..... 6

¿Cómo enseña creatividad la escuela que ha producido a cuatro ganadores de Premios Óscar?..... 8

Baltimore County Public Schools y los pasos ejecutados para el éxito académico de los estudiantes..... 10

CORPORATIVO

El e-learning trasciende en el tiempo y en la distancia en las metas de entrenamiento de Sharp..... 12

NOVEDADES

Moodlerooms 3.0, una mejor experiencia de aprendizaje para todos 14

LIDERES

IMS Global Learning Consortium estandariza el conocimiento para la interoperabilidad de las tecnologías educativas..... 18

ACCESIBILIDAD

Qué saber, qué evitar – creando e-learning accesible 22

Tres perspectivas sobre accesibilidad según el estudiante, el diseñador instruccional y la institución 28

Nivelando el campo de juego para estudiantes con discapacidad..... 30



La accesibilidad vista por una diseñadora instruccional..... 32

El camino hacia la accesibilidad institucional 34

La accesibilidad según el estudiante, el profesor y la institución 36

¿Cómo se aplica la accesibilidad al mundo de la educación?..... 38

La accesibilidad no es opcional 40

3 principios aplicables a la accesibilidad en educación superior en línea que motivan la entrega de experiencias enriquecedoras a los estudiantes con discapacidad..... 42

EDUCACION

Universidad de Helsinki: Moodle para la capacitación pedagógica docente 44

Simmons College: educando a las mujeres para su propio empoderamiento 46

Más que un sistema de gestión de aprendizaje, una comunidad abierta ... 48

CORPORATIVO

Uniendo el mundo a través del entrenamiento online 50

EDUCACION

El Centro Universitario Adventista de São Paulo (UNASP) y Moodlerooms se unen para crear una revolución educativa 52

LIDERES

Oleg Figlin: contribuyendo al éxito de las instituciones, más allá de la tecnología para el aprendizaje..... 54

EDUCACION

Caldwell Community College & Technical Institute: Moodlerooms, el aliado del professor 56

Francia, educación abierta para todos: entrevista con Frédéric Dardel, presidente de l'Université Paris Descartes..... 58

International College of Music: tecnología de aprendizaje para la interpretación musical 60

TENDENCIAS

POET, un poderoso aliado sin ánimo de lucro para la comunidad de Moodle.. 62

Mahara, el ePortafolio personal para el progreso del aprendizaje 64

EVENTOS

El TLC ANZ 2016 fue el espacio para debatir sobre el futuro de las tecnologías para el aprendizaje..... 66



50



E-LEARN MAGAZINE ES UNA PRODUCCIÓN DE MOODLEROOMS.
Para cualquier inquietud o correspondencia editorial, dirigirse a
CAROLINA.PINTOR@BLACKBOARD.COM

PRODUCCIÓN

Carolina Pintor

EDITOR

Manuel Rivera

CONTRIBUCIONES EDITORIALES

Tyler Stike

FOTOGRAFÍA

AFP

ARTE Y DISEÑO

TRiIBU

AGRADECIMIENTOS

ESPECIALES

Phill Miller, Foong Yee Leong,
Nicolas Albouze, Terri Ann Bennett,
Kelly Lemar, Anita Hopper, Jaslyn
Hughes, Karen Underwood, Jason
Hardin, Jarkko Elo, Massimo Morigi,
Andy Holohan, Gleidson Medeiros.

PROYECTOS SEMANA

DIRECTOR

Mauricio Sojo Vásquez
msojo@semana.com

REDACCIÓN

Laura Orozco Castrillón, María
Paula Triviño Salazar, Catalina
Sánchez Montoya, Nicolás Peña
Ardila, Natalia Perdigón Beltrán,
Gabriela Restrepo Betancur,
Ángela M. Palacios Giraldo y
Christina Gómez Echavarría.

DISEÑO

Camila Mejía Valencia,
Miguel Ángel Sánchez y
Catalina Losada Salgado

EDITOR DE FOTOGRAFÍA

Mario Inti García Mutis



©2016 E-learn Magazine es un producto de Moodlerooms.
Todos los derechos reservados. Las opiniones expresadas en
esta revista son de los autores y no reflejan opiniones, políticas
o posiciones oficiales de Blackboard, Moodlerooms o Nivel
Siete. Las declaraciones sobre futuros, planes o prospectos son
hechas en la fecha presente y no pretenden ser una predicción
de eventos futuros. No asumimos ninguna obligación de
actualizar cualquier declaración en cualquier momento.

Carta editorial

DURANTE ESTE 2016 HEMOS TENIDO LA oportunidad de conocer y de compartir experiencias de clientes Moodlerooms. Actualmente y gracias a nuestra presencia global son más de 1.400 clientes con historias en las cuales la forma de enseñar y aprender ha cambiado y mejorado.



CAROLINA PINTOR – PRODUCCIÓN
MANUEL RIVERA – EDITOR

En esta tercera edición internacional estamos felices de introducir como tema principal la **accesibilidad**, entendida como una característica fundamental en el desarrollo de contenidos para hacer que la educación sea más inclusiva. En este especial agradecemos la participación de JoAnna Hunt, Nicolaas Matthijs, Marlene Zentz, Aaron Page y Bevin Rainwater cada uno con una perspectiva diferente y enriquecedora sobre la accesibilidad. También mostraremos un especial infográfico y consejos sobre qué saber y qué evitar a la hora de crear e-learning accesible.

También presentamos el lanzamiento de Moodlerooms 3.0, la última versión de la plataforma que llegó para ofrecer mejores experiencias educativas para todos. Por otra parte, agradecemos a Drew Mirque del Simmons College en Boston, Estados Unidos; a Mari Jussila de la Universidad de Helsinki (Finlandia), a Valcenir do Vale Costa del Centro Universitario Adventista de São Paulo – UNASP – (Brasil), a KS Sze del International College of Music (ICOM) en Malasia y a David Balfour y a Bree Sigsworth del Australian Film and Television Radio School (AFTRS), escuela que ha producido a cuatro ganadores de Premios Óscar.

En esta edición presentamos una entrevista a Rob Abel, CEO de IMS Global Learning Consortium, en la cual hablamos de interoperabilidad entre plataformas educativas. También agradecemos la participación de Sharp encabezado por Raul Pastorfide, Assistant Manager for Marketing, Business Solutions Centre- Asia, de Chiara Galli del American Institute for Foreign Study (AIFS), de Kristin Harrison de Caldwell Community College & Technical Institute, de Sean Moran del Independent Schools Foundation (ISF) en Hong Kong y de Jim Fazzino de Baltimore County Public Schools. Gracias a Frédéric Dardel de la Universidad Paris Descartes por la entrevista que nos dio.

Antes de terminar es imprescindible mencionar a nuestros protagonistas internos, Stuart Lamour, nuestro “user experience expert” y creador de Snap y a Oleg Figlin, Vicepresidente Internacional de Consulting en Blackboard quienes hicieron sus contribuciones y nos demuestran por qué tenemos el equipo más sólido de soluciones de tecnología para el aprendizaje y la enseñanza. ∞

**Cordialmente,
Equipo E-Learn Magazine**



POR: Laura Orozco
Missoula, MT, Estados Unidos

La accesibilidad en la educación superior, un gran enfoque de la University of Montana

PARA LA UNIVERSITY OF MONTANA, la innovación y la accesibilidad van de la mano. Colaborando con Moodlerooms y el Grupo de Colaboración de Moodle para la Accesibilidad (MACG, por sus siglas en inglés), la institución se empeña en ofrecer un sistema de administración online que es accesible a todos los estudiantes, incluyendo aquellos que son usuarios de la tecnología asistiva.

Ubicada en Missoula, la segunda ciudad más grande de Montana, la University of Montana recibe alrededor de 13.000 estudiantes en sus programas, que comprenden varios campos del conocimiento: desde las humanidades y las ciencias hasta la silvicultura y la salud. La universidad ofrece estos programas mediante cursos 100% virtuales, mixtos o presenciales. Todo curso que cuenta con un componente virtual utiliza el sistema de administración de aprendizaje Moodlerooms para la entrega de contenido electrónico. Además de facilitar la comunicación entre los profesores y los estudiantes, permitir el intercambio de documentos y ofrecer espacios para el trabajo virtual, el sistema de administración de aprendizaje Moodlerooms cuenta con características de accesibilidad que mejoran la experiencia de aprendizaje para todos los usuarios, incluyendo estudiantes con discapacidad. Una de las mejoras principales ha sido el desarrollo de un foro avanzado accesible. Estos foros ofrecen oportunidades para discusiones virtuales, y Moodlerooms creó

el foro avanzado para que fuera totalmente accesible; y después lo puso al alcance de la comunidad de código abierto.

De acuerdo con Marlene Zentz, Senior Instructional Designer y Accessibility Specialist en UOnline de la University of Montana, “el foro avanzado ahora les permite a todos los estudiantes participar fácilmente en discusiones virtuales y entender el sentido de lo que está siendo transmitido. Los foros que utilizábamos antes tenían barreras tanto de usabilidad como de accesibilidad que representaban problemas serios para los usuarios”.

Moodlerooms también creó un tema “accesible desde el nacimiento” llamado Snap, que le facilita a la facultad la creación de contenido virtual. Este tema es responsivo e intuitivo en su uso por parte de los estudiantes, y Moodlerooms lo lanzó a la comunidad de código abierto para su uso a partir de Moodle 2.7.

MOODLEROOMS TAMBIÉN CREÓ UN TEMA “ACCESIBLE DESDE EL NACIMIENTO” LLAMADO SNAP, QUE LE FACILITA A LOS PROFESORES LA CREACIÓN DE CONTENIDO VIRTUAL.

Estas mejoras son, en parte, el resultado de la colaboración entre Moodlerooms y la University of Montana. Aaron Page y Marlene Zentz, especialistas en accesibilidad de UOnline, trabajaron con Moodlerooms con el fin de ofrecer ensayos de usabilidad y perspectivas de accesibilidad sobre el foro avanzado y Snap. Page utiliza personalmente la tecnología asistiva, de manera que puede ensayar prototipos en su pantalla y suministrarles a los desarrolladores de productos información de gran valor desde la perspectiva del usuario.

La University of Montana y Moodlerooms también jugaron un papel importante en la creación del Grupo de Colaboración de Moodle para la Accesibilidad (MACG), un

grupo internacional conformado durante el verano de 2013 con el fin de mejorar la accesibilidad de ‘Core Moodle’, el sistema de código abierto fundacional sobre el cual se construyeron Moodlerooms y muchos otros sistemas asociados con Moodle, de manera que el trabajo sobre la accesibilidad relacionado a ese sistema es clave. Ahora, el MACG cuenta con personas naturales y universidades de varias partes del mundo, y continúa recibiendo integrantes para participar en sus esfuerzos.

Hasta el momento, los cambios y las mejoras en el sistema de administración de aprendizaje en la University of Montana han tenido un impacto positivo en la comunidad estudiantil y en la facultad. De acuerdo con Zentz, “la universidad ha encontrado una mejora en los productos diseñados desde el principio con la accesibilidad en mente y además funcionan mucho mejor para todos los estudiantes, incluyendo aquellos que usan tecnologías asistivas para terminar exitosamente sus programas de educación superior”.

Zentz ha trabajado también para ofrecerle a otras universidades en el estado de Montana más información sobre la accesibilidad. De hecho, en 2013 fundó el Grupo de Interés en la Accesibilidad de Montana (MAIG por sus siglas en inglés), el cual se reúne virtualmente el primer viernes de cada mes. Durante esas reuniones de una hora, expertos en accesibilidad de todas partes del país hacen presentaciones sobre temas desde el subtítulo y la accesibilidad de las matemáticas hasta texto alternativo para imágenes complejas, y mucho más. Ahora, el grupo incluye miembros de otros estados, y la participación en las conversaciones de toda persona interesada en la accesibilidad es bienvenida. ☞



FOTOS: AFP - TOMMY MARTINO



¿Cómo enseña creatividad la escuela que ha producido a cuatro ganadores de Premios Óscar?

POR: Christina Gómez Echavarría
Sídney, Australia

¿CÓMO SE PUEDE ENSEÑAR LA CREATIVIDAD? ESTA ES LA PREGUNTA PRINCIPAL QUE SE

ha estado haciendo la Australian Film Television and Radio School (AFTRS) desde sus inicios y desde que adquirió la responsabilidad de acoger la industria fílmica del país. La AFTRS tiene una reputación muy alta ya que ha tenido cinco de sus estudiantes nominados para los Óscar y cuatro exalumnos que lo han ganado. Uno de estos es Andrew Lesnie, el cinematógrafo detrás de El señor de los anillos.

David Balfour, el jefe de enseñanza y aprendizaje, y la directora de cursos, Bree Sigsworth Pryce, hablaron sobre cómo es enseñar la apasionada búsqueda de la excelencia por la cual es famosa la AFTRS y cómo los recursos en línea les han ayudado en su esfuerzo de impartir conocimientos.

Cuando la AFTRS empezó a involucrarse con temas de e-learning en 2014 tuvo mucho cuidado, pues sabían que enseñar en línea, sin una estrategia pedagógica, podía resultar en que los estudiantes no aprendieran de la forma esperada. El primer obstáculo al que se enfrentó fue cómo manejar los equipos. Siendo una escuela tan famosa alrededor del mundo, la AFTRS es reconocida por tener los equipos de último

nivel para enseñarles a usarlos a sus estudiantes, y esa es parte de la razón por la cual muchos escogen esta escuela por encima de otras. Era imposible mandar por correo una cámara de alto nivel a cualquier persona que se inscribiera en un curso virtual para que pudieran aprender a utilizarla. Esto los hizo pensar que quizás enseñar cinematografía virtualmente no era una posibilidad.

Lo que luego aprendieron David y Bree fue que enseñar tanto la parte teórica de la cinematografía como la parte práctica de cómo utilizar una cámara adecuadamente llevaba a una sobrecarga de información. Los estudiantes no terminan de entender ni la parte teórica ni la parte práctica. Entonces decidieron que sería mejor enseñar la parte teórica como el color, la composición de la imagen y el movimiento a través de la plataforma. De esta manera, los estudiantes podrían comprender bien los conceptos y devolverse a repasarlos si lo necesitaran, ya que la clase estaría disponible. Luego de tener la clase, el

profesor les pide que hagan un video con lo que aprendieron, utilizando cualquier cámara que tengan, fuera la del celular o una más profesional.

Luego de que los estudiantes entendieran los conceptos clave, ya podrían ir a sus clases en el campus universitario, poner su conocimiento a prueba y aprender a maniobrar los equipos. Los salones de clase se deben usar como talleres donde haya un intercambio de ideas o para que se practique una habilidad específica. Lo mismo sucede con la radio y con la televisión, ya que son profesiones en las que los estudiantes deben aprender a manejar ciertos temas pero también deben aprender a manejar los equipos. David y Bree han comprendido que la mejor manera de enseñar es con *blended learning*. Cuando la escuela adoptó el e-learning, tenía muchos nervios de cómo iba a ser capaz de mantener su reputación y de cómo iba a lograr ofrecer la mejor calidad educativa, además de que se sumaba otro reto: Inspirar creatividad sin tener interacción cara a cara entre estudiante y profesor.

Tanto David como Bree están de acuerdo en que aunque implementar el e-learning no ha sido fácil, definitivamente sí ha sido interesante. Sin embargo, cada error que han cometido, los ha ayudado a tomar su próxima decisión en cuanto a su currículo virtual. AFTRS empezó su programa en línea en 2015 con unos 10 cursos virtuales.

LA AFTRS ADOPTÓ EL E-LEARNING PORQUE LES OFRECÍA TODO LO QUE NECESITABAN EN ESE MOMENTO.

Gracias a lo que Moodlerooms les ofreció en términos de tecnología y de plugins, ellos decidieron adoptar el e-learning porque sintieron que les ofrecía todo lo que necesitaban en ese momento. Una cosa que se debe tener en cuenta es que la producción de contenido, de emisión o de creación cinematográfica es altamente colaborativa. No hay manera de que una sola persona pueda dirigir, actuar, filmar y escribir. Teniendo esto en mente, ellos necesitaban una tecnología que les permitiera a los estudiantes cooperar unos con otros. Uno de los factores más importantes que consideran para mantener la creatividad viva en las clases, que generalmente se dan una vez por semana, es tener un foro abierto durante todo el tiempo, y de esta manera el dialogo entre estudiantes y profesores, y entre estudiantes y estudiantes, nunca para, no hay un descanso entre clases, sino que los estudiantes siempre están alertas para encontrar algo que pueda enriquecer la conversación.



BREE SIGSWORTH-PRYCE,
DIRECTORA DE CURSOS
Y DIPLOMADOS.

FOTOS: AFP - WENDELL TEODORO



DAVID BALFOUR, JEFE
DE ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE, AUSTRALIAN
FILM TELEVISION AND
RADIO SCHOOL.

Algo más que ha establecido el AFTRS es que no necesariamente emplea a profesores que sean demasiado académicos o que tengan mucho tiempo de experiencia, sino que más bien prefieren emplear profesores que vengan directamente de la industria, como guionistas y directores que acaban de hacer una película, para que les puedan enseñar a los estudiantes qué significa escribir para Hollywood y otras industrias. A través de un proceso de inducción y tutoría, a los profesionales de la industria se les dan las herramientas para empezar a enseñar su oficio. Lo mismo para los estudiantes que son aceptados puramente por meritocracia. Es más probable que sea aceptado un portafolio que muestra mucho potencial y creatividad que uno que muestre técnica perfecta y poca originalidad.

Aunque el programa en línea del Australian Film Television and Radio School todavía está en su infancia después de 15 meses al aire, tanto David como Bree están de acuerdo en que hay un entusiasmo muy grande por este modelo educativo. La AFTRS considera tres cosas fundamentales al planear su currículo:

Es importante priorizar el resultado de la clase. Saber cómo se debe ver el estudiante una vez se termine la clase, cuáles son las partes principales de la asignatura y cuál va a ser el método de enseñanza. De esta manera, se puede mirar si la clase será totalmente en línea, si tendrá un componente presencial o si es mejor que se enseñe toda en un salón de clases.

Mantener un diálogo abierto con la industria. Saber qué se espera de los estudiantes cuando se gradúen, poder prepararlos para que sepan manejar los cambios y darles suficiente práctica para que estén preparados una vez entren a su lugar de trabajo.

No tener un solo punto de vista cuando se enseña la creatividad, ya que todo tiene que estar evolucionando. La creatividad nace a través de la práctica, a través de hacer, a través de la reflexión y a través de la comunidad. La creatividad se trata de tomar riesgos y de perder el miedo al fracaso. La creatividad no puede estar bien o estar mal, es la evolución constante de una idea. ∞

Baltimore County Public Schools y los pasos ejecutados para el éxito académico de los estudiantes

POR: Christina Gómez Echavarría
Baltimore, Estados Unidos



***JIM FAZZINO ES SUPERVISOR DE E-LEARNING DE BALTIMORE COUNTY PUBLIC SCHOOLS.**

FOTO: AFP - YURI GRIPAS

PUEDA PARECER COMPLICADO manejar 174 escuelas públicas en un solo sistema, especialmente cuando hay una transición mundial hacia el aprendizaje digital y semipresencial. 174 es el número de escuelas, centros y programas que conforman el sistema de Baltimore County Public Schools (BCPS), que en conjunto educan a más de 111.000 estudiantes. Además, es un reto entender que cada uno de esos estudiantes tiene necesidades e intereses específicos, y que cada uno tiene un objetivo diferente sobre la construcción de su educación y su futuro.

Jim Fazzino es supervisor de E-learning en Baltimore County Public Schools y colabora con cualquier escuela intermedia o secundaria interesada en permitir a sus estudiantes acceder a recursos y herramientas e-learning. BCPS define el programa de e-learning como aprendizaje mixto a distancia. Los estudiantes que acceden a este modelo de educación posiblemente asisten a una escuela tradicional para tomar algunas de sus clases y pasan otra parte de su día asistiendo a clases digitales sobre una variedad de temas o materias.

En BCPS existía un modelo que permitía a los estudiantes participar en una teleconferencia con el profesor, conversar sobre tareas y escuchar una clase. Eso fue hace, alrededor de cinco años, cuando la gente empezaba a pensar de manera diferente sobre la posibilidad de satisfacer las necesidades de cada estudiante.

En Baltimore County Public Schools, el e-learning ofrece soluciones innovadoras para los desafíos de la programación de clases. Algunos estudiantes quieren tomar una clase avanzada que no está disponible en su escuela, de manera que surge la necesidad de crear opciones tanto dentro como fuera del horario tradicional de las clases. Jim Fazzino colabora con

las escuelas y con otros líderes de la oficina central con el fin de identificar las necesidades de cursos de los estudiantes y desarrollar soluciones. Otro punto favorable para el e-learning es en el caso de los estudiantes que requieren cursos adicionales de matemáticas antes de comenzar la educación secundaria, bajo el sistema de e-learning se ofrecen dichas clases desde la segunda quincena de marzo hasta agosto, para así apoyar a los estudiantes de la escuela intermedia en el cumplimiento de sus objetivos.

Por razones personales o de salud, a algunos estudiantes les puede resultar imposible asistir a una escuela tradicional, pero tienen la opción de las clases de e-learning. Otros sencillamente desean graduarse más rápido y recurren al e-learning para acumular más créditos. BCPS usa un proceso de matrícula combinada que les permite a los estudiantes asistir a las escuelas tradicionales y tomar cursos de e-learning. Para tal fin se creó una oficina de e-learning.

Jim dice que los profesores aprecian las ventajas de ofrecerles a los estudiantes el acceso permanente a la educación. El día no puede durar más de 24 horas, pero el aprendizaje nunca termina. Con este modelo, los estudiantes tienen la posibilidad de interactuar con sus colegas y con los

profesores durante seminarios virtuales regulares, acceder a contenido digital en cualquier momento del día o de la noche, enviar mensajes a los profesores y presentar trabajos cuando están listos para presentarlos.

Jim cuenta con 13 profesores de e-learning de tiempo completo, y la demanda es tan alta que otra docena de profesores de escuelas tradicionales dictan clases de e-learning por las tardes o durante los fines de semana. Adicionalmente, algunos profesores jubilados con una amplia trayectoria en el campo de la educación dictan un par de clases digitales al año. En total, se realizan alrededor de 35 clases diferentes mediante el e-learning, muchas de las cuales cuentan con múltiples secciones.

“EL DÍA NO PUEDE DURAR MÁS DE 24 HORAS, PERO EL APRENDIZAJE NUNCA TERMINA.”

Moodlerooms, que se usa desde 2011, es una de las plataformas empleadas para la entrega del contenido y para facilitar el trabajo. Jim explica que Moodlerooms les permitió negociar como equipo la mejor manera de estructurar y entregar a los estudiantes el contenido digital. Afirmo, además, que representó una gran oportunidad de aprendizaje para ellos, como oficina de e-learning, poder tener conversaciones serias para determinar las mejores prácticas en el campo del aprendizaje mixto. No hay duda de que la educación y la oportunidad son la piedra angular del e-learning, pero vienen acompañadas de la responsabilidad de garantizar que todos los estudiantes tengan las mismas herramientas.

Y esto no se aplica únicamente a los estudiantes. Adicionalmente, BCPS ofrece programas de desarrollo profesional a los profesores del condado como soporte para el uso de prácticas de aprendizaje mixto. Jim afirma que “el sistema de e-learning de BCPS atiende a aproximadamente 1.000 estudiantes al año, y es maravilloso formar parte del equipo. Estamos colaborando para aumentar los logros de nuestros 111.127 estudiantes, aprendiendo permanentemente de nuestros socios en las aulas y compartiendo nuestras experiencias en la enseñanza digital”.

Es un programa en constante evolución y lo bueno es que la educación no terminará nunca, ni después de la secundaria ni después de la universidad. La implementación del e-learning es simplemente un paso más emprendido por Baltimore County Public Schools en el camino hacia la posibilidad de ofrecerles a los estudiantes mejores oportunidades de éxito. ☺



El e-learning trasciende en el tiempo y en la distancia en las metas de entrenamiento de Sharp

FOTO: AFP/YROL ANWAR

HOY EN DÍA, LAS EMPRESAS

saben que mediante la gestión del talento humano pueden aumentar sus niveles de productividad. El personal debidamente motivado, bien capacitado e informado, ayudará a mantener el ímpetu de cualquier negocio. Esto es algo que de antemano Sharp conoce.

AVANZANDO EN E-LEARNING

Las operaciones de la Compañía de Soluciones de Negocios de la Corporación Sharp, cuyos productos principales son soluciones para oficinas (dispositivos multifuncionales MFD) y soluciones visuales (tableros interactivos y professional display panels), han crecido constantemente, específicamente en las regiones de Asia-Pacífico y Medio Oriente.

EN 2016

Por esa razón, la organización regional, específicamente, el centro de soluciones de negocios – Asia, decidió impulsar el negocio aún más, enfocándose en el desarrollo del talento humano. Por esto, Sharp empezó a pensar en la incorporación de herramientas de e-learning, con el fin de divulgar información crítica de la empresa, aumentar las habilidades de los empleados para así mejorar la calidad del servicio al cliente, satisfacer sus expectativas, y mejorar el valor de la marca en la región.

Precisamente con miras a garantizar la satisfacción de sus clientes, Sharp tomó la iniciativa de implementar programas virtuales de capacitación para que su personal técnico y comercial pudiera afianzar sus conocimientos, impulsar sus habilidades y así convertirse en los mejores representantes de la marca.

POR: Catalina Sánchez
Singapur, Singapur

SIN EMBARGO, IGUAL QUE CON MUCHAS OTRAS INICIATIVAS, ESTA TRAJÓ ALGUNOS RETOS

El desafío principal consistió en cómo llegar a los miles de empleados que cubren las regiones de Asia-Pacífico y Medio Oriente, teniendo en cuenta que no todos hablan inglés. Otro reto fue lograr que personas de culturas diferentes pudieran conectarse con los conocimientos propios de los productos de la Compañía de Soluciones de Negocios así como medir la competencia de los participantes y asegurarse de que adquirieron las habilidades deseadas.

Esto fue fácil: ¡Gracias a Moodlerooms! Este LMS cubre todo al mismo tiempo: lo práctico, la cercanía, el fácil entendimiento, la flexibilidad en el tiempo y sobre todo, la colectividad.

Esta herramienta es una de las pocas que trasciende el tiempo y la distancia. ¡Y Sharp lo sabe!. Cuando la organización empezó a crear contenido, priorizó el objetivo de llegar al mayor número de empleados en el menor tiempo posible mediante bloques de información que pudieran ser utilizados adicionalmente para corroborar los conocimientos adquiridos con anterioridad y, al mismo tiempo, realizar ejercicios prácticos. De acuerdo con Raul Pastorfide, Assistant Manager for Marketing, Business Solutions Centre- Asia, “nuestra plataforma Moodlerooms se maneja más o menos como una escuela. Estos cursos se ofrecen cada 15 días a todos los miembros registrados. Motivamos a los participantes para que terminen su curso y presenten los exámenes en las fechas establecidas. El proceso ha creado un sentido de urgencia e importancia”.

La organización comenzó con capacitación técnica en soluciones para oficinas, la cual se enfoca en los dispositivos multifuncionales (MFD) dirigidos a sus ingenieros de servicios. Actualmente, Sharp está en proceso de ampliar su portafolio académico con el fin de incluir cursos para ventas. Muy pronto se empezarán a desarrollar cursos dirigidos a satisfacer las necesidades de soluciones visuales, es decir, acerca de los tableros interactivos y professional display panels.

En el momento, todos los cursos han sido escritos y manejados en inglés, pero existen planes para ampliarlos e incluir idiomas importantes de la región.

Hasta ahora la respuesta ha sido muy positiva. Los efectos inmediatos que han sido reportados incluyen el hecho de que los empleados que han tomado los cursos se sienten más seguros de sí mismos y de sus habilidades, algo clave para el logro de los objetivos de la compañía. La interacción con los clientes ha sido más formal e informada, y esto se ha visto reflejado claramente en el éxito en la prestación de servicios. Finalmente, los empleados pueden satisfacer regularmente las expectativas de los clientes. Todos estos factores son vitales para el crecimiento de la Compañía de Soluciones de Negocios en la región.

RESUMEN CORPORATIVO DE SHARP

En la Corporación Sharp –una empresa reconocida mundialmente por sus soluciones y sus productos electrónicos únicos– el reto consiste en crear un equilibrio entre el tiempo laboral y el tiempo personal mediante productos capaces de beneficiar las vidas de las personas en el trabajo, en el hogar, y en todas partes.

Mientras Sharp Consumer Electronics puede aumentar su placer, ofrecerle más confort y abrir nuevas perspectivas, Sharp Business Products tiene la capacidad de potenciar la productividad de su oficina al mismo tiempo que reduce los costos operativos.

Los productos Sharp han sido diseñados para ayudar a los individuos, a las familias y a los equipos corporativos a comunicarse claramente y a desatar la creatividad como nunca antes. Adicionalmente, Sharp se dedica a mejorar la vida de

las personas mediante el uso de la tecnología avanzada y un compromiso con la innovación, la calidad, el valor y el diseño.

EL CREDO EMPRESARIAL DE SHARP

La organización Sharp está comprometida con dos principios importantes: la sinceridad y la creatividad. Así conseguimos una verdadera satisfacción al realizar nuestro trabajo y al mismo tiempo hacemos una contribución significativa a la sociedad.

“MOODLEROOMS CUBRE TODO AL MISMO TIEMPO: LO PRÁCTICO, LA CERCANÍA, EL FÁCIL ENTENDIMIENTO, LA FLEXIBILIDAD EN EL TIEMPO Y SOBRE TODO, LA COLECTIVIDAD”.

“MANUFACTURAR PRODUCTOS QUE OTROS QUIEREN IMITAR”

El fundador de Sharp, Tokuji Hayakawa, acuñó esta frase para encarnar el concepto de administración de Sharp. En 1912, inventó la hebilla de correa y tres años más tarde introdujo al mercado el lápiz mecánico Ever-Sharp. Desde ese entonces y por más de 100 años, Sharp ha estado en la vanguardia de la tecnología, innovando constantemente en la creación de aparatos nuevos, equipos industriales y soluciones para la oficina, cambiando así las vidas de las personas alrededor del mundo.

Para más información corporativa, visite: www.sharp-world.com

Para más información sobre las Soluciones para Oficinas en Asia de Sharp, visite: www.sharpsolution.asia

FILOSOFÍA DE NEGOCIOS DE SHARP

No buscamos simplemente ampliar el volumen de nuestro negocio. Más bien estamos comprometidos con el uso de nuestra tecnología única e innovadora para contribuir a la cultura, los beneficios y el bienestar de las personas alrededor del mundo. Nuestra corporación tiene la intención de crecer de la mano de sus empleados, alentándolos y ayudándoles a lograr su potencial completo y a mejorar su nivel de vida. Nuestra prosperidad futura tiene un vínculo directo con la prosperidad de nuestros clientes, nuestros agentes y nuestros accionistas... en efecto, con toda la familia Sharp. ∞

Moodlerooms 3.0

una mejor
experiencia de
aprendizaje
para todos

MOODLEROOMS ANUNCIÓ UNA NUEVA VERSIÓN DE LA PLATAFORMA con nuevas posibilidades y mejoras que enriquecen las experiencias de enseñanza y de aprendizaje para profesores y estudiantes. Con esta nueva versión de la plataforma hay 3 temas a desarrollar las mejoras de Moodle 3.0, Moodlerooms 3.0 y Mahara 15.10.





LAS MEJORAS EN EL CORE DE MOODLE:

Moodle, semestralmente hace mejoras al core de la plataforma, estas mejoras están disponibles para cualquier usuario de Moodle que esté usando la versión 3.0, así como para todos los usuarios Moodlerooms. En esta versión las mejoras más sobresalientes están a nivel de Moodle Mobile, específicamente en el Chat, en la Encuesta y en la Consulta. Todas las anteriores, son actividades de Moodle que se mejoraron para aumentar sus funcionalidades desde cualquier dispositivo móvil.

Otra mejora importante de la versión 3.0 de Moodle es los 4 tipos de pregunta nuevos. Estos tienen como principal función incrementar las posibilidades de la actividad "Cuestionario" y sirven para apoyar el trabajo de los profesores a la hora de evaluar. Los 4 nuevos tipos de pregunta son: Seleccionar palabras perdidas, Arrastrar y soltar el texto, arrastrar y soltar sobre imagen y arrastrar y soltar marcadores; todas las 4 están orientadas a evaluar la capacidad de asociación y relacionamiento de conceptos por parte de los estudiantes.

La accesibilidad tiene un espacio importante en esta nueva versión de la plataforma. Con el objetivo de hacer de Moodle una plataforma accesible para todos sin importar si existe alguna limitación física, se mejoró la estructura de los bloques para que los lectores de pantalla puedan leerlas más fácilmente. Asimismo, hay una importante mejora en accesibilidad relacionada con las matemáticas y es la compatibilidad del software JAWS con Mathjax, a su vez, Mathjax permite exportar ecuaciones a Moodle y de esta forma JAWS como software, lector de pantallas, puede procesarlas para los usuarios.

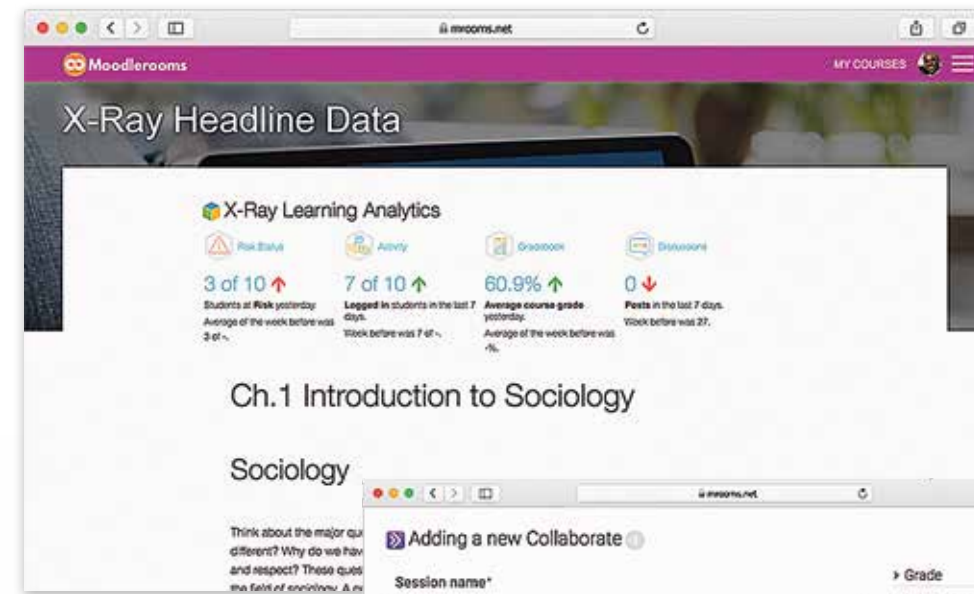
MOODLEROOMS 3.0

Con la nueva versión de Moodlerooms 3.0, la potente tecnología de analítica predictiva de X-Ray Learning Analytics trae un nuevo desarrollo que permite a los instructores ver de forma inmediata y fácil los principales datos de los cursos. Esta nueva característica se presenta en forma de barra y provee los datos clave que el instructor debe visualizar de primeros. Esta barra de datos está ubicada en la parte superior de la página, siendo lo primero que visualiza al entrar al curso.

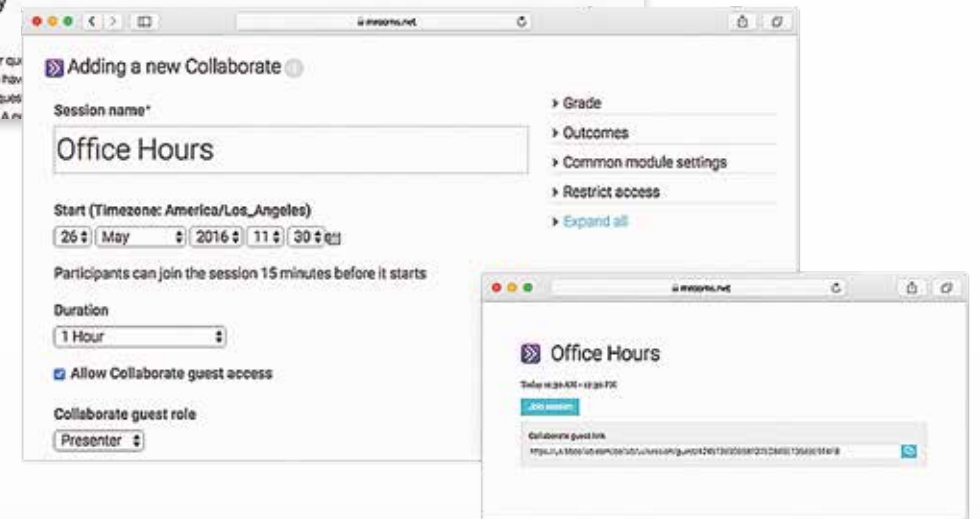
Con esto, X-Ray Learning Analytics mejora en la forma de presentación de sus informes facilitando a los profesores la navegación dentro de la plataforma.

Por otra parte, Blackboard Collaborate, la herramienta de videoconferencia preferida en el mercado y que funciona como una actividad dentro de Moodlerooms trae dos nuevas funcionalidades, el enlace a los invitados, que facilita el ingreso al salón de videoconferencia para terceros y la descarga de grabaciones que le permitirá a los estudiantes tener el registro de todas las clases que tomen a través de la herramienta.

En cuanto a experiencia de usuario, Snap, el tema desarrollado por Moodlerooms, en su versión 3.0 mejoró en la presentación del contenido, mostrando desde la página de los cursos aspectos claves para el usuario como los plazos y las calificaciones. Asimismo, ahora los usuarios pueden marcar como favorito un curso y según esto cambiará el orden de visualización. También hubieron mejoras para la versión móvil de Snap: cada área del área de "mis cursos" ha sido separada con un botón en la parte inferior de la pantalla permitiendo que el usuario pueda desplazarse entre áreas fácilmente. A un toque de su dedo pueden ver fácilmente los plazos, la retroalimentación, los ítems a ser calificados, los mensajes y las publicaciones nuevas en el foro. Esto reduce la cantidad de desplazamientos que necesitan realizar los usuarios para poder acceder a la información más importante para ellos.



APRENDA MÁS.

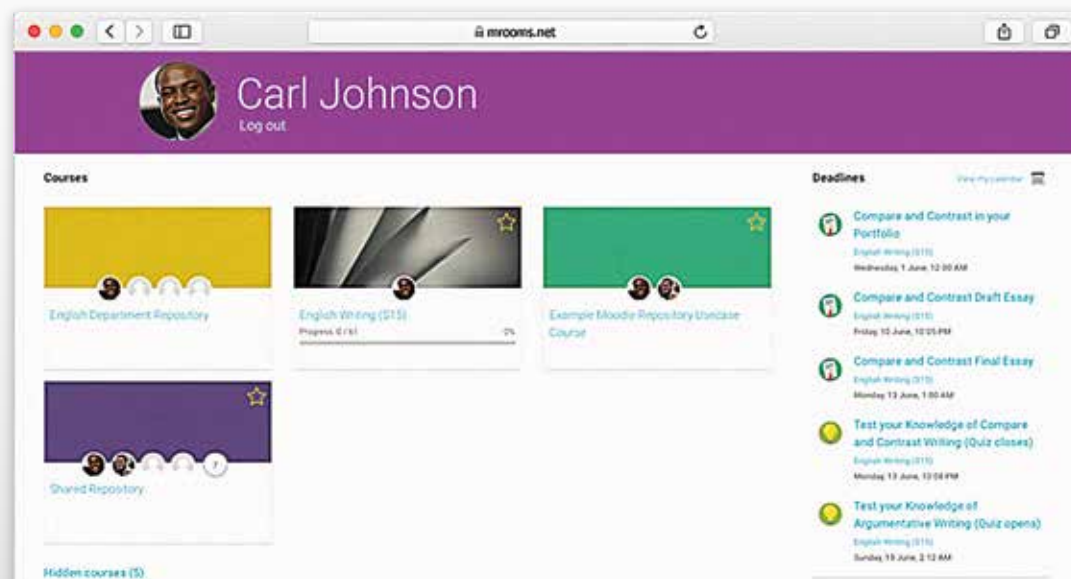
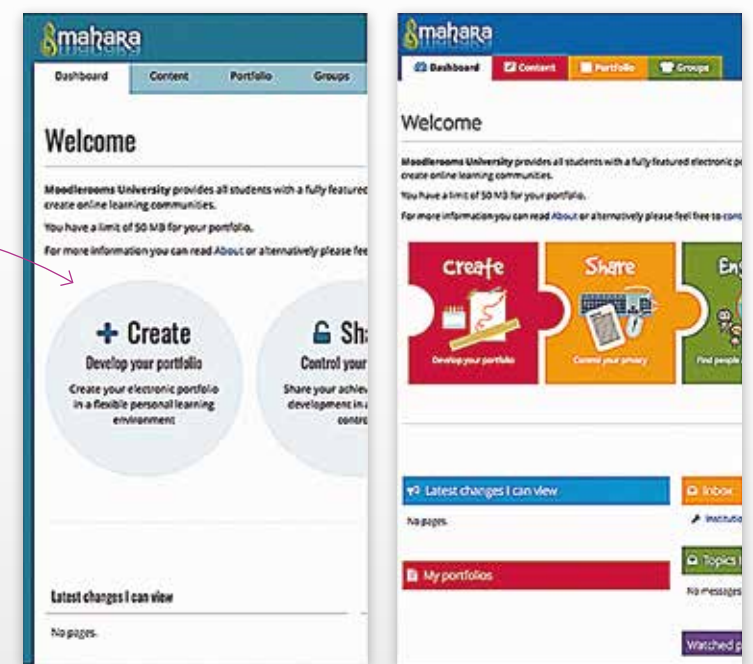


Blackboard

MAHARA 15.10

Ahora Blackboard es Business Partner de Mahara y con esto desde Moodlerooms, la división Open Source de Blackboard, se podrá acceder a todos los servicios de e-portafolio. En este caso, desde la versión 15.10 la cual se caracteriza por ofrecer temas basados en Bootstrap. Además, esta nueva versión nos ofrece significativas mejoras en los reportes para el administrador, incrementa el desempeño en los flujos de trabajo y permite que la retroalimentación sea directa. Por otra parte, muestra de forma más sencilla las colecciones y los diarios de trabajo.

Para conocer más acerca de todas las mejoras realizadas en esta versión de Moodlerooms 3.0, ingrese a www.moodlerooms.com.





FOTOS: BILL WECHTER

IMS Global Learning Consortium estandariza el conocimiento para la interoperabilidad de las tecnologías educativas

IMS GLOBAL LEARNING

Consortium es la organización líder que desarrolla y apoya la creación de estándares de interoperabilidad abiertos para promover la colaboración entre las plataformas y las aplicaciones de tecnología para el aprendizaje.

Fundada en 1995, IMS Global Learning Consortium es una organización internacional sin ánimo de lucro que es apoyada por otras organizaciones líderes en los campos de la educación y el uso de la tecnología para la enseñanza y el aprendizaje. Actualmente, IMS Global Learning Consortium ha conseguido aprobar y publicar más de 20 estándares abiertos a la comunidad.

Debido a los cambios que la educación ha experimentado con el desarrollo de las tecnologías para el aprendizaje, (plataformas LMS, aplicaciones, etc) es inevitable que, por ejemplo, los profesores, entrenadores o instructores se encuentren con un sinnúmero de posibilidades a nivel de recursos y contenidos y se preguntan ¿qué hacer con toda esta oferta?. Pues bien, IMS pretende crear un ecosistema de innovación que impacte positivamente la enseñanza y el aprendizaje digital así como sus productos. De esta manera dentro del trabajo de IMS está proveer claves para estandarizar la interoperabilidad de las aplicaciones y plataformas.

Lo anterior hace que la tecnología para educación sea más asequible, aumenta la participación y los logros educativos. Un punto en el que hay que

profundizar es la innovación tecnológica pues dichos estándares deben cumplir con parámetros de usabilidad, alcance e impacto educativo. Esto se apoya con la idea de que gracias a los estándares abiertos las instituciones tienen más acceso a más herramientas y productos con los que se pueden focalizar temas de innovación educativa.

¿CÓMO ES EL FUNCIONAMIENTO DE IMS?

Podemos hablar de 3 aspectos que hacen que IMS ofrezca mejores experiencias de aprendizaje digital:

ADAPTACIONES DE INTEGRACIONES Y PLUGINS:

Los estándares de interoperabilidad de IMS ahorran tiempo, reducen costos y mejoran la integración entre sistemas. Esto se debe a que todas las aplicaciones certificadas por IMS utilizan los mismos estándares abiertos para conectarse. El bajo costo y la rápida integración significa que una institución tiene la flexibilidad y la agilidad para agregar de manera segura herramientas de aprendizaje, contenidos digitales y aplicaciones para satisfacer las diversas necesidades de sus programas de aprendizaje.

Cuando se integran las aplicaciones que utilizan los estándares de IMS se crea una experiencia más fluida, productiva e innovadora.

UN ECOSISTEMA EXTENSO Y UNA ARQUITECTURA ABIERTA:

Con IMS puede evolucionar el funcionamiento de las plataformas de enseñanza y de aprendizaje, así como de las herramientas, los recursos y las aplicaciones según las necesidades de las instituciones, los profesores y los estudiantes. Además, IMS proporciona una arquitectura abierta que ninguna organización posee, sin embargo, la mayoría de los líderes mundiales en tecnología para la educación contribuyen a su desarrollo.

Por otra parte, las certificaciones de IMS aseguran que los productos, además de ser beneficiosos para la comunidad están siendo innovadores y están haciendo aportes de alto valor para la educación.

COLABORACIÓN EFICAZ BASADA EN LOS MIEMBROS:

IMS ha demostrado que las principales instituciones educativas y proveedores tecnologías para educación pueden trabajar juntos y pueden dirigir el sector hacia delante en términos de innovación e impacto. Las organizaciones miembros de IMS tienen la oportunidad de unirse a los líderes de tecnologías para la educación de todo el mundo y de ayudar a formar el futuro de estas tecnologías. Entre todos los miembros se crea un ecosistema de tecnología de aprendizaje flexible, innovador y sostenible.

¿QUIÉNES ESTÁN INVOLUCRADOS?

A IMS pertenecen líderes de la industria de las tecnologías para el aprendizaje de todos los sectores. Hay expertos que representan a las organizaciones que más aportan a las comunidades educativas y quienes velan por la transformación positiva de la educación. Dentro de las organizaciones que apoyan las iniciativas de crear estándares interoperables entre plataformas y aplicaciones encontramos: Blackboard, Educause, eLumen, IBM, Harvard Business for Educators, Intel, Microsoft, McGraw Hill Education, Moodle, Oracle, University of Michigan, University of Toronto, entre muchas otras.

Las organizaciones que aportan a IMS GLC también fomentan en sus prácticas el uso de los estándares creados.

Por otra parte, **E-Learn Magazine** tuvo la oportunidad de hablar con Rob Abel, CEO de IMS Global Learning Consortium y Sandra DeCastro, Vice President, Community Programs at IMS Global Learning Consortium y esto fue lo que nos contaron:

LOS ESTÁNDARES DE INTEROPERABILIDAD DE IMS AHORRAN TIEMPO, REDUCEN COSTOS Y MEJORAN LA INTEGRACIÓN ENTRE SISTEMAS. ESTO SE DEBE A QUE TODAS LAS APLICACIONES CERTIFICADAS POR IMS UTILIZAN LOS MISMOS ESTÁNDARES ABIERTOS PARA CONECTARSE.

E-Learn Magazine: ¿CUÁL ES LA IMPORTANCIA DE LAS PRÁCTICAS E INICIATIVAS DE IMS?

IMS Global Team: IMS Global tiene como enfoque el futuro de la tecnología para la educación y el aprendizaje. IMS proporciona una arquitectura y un ecosistema de tecnología *plug & play* con la que se crea una base sobre la que los productos innovadores se despliegan rápidamente y trabajan juntos.

Con la adopción de los estándares IMS, las organizaciones ahorran tiempo significativo, reducen costos y mejoran la integración de sistemas en un factor de 10 a 1000 en comparación con las interfaces de programación de aplicaciones personalizadas de conexión (API). Esto se debe a que todas las aplicaciones certificadas por IMS utilizan los mismos estándares abiertos para conectarse. Estos ahorros son evidentes para los proveedores y para el personal de la institución responsable de las integraciones EdTech.

Los bajos costos y la rápida integración significa que una institución tiene la flexibilidad y agilidad para agregar de manera rápida y segura herramientas de aprendizaje, contenidos digitales y aplicaciones para satisfacer las diversas necesidades a lo largo de, por ejemplo, un plan de estudios. Estos recursos digitales se pueden organizar como la institución desee, ya sea a través de un repositorio único o por medio de múltiples puntos de acceso (por ejemplo, un sistema de gestión de aprendizaje, portal de contenidos o un repositorio de objetos de aprendizaje).

Cuando se conectan las aplicaciones que utilizan las normas con Certificado IMS, se crea una experiencia productiva e innovadora: profesores y estudiantes

son registrados automáticamente en su entorno de aprendizaje y los datos importantes, tales como las listas y los resultados de análisis se pueden intercambiar de forma automática. Esto significa que los maestros, los estudiantes y los padres pueden ver el progreso y la habilidad de un alumno, procedente de múltiples herramientas y recursos digitales en un solo lugar. Un directorio de productos certificados IMS está disponible en www.imscert.org.

ELM: ¿CÓMO SE PUEDE MEJORAR LA EDUCACIÓN GRACIAS A LAS INICIATIVAS IMS? ¿CUÁLES SON LOS BENEFICIOS PEDAGÓGICOS Y EDUCATIVOS PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR Y PARA LAS EMPRESAS?

IMS: El desafío global de tener una mejor educación y un aprendizaje para todos los ciudadanos del mundo es la gran tarea a la que nos enfrentamos en el futuro. Modelos educativos más eficaces, un mejor acceso a los recursos digitales, información oportuna sobre el progreso de los alumnos, y la capacidad de personalizar el aprendizaje específico a las necesidades de cada estudiante, todo ello contribuye a la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. Para avanzar contundentemente en la enseñanza y el aprendizaje, se necesita que las tecnologías más innovadoras sean fáciles de integrarse y trabajar juntas sin problemas. IMS está liderando una iniciativa de colaboración para poner en marcha una plataforma de tecnología interoperable basada en estándares abiertos para potenciar innovación educativa que permita una mejor enseñanza, la adopción de nuevos modelos pedagógicos, el acceso a la información más oportuna y el aprendizaje personalizado.

ELM: PARA EL AÑO 2016, ¿CUÁLES SON LOS DESAFÍOS QUE IMS TIENE QUE ENFRENTAR?

IMS: Hay preocupación en la comunidad educativa pues los proveedores no están tan preocupados por adoptar las

últimas normas de IMS, tales como LTI 2 y Caliper Analytics, hay un puñado de organizaciones que han adoptado los últimos estándares IMS, dejando muchos beneficios no realizados. Por supuesto que los estándares IMS por sí solos no son suficientes, pero si facilitan las cosas. Así, en los HE hay proveedores que están trayendo nuevas capacidades como la analítica y la asesoría. En K-12 están trayendo los motores de recomendación y evaluación. Todos los cuales son más escalables y más utilizables con los estándares de interoperabilidad. Las instituciones pueden ayudar a acelerar la adopción de los estándares IMS requiriendo a sus proveedores que estén certificados con a la última versión de los estándares IMS. Esto se puede validar mediante la búsqueda en el Directorio de Productos en IMS www.imscert.org. Las instituciones no sólo están ayudando a acelerar la adopción, sino que esto también les permite un mejor aprendizaje de una mejor tecnología de aprendizaje, evitando al mismo tiempo la dependencia de proveedores.

ELM: ¿CUÁLES SON LOS PRINCIPALES PROBLEMAS EN LOS QUE IMS DEBERÍA ENFOCAR SUS ESFUERZOS?

IMS : El enfoque del trabajo IMS está definido por nuestros miembros, basado en verdaderos retos de interoperabilidad mundial para la adopción y la evolución de un entorno de aprendizaje digital completamente integrado que permite que florezca la innovación a escala, basada en estándares abiertos. Nuestro conjunto actual de iniciativas institucionales se centra en:

- Ayudar a las instituciones en la transición hacia el plan de estudios completamente digital, integrado y eficaz
- Implementar el ecosistema "Plug & Play" de aprendizaje en plataformas, aplicaciones y herramientas
- La transición a un E-Assessment totalmente integrado e interactivo para permitir el aprendizaje personalizado
- Mejorar el acceso a tiempo real, aplicaciones de datos y análisis para mejorar los resultados educativos transversales
- Liderar el futuro en la acreditación digital y la educación basada en competencias

ELM: ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS DEBE TENER UNA PERSONA QUE QUIERE SER UN MIEMBRO DE IMS?



ROB ABEL,
ED.D. CHIEF
EXECUTIVE
OFFICER OF IMS
GLOBAL LEARNING
CONSORTIUM

IMS: La membresía IMS Global está abierta a colegios, universidades, distritos escolares, proveedores de tecnología académica, asociaciones educativas y organizaciones gubernamentales interesadas en desarrollar y llevar al mercado un conjunto de estándares abiertos para hacer que las aplicaciones, el contenido y los datos sean "plug & play".

Después de 10 años de un crecimiento espectacular, IMS Global se ha convertido en uno de las más grandes e influyentes consorcios de estándares en el mundo, con aproximadamente 350 organizaciones como miembros. En pocas palabras, no hay una colaboración más grande o más productiva de líderes EdTech en cualquier parte del mundo; todas dedicadas al avance de un objetivo común de crear una plataforma abierta para permitir una mayor eficiencia, eficacia en la innovación de la enseñanza y del aprendizaje.

ELM: ¿CUÁL ES EL PAPEL DE LAS EMPRESAS QUE APOYAN IMS?

IMS: El papel de las organizaciones participantes en el programa es contribuir activamente hacia la colaboración, para dirigir la revolución del sector de la educación hacia adelante con la interoperabilidad 'plug & play'. IMS tiene tres tipos de afiliación. Los miembros votantes son llamados Miembros Contribuyentes (MC).

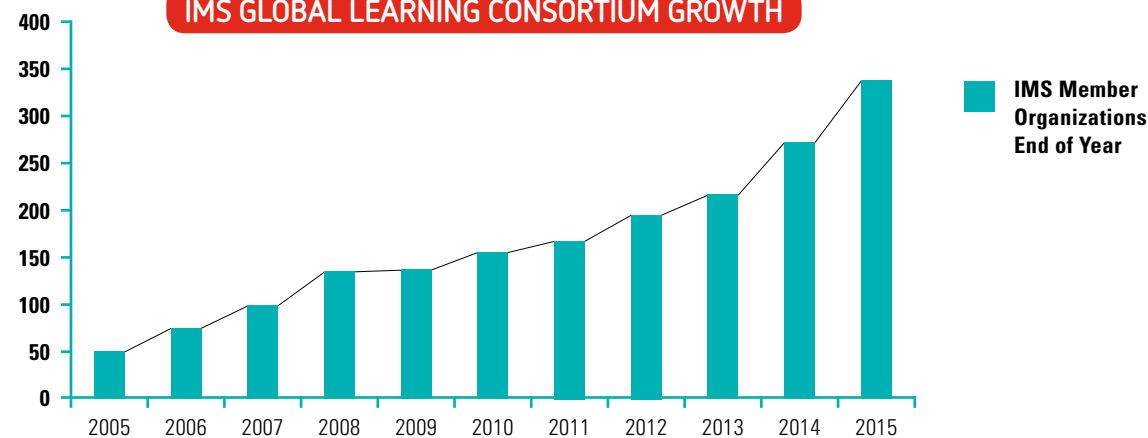
Los Miembros Contribuyentes proporcionan el 90% de la financiación y el liderazgo para hacer avanzar las iniciativas IMS. El nivel de Afiliación es ideal para las organizaciones que desean involucrarse con IMS, pero recién acaban de

empezar con la implementación de los estándares IMS. Las Alianzas son para las pequeñas organizaciones que desean asistencia para implementar un IMS.

ELM: ¿CÓMO INFORMAR A LA COMUNIDAD DEL E-LEARNING SOBRE EL TRABAJO REALIZADO POR IMS?

IMS: Afortunadamente estamos experimentando un aumento en el interés del trabajo de la comunidad IMS, esto como resultado de los esfuerzos de base de nuestros miembros para ayudar a ampliar la conciencia a través de presentaciones en conferencias, artículos y webinars. También nos basamos en estrechas colaboraciones con organizaciones de la industria para generar una mayor conciencia de cómo los estándares IMS pueden permitir el aprendizaje digital de próxima generación. En la educación superior, se incluyen organizaciones como EDUCAUSE, Online Learning Consortium, WCET, Collective Shift, C-BES y APLU. Las colaboraciones K-12 incluyen ISTE, CoSN, Ed-Fi y The Learning Counsel, entre otros. También alojamos el Learning Impact Leadership Institute, que es un programa global que reconoce el impacto de la tecnología innovadora en el acceso a la educación, la asequibilidad y la calidad. ∞

IMS GLOBAL LEARNING CONSORTIUM GROWTH

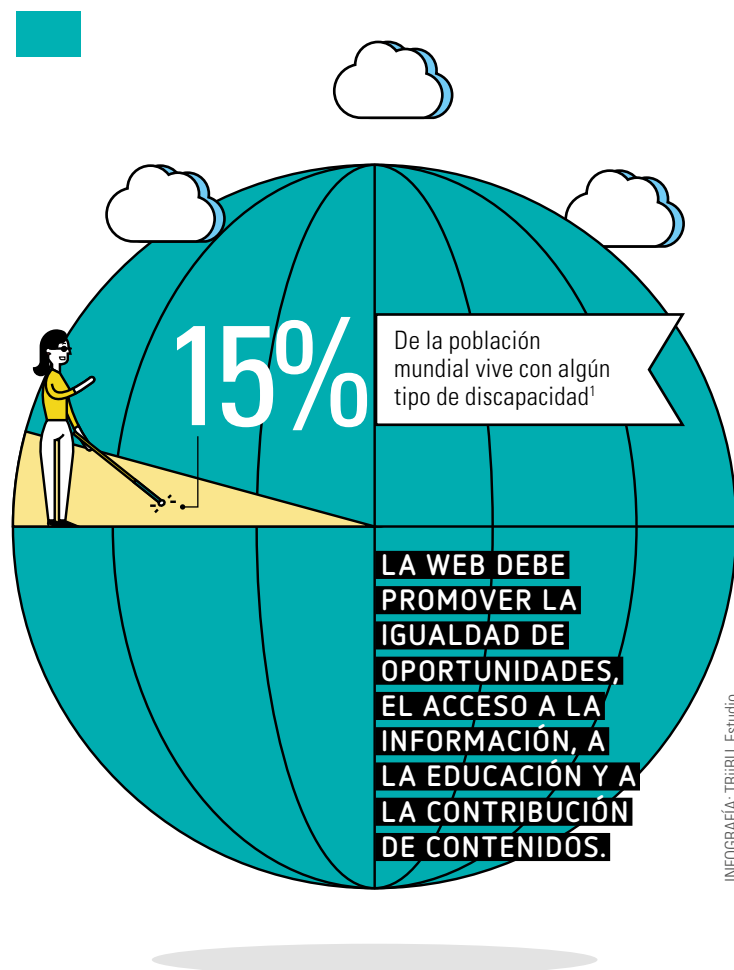


Qué saber, qué evitar – creando e-learning accesible

VIVIMOS EN UN MUNDO PLURICULTURAL, la globalización ha hecho que tengamos la posibilidad de interactuar con personas de todo el mundo y de conocer sus modos de vida, sus creencias y sus costumbres. Vivimos en un mundo en donde todos somos diferentes; a algunos les gusta el clima cálido, otros prefieren el frío; algunos prefieren vestir de blanco y otros de negro, esto ha hecho que existan productos, servicios y ambientes acordes a distintos tipos de necesidades.

Sin embargo, más allá de pensar en las diferencias de preferencias y gustos es necesario pensar en las diferencias físicas que tenemos. Esto, siendo conscientes de que todo a nuestro alrededor debe estar diseñado para que podamos participar de nuestro entorno sin ningún problema y es aquí donde la inclusión y la accesibilidad empiezan a tomar un papel protagónico en el desarrollo de productos, servicios y ambientes. Las diferencias físicas van más allá de la talla o del color de los ojos, en este caso puntual, nos referimos a pensar en cuales son las discapacidades que puede tener una persona.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) más de mil personas en el mundo, es decir, el 15% de la población mundial vive con algún tipo de discapacidad¹. Esto significa que hay una oportunidad de inclusión muy grande, que a su vez es una oportunidad de mejorar el bienestar de estas personas, el campo de acción para mejorar su calidad de vida va desde el acceso físico a la infraestructura rural y urbana hasta, por ejemplo, el acceso a la educación y a la participación ciudadana.



¹ ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD. CENTRO DE PRENSA. EN: [HTTP://WWW.WHO.INT/MEDIACENTRE/FACTSHEETS/FS352/ES/](http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs352/es/). CONSULTADO EL: 8 DE SEPTIEMBRE DE 2016

² DISABLED WORLD. DISABILITY DEFINITION. EN: [HTTP://WWW.DISABLED-WORLD.COM/DISABILITY/TYPES/](http://www.disabled-world.com/disability/types/). CONSULTADO EL: 19 DE SEPTIEMBRE DE 2016.

³ WEB ACCESSIBILITY INITIATIVE. WHAT IS WEB ACCESSIBILITY. EN [HTTPS://WWW.W3.ORG/WAI/INTRO/ACCESSIBILITY.PHP](https://www.w3.org/WAI/intro/accessibility.php). CONSULTADO EL: 7 DE SEPTIEMBRE DE 2016

¿QUÉ SE ENTIENDE POR ACCESIBILIDAD?

La Accesibilidad es la habilidad de una persona para acceder y participar de cualquier producto, servicio o ambiente sin importar si tiene algún tipo de discapacidad o alguna necesidad especial.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE LA ACCESIBILIDAD WEB?

Porque la web debe promover la igualdad de oportunidades, el acceso a la información, a la educación y a la contribución de contenidos. Navegar en internet y usar la web es ahora indispensable para muchos aspectos de la vida: la formación académica, el trabajo, la política, las compras, la salud, la recreación, entre otros.

¿QUÉ TIPOS DE DISCAPACIDADES EXISTEN?

La discapacidad es un impedimento o una capacidad limitada de una persona en comparación con el estándar habitual de un individuo o grupo². Existen distintos tipos de discapacidades que por lo general limitan la participación de una persona en escenarios específicos, así que las discapacidades pueden estar agrupadas en:

- IMPEDIMENTOS DE ACCIONES MOTORAS** como la pérdida o limitación de la función en el control muscular o una limitación de movimiento. (Icono: Silla de ruedas)
- IMPEDIMENTOS DEL HABLA** como trastornos del lenguaje hablado y dificultades en la vocalización y la articulación. (Icono: Manos juntas)
- IMPEDIMENTOS VISUALES** como la visión parcial, baja, ceguera o el daltonismo. (Icono: Ojo)
- IMPEDIMENTOS COGNITIVOS** como las limitaciones en la capacidad para pensar o razonar que afectan en la ejecución de tareas. (Icono: Cabeza con engranajes)
- IMPEDIMENTOS AUDITIVOS** como pérdida de la escucha y sordera. (Icono: Oído con signo de prohibido)

- RECREACIÓN
- COMPRAS
- POLÍTICA
- TRABAJO
- FORMACIÓN ACADÉMICA
- SALUD

¿QUÉ ES ACCESIBILIDAD WEB?

“La accesibilidad web significa que las personas con alguna discapacidad o necesidad especial puedan entender, percibir, navegar, interactuar y contribuir en la Web. La accesibilidad web también beneficia a personas, a las que les cambian sus habilidades debido al envejecimiento”³.

LA EDUCACIÓN ACCESIBLE ES SINÓNIMO DE BIENESTAR

Ahora concentrémonos en el mundo del aprendizaje y de la enseñanza, un escenario donde la inclusión debe ser un requerimiento imprescindible. Actualmente, el

portafolio de educación es tan amplio que incluso podemos estar aprendiendo algo nuevo desde la cima de una montaña, por ejemplo, solo necesitaríamos la

tecnología (una plataforma LMS), los contenidos y el dispositivo adecuado. Sin embargo, estos tres elementos deben evitar caer en errores de accesibilidad.

¿QUÉ ERRORES COMUNES ENCUENTRO EN LA WEB? 4 5

A la hora de desarrollar contenidos, apoyarse en plataformas u otras tecnologías hay errores comunes de los que hay que ser conscientes para evitar crear barreras para las personas con discapacidad, ejemplifiquemos:

1

IMPEDIMENTOS AUDITIVOS

- El contenido que solo se apoya de audio, como videos con voces y sonidos, sin subtítulos o transcripciones.
- Reproductores de medios que no muestran subtítulos y que no proporcionan controles de volumen.
- Servicios basados en la Web, incluyendo aplicaciones web, que se basan en la interacción utilizando únicamente la voz.
- La falta de lenguaje de signos para complementar información importante.



2

IMPEDIMENTOS DEL HABLA

- Servicios basados en la Web, incluyendo aplicaciones web, que se basan en la interacción utilizando únicamente la voz.
- Sitios web que ofrecen números de teléfono como la única manera de comunicarse con la organización.

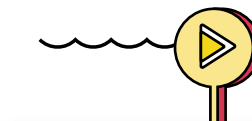
⁴ W3C. WEB ACCESSIBILITY INITIATIVE. DIVERSITY OF WEB USERS. EN: [HTTPS://WWW.W3.ORG/WAI/INTRO/PEOPLE-USE-WEB/DIVERSITY](https://www.w3.org/wai/intro/people-use-web/diversity). CONSULTADO EL 8 DE SEPTIEMBRE DE 2016

⁵ COOLFIELDS CONSULTING. WEB ACCESSIBILITY, TYPES OF DISABILITY. EN: [HTTP://WWW.COOLFIELDS.CO.UK/2010/11/WEB-ACCESSIBILITY-TYPES-OF-DISABILITY/](http://www.coolfields.co.uk/2010/11/web-accessibility-types-of-disability/). CONSULTADO EL 8 DE SEPTIEMBRE DE 2016.

3

IMPEDIMENTOS COGNITIVOS

- Mecanismos de navegación complejos y diseños de página que son difíciles de entender y utilizar.
- Frases complejas que son difíciles de leer y palabras inusuales que son difíciles de entender, largos pasajes de texto sin imágenes, gráficos, etc.
- Webs y reproductores de medios que no proporcionan mecanismos para suprimir animaciones o audios.
- Diseños de páginas que no sean adaptables en diferentes tipos de navegador o dispositivo.



5

IMPEDIMENTOS VISUALES

- Imágenes, y otros elementos estructurales que no tienen alternativas equivalentes de texto.
- Diseños, imágenes y páginas que no se pueden cambiar de tamaño, o que pierden la información cuando se redimensionan.
- Falta de señales visuales y no visuales de orientación, estructura de la página, y otras ayudas a la navegación.
- Reproductores de medios que no ofrecen opciones para ajustar el tamaño del texto y los colores.

4

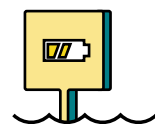
IMPEDIMENTOS DE ACCIONES MOTORAS

- Sitios web, navegadores web, y herramientas de creación que no proporcionan soporte para teclado completo.
- Plazos insuficientes para responder o para completar tareas, como por ejemplo, para rellenar formularios en línea.

- Contenido de video que no tiene alternativas de texto o de audio, así como descripciones de estas.
- Sitios web, navegadores web, y herramientas de creación que no proporcionan soporte para usar el teclado completo.

YA SABEMOS QUE PRACTICAS DEBEMOS EVITAR PARA CREAR BRECHAS. AHORA CONOZCAMOS ALGUNAS BUENAS PRACTICAS PARA TENER LMS Y CONTENIDOS ACCESIBLES.

CONSEJOS PARA HACER LA WEB Y LAS PLATAFORMAS ACCESIBLES 6



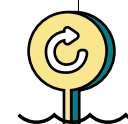
1 ESCOGER UN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM QUE SEA AMIGABLE CON LA ACCESIBILIDAD: es recomendable saber escoger el tema, asegurarse de que los reproductores de contenido o barras de herramientas son capaces de ejecutar contenido accesible.

2 UTILIZAR TÍTULOS CORRECTAMENTE PARA ORGANIZAR LA ESTRUCTURA DEL CONTENIDO: los lectores de pantalla son muy capaces de reproducir contenido si éste está bien organizado por jerarquías. Recomendado tener una estructura clara de etiquetas – h1, h2, h3, h4 – etc.

3 INCLUIR EL "ALT TEXT" DE FORMA ADECUADA EN LAS IMÁGENES: El texto alternativo debe proporcionarse para las imágenes, de modo que los usuarios de lectores de pantalla puedan entender el mensaje transmitido por el uso de imágenes en la página. Esto es especialmente importante para las imágenes informativas (como infografías). Al crear el texto alternativo, el texto debe contener el mensaje que desea transmitir a través de esa imagen y si la imagen incluye texto, éste también debe ser incluido en el alt.



4 LOS ENLACES DEBEN TENER TÍTULOS DESCRIPTIVOS Y EXCLUSIVOS: es recomendado nombrar los enlaces con más información que el típico "clic aquí".



5 EL COLOR DEBE USARSE CON CUIDADO: los colores pueden ser muy útiles para la distinción de elementos, sin embargo es importante buscar un equilibrio de colores pues aproximadamente un 8% de la población tiene deficiencia de color – rojo y verde -. De esta manera la sugerencia es también apoyarse de indicadores visuales.



6 SOBRE LOS FORMULARIOS: cuando los campos del formulario no están correctamente etiquetados pueden presentar inconvenientes. La sugerencia es utilizar nombres descriptivos en las etiquetas y utilizar la especificación ARIA (que es un conjunto de atributos especiales para accesibilidad que pueden añadirse a cualquier etiqueta, pero especialmente adaptado a HTML).



7 UTILIZACIÓN DE TABLAS PARA TABULAR DATOS: usar tablas en vez de imágenes fijas con gráficos es sumamente útil pues los lectores de pantalla tienen la capacidad de informar el número de columnas y filas así como la información que va allí.



8 DEBE PODERSE ACCEDER AL CONTENIDO CON EL TECLADO DE UNA MANERA LÓGICA: Los usuarios con discapacidad motriz deben tener la capacidad de acceder a los contenidos mediante el uso de un teclado pulsando la tecla "tab" o las teclas "flecha" - incluyendo personas que solo utilizan su boca y un palo para acceder-. Como resultado, el orden de presentación del contenido debe coincidir con el orden visual.



9 UTILIZAR LAS FUNCIONALIDADES DE ARIA: este conjunto de atributos asegura que la estructura de la web es accesible, es amigable con los lectores de pantalla y mejora las experiencias de navegabilidad. Los atributos son fácilmente añadidos al HTML y a los CSS.



10 HACER QUE EL CONTENIDO DINÁMICO SEA ACCESIBLE: es recomendado que los reproductores de video puedan ser manejados desde el teclado, que tengan opciones de subtítulo y de transcripción de voz. Asimismo, cuando se actualizan los contenidos, es bueno usar las funcionalidades de ARIA con el fin de emitir alertas que los lectores de pantalla puedan tomar.



Seguindo estos consejos, el desarrollo de contenidos, plataformas y herramientas será más inclusivo. Es importante que estén contemplados desde la estrategia de desarrollo y estructuración del curso o el programa. Para las instituciones u organizaciones es clave sensibilizar a sus instructores en cómo utilizar las tecnologías accesibles así como en el acompañamiento que deben brindar a estudiantes que lo requieran.

El acceso a una educación incluyente es un objetivo de desarrollo que debe involucrar a organizaciones de todos los niveles y todos los sectores, sin importar el contexto regional. La realidad es que todos somos diferentes y necesitamos las mismas oportunidades, por lo que la accesibilidad es un requerimiento que debemos ver reflejado en todos los ámbitos de nuestro entorno.

De esta manera, no se trata de "entender a las personas discapacitadas" pues no son las personas las que no están preparadas para asumir los retos de hoy, es la sociedad la que a lo largo de los años ha fallado y es la que debe contemplar las diferencias al momento de desarrollar cualquier componente que impacte la vida de las personas. ♻️

6 UNIVERSITY OF CALIFORNIA, BERKELEY. BERKELEY WEB ACCESS. EN: [HTTPS://WEBACCESS.BERKELEY.EDU/RESOURCES/TIPS/WEB-ACCESSIBILITY](https://webaccess.berkeley.edu/resources/tips/web-accessibility). CONSULTADO EL 9 DE SEPTIEMBRE DE 2016.

7 MOZILLA DEVELOPER NETWORK. ARIA. EN: [HTTPS://DEVELOPER.MOZILLA.ORG/ES/DOCS/WEB/ACCESSIBILITY/ARIA](https://developer.mozilla.org/es/docs/web/accessibility/aria). CONSULTADO EL 9 DE SEPTIEMBRE DE 2016.

TRES
PERSPECTIVAS
SOBRE
ACCESIBILIDAD

según el
estudiante,
el diseñador
instruccional y
la institución

**E-LEARN MAGAZINE QUISO
CONOCER LA PERSPECTIVA
Y LA EXPERIENCIA DE
ESTOS TRES PERFILES.**

La accesibilidad en educación tiene un impacto diferente según la perspectiva y el perfil de quién lo mire. Para las instituciones educativas debe ser un compromiso con su sociedad y un objetivo de su quehacer asegurar que todas las personas sin importar la condición tengan el acceso a una formación académica. Para los profesores, instructores, pedagogos, diseñadores instruccionales y demás perfiles involucrados con la enseñanza el compromiso está en crear estructuras de programas educativos inclusivos, equitativos e integrados así como dar acompañamiento a personas en discapacidad para que alcancen su éxito académico. Para los estudiantes con discapacidad lo ideal es tener las mismas oportunidades y experiencias educativas que sus pares. ∞



AARON
PAGE
ESTUDIANTE

BEVIN
RAINWATER
DISEÑADORA
INSTRUCCIONAL



MARLENE
ZENTZ
VOCERA DE LA
INSTITUCIÓN



FOTOS: AFP





FOTO: AFP - TOMMY MARTINO

Nivelando el campo de juego para estudiantes con discapacidad

Accesibilidad según el estudiante
Las tecnologías en la accesibilidad son un factor clave para lograr la auténtica igualdad de condiciones entre los estudiantes con discapacidad y el resto de sus compañeros. Cuando cursaba estudios de pregrado tuve la oportunidad de inscribir una amplia gama de materias; algunas de ellas aprovechaban el potencial de la tecnología en la accesibilidad, otras no contaban con este tipo de tecnología, y algunas, prescindían de todo tipo de tecnología. Mi experiencia en clases y la nota final de esas materias demuestran que aquellos cursos que usaban tecnologías accesibles ofrecieron condiciones más justas y la oportunidad de aprender y participar dentro la misma experiencia educativa que los demás estudiantes.

Quisiera comenzar mencionando algunos antecedentes. Soy ciego y usuario de tecnologías asistivas para discapacidad visual. Además de lo anterior, me sirvo de un bastón blanco, una computadora portátil dotada de un programa de lectura de pantalla y de un teléfono iPhone que cuenta con una variedad de aplicaciones diseñadas para ciegos, incluyendo una de reconocimiento óptico de caracteres y de textos electrónicos de accesibilidad. De mis materias de pregrado, las que aprovechaban la tecnología a favor de la accesibilidad me permitieron poner en práctica estas herramientas (las que mejor se adaptaran) para acceder sin obstáculos a los contenidos de la materia.

Una de las primeras materias en las que me inscribí era sobre Gobierno. En esta clase no se empleaban medios tecnológicos, y los recursos incluían un libro de texto, algunas guías de estudio y las clases presenciales en sí. El formato ordinario del libro de consulta podía convertirse fácilmente a formato digital, a cuyo contenido podía acceder con el lector de pantalla en mi teléfono y mi portátil. Al



AARON PAGE ES ESPECIALISTA EN ACCESIBILIDAD EN LA PLATAFORMA DE LA UNIVERSIDAD DE MONTANA UMONLINE Y EN EL SERVICIO DE TECNOLOGÍA EN ACCESIBILIDAD DE TI EN LA MISMA INSTITUCIÓN UBICADA EN MISSOULA, MONTANA. RECIENTEMENTE, AARON OBTUVO SU TÍTULO DE LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS CON ESPECIALIDAD EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN PARA LA GESTIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE MONTANA.

sentía cómodo, tuve la oportunidad de acceder efectivamente al material y de participar en el curso y de esta manera pude obtener como nota final B+ en la que fue una de mis primeras materias en la universidad.

Algunos semestres después inscribí Iniciación a la Estadística, que es un curso obligatorio de mi especialidad. Esta clase encarna lo que significa un curso sin accesibilidad; todo el material, que incluía un libro de texto, calculadoras, contadores, las notas de curso, las pizarras acrílicas, los exámenes y las tareas, eran inaccesibles para mí. La única solución posible era buscar la ayuda de un tutor/lector/copista sin discapacidad para trabajar por períodos de más de 15 horas semanales, y de esta manera pude pasar el curso.

“LAS TECNOLOGÍAS ACCESIBLES SON LA CLAVE PARA NIVELAR EL CAMPO DE JUEGO ENTRE LOS ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD Y SUS PARES.”

Iniciación a la Estadística es un ejemplo del impacto que tiene en los estudiantes no contar con tecnologías accesibles. Usando tecnología sin accesibilidad se crean más barreras que las que habría si el curso no empleara ningún tipo de tecnología. Herramientas como los contadores y la plataforma de estadísticas en línea por lo general son recursos de gran valor para el resto de los estudiantes, pero en mi caso crearon impedimentos, incluidas tareas y actividades de laboratorio en grupo que resultaron muy incómodas de realizar. Si bien los instructores fueron amables en todo momento, no había mucho que pudieran hacer para que el contenido fuese más accesible para mí. Al final, la nota que obtuve en una de las materias más extenuantes que he cursado fue una simple B-.

Dos años más tarde, inscribí una de las últimas materias que cursé antes de graduarme, una Consultoría. Esta clase fue una de las primeras que cursé donde se explotaba a cabalidad el potencial de las tecnologías accesibles. El instructor usaba Moodlerooms para compartir el material de la materia y para aplicar los exámenes en formato electrónico. Además, se podía acceder al material multimedia del curso en YouTube, el cual podía revisar desde todos mis dispositivos electrónicos. También se usó el recurso Advance Forums, accesible para lectores de pantalla, para facilitar las discusiones en clase, y toda la tarea se entregaba de forma electrónica mediante la plataforma.

Esta materia de Consultoría demostró que emplear tecnologías accesibles puede poner a todos los estudiantes en verdadera igualdad de condiciones.

mismo tiempo, podía participar en las discusiones en clase (eran lecciones magistrales simples) y acceder a las guías de estudio empleando el reconocimiento óptico de caracteres.

Aunque en este curso sobre Gobierno no se aprovechaba el potencial de las tecnologías para la accesibilidad, su contenido no creaba barreras en sí ni a partir de sí. Al servirme de las herramientas con las que estaba familiarizado y me

Al ofrecer contenido electrónico por medio de una plataforma accesible, todos los inscritos en el curso tuvieron acceso a todo el material al mismo tiempo.

Las evaluaciones electrónicas usando tecnología accesible (cuestionarios en Moodlerooms) fueron los primeros exámenes que presenté en la universidad sin recurrir a la asistencia del “Servicio de Apoyo para Estudiantes con Discapacidad”. Gracias al uso de tecnologías accesibles a lo largo de la materia fui capaz de alcanzar una A como nota final del curso.

El uso de estas tecnologías mejoró también la experiencia educativa para los estudiantes sin discapacidades, ya que podían acceder al material del curso desde sus dispositivos móviles, además de poder consultar sus notas electrónicamente y de evitar el manejo de papeles.

En la medida en que se desarrollan nuevas tecnologías para la accesibilidad y proliferan las tecnologías existentes, mejora en general la experiencia educativa de todos los estudiantes. Un ejemplo de ello son los avances en el soporte del lenguaje mathML, el cual permite a los usuarios ciegos y de baja visión acceder a contenidos de matemáticas mediante la magnificación, el dictado de voz y el Braille, en lugar de forzarlos a trabajar con lectores sin discapacidad o a pagar 10.000 dólares estadounidenses por textos de matemáticas en Braille. Los avances respecto al mathML aportan iguales beneficios a los usuarios no discapacitados, porque ofrecen una funcionalidad adicional y la posibilidad de ver procedimientos matemáticos en los dispositivos móviles.

En resumen, aprovechar el potencial que tienen las tecnologías accesibles les permite a las instituciones educativas ahorrar el tiempo y los costos que implican ciertas facilidades ineficaces; al mismo tiempo, los instructores pueden mejorar la experiencia educativa y llegar más y mejor a sus estudiantes. Finalmente, los estudiantes con discapacidad pueden, realmente, vivir la misma experiencia inclusiva que sus compañeros. ☞

“LOS FOROS AVANZADOS DE LA PLATAFORMA, LOS CUALES SON ACCESIBLES PARA LOS LECTORES DE PANTALLA, FUERON USADOS PARA FACILITAR LAS DISCUSIONES EN CLASE. TAMBIÉN, TODAS LAS TAREAS FUERON ENVIADAS ELECTRÓNICAMENTE A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA.”

La accesibilidad vista por una diseñadora instruccional

POR: Bevin Rainwater, Diseñadora instruccional, Universidad de Hartford

Accesibilidad según la diseñadora instruccional

Como diseñadora instruccional, y siendo al mismo tiempo docente de educación superior, me encuentro en una posición especial que me permite comprender a cabalidad las limitaciones existentes y solidarizarme con los miembros del cuerpo académico que se enfrentan a la tarea de rediseñar materias en el marco de la accesibilidad. Esta labor, que lleva tiempo y puede generar gastos, se perfila como una tarea titánica, y demanda la adquisición de muchísimas herramientas nuevas en el proceso. En este sentido, parte de mi trabajo consiste en informar al cuerpo académico sobre las leyes en vigor, y apoyarlos y alentarlos en el cumplimiento con las normas existentes en materia de accesibilidad. Con frecuencia mi mensaje es recibido con aprehensión, pero con los años he descubierto algunos consejos y trucos que pueden transformar este proceso en una tarea menos abrumadora y garantizar una mejor cooperación por parte de los miembros de la academia.

El primer lugar, hay que identificar y utilizar un “checklist” sobre Accesibilidad. Hay muchos disponibles actualmente, por ejemplo en <http://www.hhs.gov/web/section-508/making-files-accessible/checklist/>. Una lista de esta naturaleza ayuda a los instructores a identificar las áreas potenciales de inquietud en términos de accesibilidad, además de ofrecer soluciones simples al tiempo que los instructores van construyendo el contenido de sus materias. Que los instructores preparen sus documentos de distribución en línea —mediante el sistema de gestión del aprendizaje (LMS), por correo o por medio de una



FOTO: AFP - MICHELLE MCLOUGHLIN



BEVIN RAINWATER ES DISEÑADORA DE PROGRAMAS EDUCATIVOS Y MIEMBRO ADJUNTO DE LA FACULTAD EN LA UNIVERSIDAD DE HARTFORD. TAMBIÉN ES DOCENTE EN LÍNEA PARA EL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR CHARTER OAK STATE.

página Web— conforme a una lista de verificación sobre accesibilidad contribuye a garantizar el cumplimiento con las directrices en la Sección 508. Algunas de estas normas incluyen el empleo de encabezados y fuentes estándar, un contraste de colores apropiado, texto alternativo y una estructura organizada de la materia que haga sencilla la navegación por parte de los estudiantes. En segundo lugar, es necesario ser proactivos, no reactivos. Los instructores deben ser proactivos en la creación de contenidos accesibles, porque hoy hay más estudiantes con discapacidad que se incorporan a la educación superior que nunca. Estos nuevos estudiantes pasan de instituciones de educación secundaria donde contaban con servicios de asistencia a universidades e instituciones de educación superior (colleges) donde les toca desenvolverse solos, y muchos no logran hacerlo. Además de lo anterior, cada vez se emplean más videos en línea y recursos multimedia en los programas educativos, y cada vez hay más ofertas de materias en línea en las instituciones. Todo esto hace que aumente la importancia de que las instituciones se adapten en accesibilidad. Basta con una queja para que la institución pueda ser objeto de una notificación de advertencia. Recientemente se han presentado demandas contra universidades e institutos de educación superior por no contar con facilidades de accesibilidad adecuadas (Lewin, 2015). Estas facilidades pueden ser tan simples como ofrecer acceso equitativo a los materiales de forma oportuna. Así, se hacen necesarias la planificación y programación de las actividades porque, en la mayoría de los casos, no es realista reelaborar todo el contenido en línea del curso durante su desarrollo mismo.

El tercer lugar, hay que dar pasos pequeños. Si usted es diseñador instruccional, entregue a los instructores una lista de elementos realizables, que hagan ver la tarea como una labor de simples ajustes a los documentos existentes. Hay cosas simples que pueden hacerse durante las vacaciones de invierno o de verano, y una vez que está listo el contenido de una materia, este puede emplearse semestre tras semestre. Las cinco observaciones clave que normalmente comparto con los miembros del cuerpo académico son las siguientes:

1. Todas las imágenes requieren de un título y un texto descriptivo (texto alternativo).
2. Emplee encabezados para dividir el contenido.
3. Asegúrese de que haya un buen contraste entre los colores del primer plano y del fondo.
4. Uso de una buena solución para el subtítulo de videos y audios.
5. Uso del verificador de Accesibilidad de Adobe Acrobat o Microsoft Office.

La pregunta que surge entonces es: ¿cómo convencer al cuerpo académico de la necesidad de ofrecer accesibilidad? Debe recordarles que en primer lugar se trata de un requerimiento de la ley, y con base en lo que hoy en día sabemos sobre el aprendizaje, se trata de una exigencia muy lógica. Conforme a la Ley de Rehabilitación de 1973, todos los estudiantes deben tener igual acceso a las mismas experiencias educativas (Oficina de Derechos Civiles, OCR) y a la oportunidad de aprender de la forma en que mejor les convenga. Cada estudiante aprende de manera diferente. El diseño en accesibilidad es un diseño universal, un concepto según el cual los miembros de la facultad diseñan y componen

espacios de aprendizaje (incluido el espacio en línea) que sean de fácil acceso, comprensión y uso por parte de todos los estudiantes, sin importar su edad, género, discapacidad o estilo de aprendizaje (Autoridad Nacional en materia de Discapacidad, NDA). La accesibilidad beneficia a todos, no solamente a los estudiantes con discapacidad. Por ejemplo, cabe que los estudiantes de inglés como lengua extranjera (ESL, por sus siglas en inglés) no comprendan a cabalidad las clases, pero si se les ofrecen láminas de PowerPoint o notas entonces pueden revisarlas. Lo mismo aplica para los videos subtitrados porque incluyen texto y audio. De esta forma, los instructores deben tener en mente estas realidades y construir espacios de aprendizaje (tanto en persona como en las aulas virtuales) que sean lo más compatibles posible con el concepto de accesibilidad.

“CONTAR CON UN CHECKLIST AYUDA A LOS INSTRUCTORES A IDENTIFICAR POSIBLES ERRORES DE ACCESIBILIDAD. TAMBIÉN BRINDA SOLUCIONES SENCILLAS MIENTRAS SE CREA EL CONTENIDO DEL CURSO”.

Como diseñadora de programas educativos sé que este trabajo puede resultar demandante, sobre todo para un cuerpo académico que ya se encuentra sobrecargado de trabajo, y que no tiene el tiempo para revisar desde el inicio todos sus materiales. Esto puede resultar frustrante; lo comprendo totalmente. Por esta razón trato de responder a sus inquietudes y hacerles saber que estamos acá para apoyarlos. En muchas ocasiones, se trata simplemente de aplicar un ligero cambio de actitud, que debe acompañarse de mucho apoyo orientador hasta que los miembros del cuerpo docente se sientan cómodos por su cuenta. Estoy convencida de que todos llegarán a ese punto, con nuestro apoyo y asistencia. ☺

REFERENCIAS:

- Lewin, T. (12 de febrero de 2015,). Harvard and M.I.T. Are Sued Over Lack of Closed Captions. Consultado en la versión digital del NY Times: http://www.nytimes.com/2015/02/13/education/harvard-and-mit-sued-over-failing-to-caption-online-courses.html?_r=0
- NDA. (n.d.). Centre for Excellence in Universal Design. Consultado en la NDA: <http://universaldesign.ie/About-Us/>
- OCR. (n.d.). Protecting Students with Disabilities. Consultado en el Departamento de Educación de EE. UU.: <http://www2.ed.gov/about/offices/list/ocr/504faq.html>



FOTO: AFP - TOMMY MARTINO

MARLENE ZENTZ
EES DISEÑADORA
INSTRUCCIONAL Y
ESPECIALISTA EN EL
ÁREA DE ACCESIBILIDAD
EN LA PLATAFORMA DE
LA UNIVERSIDAD DE
MONTANA UMONLINE,
EN MISSOULA, MONTANA.

El camino hacia la accesibilidad institucional

ACCESIBILIDAD SEGÚN LA INSTITUCIÓN

LA ACCESIBILIDAD ELECTRÓNICA tiene implicaciones legales importantes para las instituciones educativas. En este sentido, la legislación más importante incluye, en primer lugar, la Ley sobre Estadounidenses con Discapacidad (ADA, por sus siglas en inglés) de 1990, de obligatorio cumplimiento en Estados Unidos; también encontramos la Sección 508 de la Ley de Rehabilitación, así como otras leyes locales y estatales. Estas leyes garantizan acceso igualitario a las oportunidades educativas. Hoy, son más los estudiantes con discapacidad que defienden sus derechos y exigen a sus instituciones que se doten de tecnologías accesibles. Las leyes mencionadas se aplican bajo la autoridad de las Oficinas de Derechos Civiles (OCR, por sus siglas en inglés) del Departamento de Justicia y del Departamento de Educación de los EE.UU., y las instituciones del sector público deben asumir su responsabilidad legal en respuesta a reclamos y demandas oficiales.



N MARCO PARA EL DEBATE

Con el riesgo legal latente de ser objeto de un reclamo por parte de la OCR, muchos profesionales de la educación superior podrían trabajar el tema de la accesibilidad como un "checklist", teniendo en cuenta: 1) lo que se requiere para evitar ser objeto de uno de esos reclamos; o 2) lo que se requiere para resolver un reclamo abierto ante la OCR. Este "checklist" de la OCR incluye factores clave como la subtitulación de videos, la adaptación de páginas web y los consejos para hacer que los documentos sean accesibles. También incluye, la oferta de hardware y programas de computación accesibles, etc. Ciertamente el "checklist" es útil, sin embargo, es inevitable que muchos comiencen a tomar atajos, con excusas como la falta de tiempo o de presupuesto, o incluso con argumentos como «no tengo estudiantes con discapacidad en mi clase», o peor aún, «si dejo de ofrecer el contenido de mi materia en formato electrónico el problema deja de ser mío, ¿no?».

Por esta razón, es útil cambiar el enfoque hacia la accesibilidad desde un punto de vista legal de mero cumplimiento de un "checklist" a un marco de pensamiento que gire en torno a los derechos civiles. Cuando se aborda la accesibilidad como un derecho civil, disminuye la resistencia desde la comunidad universitaria y comenzamos a hacer una serie de preguntas completamente distintas. «¿Cómo garantizamos que todos los miembros de nuestra universidad cuenten con total acceso a una educación que es empoderadora y transformadora?», «¿Cómo hacer que el ambiente de nuestra universidad sea un lugar más justo socialmente hablando para todos los que en él laboran y aprenden?». Cuando comencemos a hacer preguntas más profundas, estaremos en mejor capacidad de aprovechar el espíritu de la accesibilidad y los principios del diseño universal para el aprendizaje¹, donde se respetan y se toman en consideración la diversidad y las distintas necesidades de aprendizaje de todos los estudiantes.

DESARROLLO DE UNA POLÍTICA

En 2012, la Universidad de Montana formó un "Grupo de Tareas sobre Accesibilidad en la Tecnología y la Información" que comenzó a redactar nuestra Política sobre Accesibilidad en la Tecnología y la Información². Esta política ofrece una orientación y directrices claras para nuestra universidad, y redactarla nos ayudó a dar forma a nuestra forma de pensar, además de permitirle a todas las partes interesadas en la institución defender sus ideas sobre lo que consideramos no solamente ideales importantes y nobles sino también elementos razonables y realizables. Considero que logramos incluir tanto el aspecto «idealista» como el «razonable» en el ámbito de nuestra política, y con ello elevamos los estándares dentro de nuestra universidad, al destacar en todo momento que la accesibilidad es una «responsabilidad compartida de la institución» y no solamente un tema que atañe a TI o la Oficina de Servicios de Apoyo al Estudiante con Discapacidad.

EDUCANDO A LA COMUNIDAD UNIVERSITARIA

Otro paso importante en el camino hacia la accesibilidad consiste en educar a todos los miembros de la comunidad universitaria sobre el tema, y en ese sentido, nuestro mensaje general ha sido que - si usted diseña contenido accesible para los estudiantes con discapacidad, este mismo contenido ofrecerá una mejor experiencia de aprendizaje a todos los alumnos-. La verdadera clave para desarrollar una mejor sensibilización en su organización es la capacitación, y ello requiere tiempo y esfuerzo.

En primera instancia, existe una tendencia a asumir la accesibilidad como una iniciativa totalmente nueva. Es por ello que hemos unido este tema a otros aspectos que ya están asimilados en la universidad, como la misión y la visión de nuestra institución. Para la Universidad de Montana, los valores centrales giran en torno al liderazgo, el compromiso, la diversidad y la sostenibilidad, y deseamos que se entienda que la accesibilidad está íntimamente ligada con cada uno de estos valores. ¡La accesibilidad no es un tema nuevo!.

CONSTRUCCIÓN DE ALIANZAS

Otro paso importante para lograr la accesibilidad es desarrollar alianzas sólidas, tanto dentro como fuera de la universidad. En el caso de la plataforma UMonline, el trabajo en red con otras instituciones en el país aceleró nuestros procesos de adopción y nos ayudó a aprender de los esfuerzos adelantados por otras entidades. Al mismo tiempo, establecimos alianzas de trabajo con proveedores clave como son Blackboard y sus productos Blackboard Collaborate y Moodlerooms. Este tipo de alianzas les permiten a los educadores, a los usuarios de las tecnologías asistivas y a los diseñadores instruccionales realizar pruebas con los fabricantes de los productos para mejorar tanto la accesibilidad como la utilidad de estos sistemas.

Como resultado de este tipo de colaboraciones con los proveedores, la Universidad de Montana y Moodlerooms trabajaron juntos en 2013 para crear el Moodle Accessibility Collaboration Group³, un grupo internacional diseñado para mejorar la accesibilidad de la plataforma de código abierto, Moodle.

CONCLUSIÓN

Construir una iniciativa de accesibilidad puede parecer una labor abrumadora, pero es importante no paralizarse en la búsqueda del objetivo general. Siempre habrá nuevas tecnologías y nuevos desafíos, pero es importante comenzar a avanzar. Adoptar completamente la accesibilidad puede crear oportunidades prometedoras para su institución, y estoy segura que vale la pena el esfuerzo. ☺

¹ CAST (CENTRO DE TECNOLOGÍA ESPECIAL APLICADA). ABOUT UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING. EXTRAÍDO DE: [HTTP://WWW.CAST.ORG/OUR-WORK/ABOUT-UDL.HTML#V-QKFJN97BJ](http://www.cast.org/our-work/about-udl.html#v-qkfjn97bj)

² UNIVERSIDAD DE MONTANA. PLAN DE INSTRUMENTACIÓN DE LA EITA (ACCESIBILIDAD EN LA TECNOLOGÍA ELECTRÓNICA Y DE INFORMACIÓN). EXTRAÍDO DE: [HTTP://WWW.UMT.EDU/ACCESSIBILITY/IMPLEMENTATION/DEFAULT.PHP](http://www.umt.edu/accessibility/implementation/default.php)

³ GRUPO MOODLE DE COLABORACIÓN PARA LA ACCESABILIDAD. EXTRAÍDO DE: [HTTP://COLLABORATE.ATHENPRO.ORG/GROUP/MOODLE/](http://collaborate.athenspro.org/group/moodle/)

La accesibilidad según el estudiante, el profesor y la institución

LA ACCESIBILIDAD WEB DEBE ASEGURAR

que las personas con algún tipo de discapacidad puedan percibir, navegar, interactuar, aprender, comunicar, enseñar y contribuir en la web. Tanto la web como cualquier iniciativa de educación en línea debe ser inclusiva y debe promover la igualdad de oportunidades al acceso a la información y a la gestión de contenidos.

La Web Content Accessibility Guidelines 2.0, (WCAG2.0) organizó por criterios cuatro principios que aseguran que el contenido y las plataformas web sean accesibles por cualquier persona en el mundo¹:

PERCEPTIBLE

el contenido y la tecnología desarrollada no debe depender de un solo sentido para ser percibida. Es decir, los componentes y el contenido se deben mostrar de una forma que los usuarios puedan entender. – Esto es a nivel de contenido –

OPERABLE

la navegación y las interfaces deben ser operables. Esto sugiere que los usuarios deben poder manejar las herramientas y no deben estar atadas a un solo sentido – no se puede requerir de una acción que algún usuario no pueda realizar. – Esto es a nivel de herramienta –

COMPENSIBLE

todos los usuarios deben ser capaces de comprender los contenidos, así como el funcionamiento de la herramienta. Hace referencia a un tema intuitivo y fácil de usar así como legible y previsible.

ROBUSTO

el contenido debe ser robusto con el fin de que pueda ser interpretado, incluso, por tecnologías asistivas. Asimismo, los contenidos se deben adaptar a la evolución de las tecnologías y deben seguir siendo accesibles. Hace referencia a la compatibilidad que debe tener el contenido con otro tipo de herramientas o tecnologías.

Según el tipo de discapacidad hay tecnologías que disminuyen la limitación

IMPEDIMENTOS VISUALES

Lectores de pantalla, herramientas de retroalimentación auditiva, interfaces táctiles o con sistema Braille, herramientas de ampliación de las pantallas.

IMPEDIMENTOS AUDITIVOS

Tecnologías para incorporar señales visibles en las alertas de audio, herramientas de subtítulos, captions y de transformación de voz a texto.

IMPEDIMENTOS DEL HABLA

Teclados, sintetizadores de voz, sistemas de sintaxis para la generación de frases, sistemas de predicción de letras y frases, etc.

IMPEDIMENTOS DE ACCIONES MOTORAS

Teclados especiales, software de reconocimiento de voz, sistemas de seguimiento ocular, "mouthstick" o puntero de boca.

IMPEDIMENTOS COGNITIVOS

Tecnologías como alarmas y recordatorios de tareas.

ACCESIBILIDAD Y LA INSTITUCIÓN

En muchos países la accesibilidad es una política gubernamental; en muchas instituciones educativas a nivel global la accesibilidad es una política interna. Sin embargo, más allá de pensar en la política es necesario pensar en el Derecho a la Educación. Para las instituciones se vuelve clave:

- Transformar los campus para que sean accesibles.
- Evaluar cómo los ambientes sociales

son espacios apropiados que todos podamos trabajar, enseñar y aprender.

- Diseñar una política de acción que responda a las realidades legales y sociales.
- Educar y entrenar a la comunidad académica sobre la importancia de la accesibilidad, esto requiere de tiempo, esfuerzo y estrategia.
- Sensibilizar con mensajes generales que todo tanto a nivel de infraestructura como

a nivel de tecnologías y de contenidos son accesibles.

- Desarrollar alianzas con otros campus y crear una comunidad en torno a la adopción de estrategias de accesibilidad para compartir experiencias y aprender de los otros.
- Estar actualizados sobre las posibilidades de la tecnología y la evolución de ésta para mejorar procesos e iniciativas.

ACCESIBILIDAD Y EL PROFESOR

los instructores y profesores deben entrenarse no solamente en el funcionamiento de tecnologías accesibles sino también en el acompañamiento que deben brindar a los estudiantes con alguna discapacidad. La incorporación de tecnologías accesibles en el aula para los profesores resulta beneficiosa por:

- Presenta nuevos retos educativos y de formación.

- Contar con grupos diversificados de estudiantes le permitirán al profesor mejorar las experiencias educativas de todos en las clases.
- Mejora la estructura y el contenido de sus cursos gracias a datos que el profesor puede obtener con la creación de perfiles de estudiantes.
- Aumenta la calidad de la educación.
- Crea información suplementaria.
- La actualización por contenidos accesibles puede ser fácil y rápida incluso en todos los módulos de un curso.

ACCESIBILIDAD Y EL ESTUDIANTE

Cuando las tecnologías son accesibles se convierten las mejores aliadas para nivelar el campo de juego entre estudiantes que tienen alguna discapacidad y los que no. Algunas de las ventajas de las tecnologías accesibles son:

- Flexibilidad: sin importar la hora y el lugar se puede aprender.
- Participación equitativa de los procesos de aprendizaje.
- Igualdad de experiencias pedagógicas.
- Se evita la manipulación de materiales que presentan

- dificultad gracias a los dispositivos accesibles.
- Se aumentan las posibilidades de formación profesional y de contribución laboral.
- Mejores prácticas sociales y de relacionamiento con otros estudiantes.
- Compartir experiencias y buenas prácticas educativas con pares.
- Fomentar la inclusión en otros espacios sociales y educativos, foros, debates, seminarios, etc.
- Nuevas posibilidades de comunicación entre toda la comunidad académica.

¿Cómo se aplica la accesibilidad al mundo de la educación?

LA ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD (OMS) informa que aproximadamente mil millones de personas en el mundo tienen alguna discapacidad. Es por eso, y porque cada persona aprende de manera diferente, que Blackboard Inc. ha diseñado productos que cumplen con los estándares globales de accesibilidad. JoAnna Hunt, Gerente de Accesibilidad en Blackboard Inc., explica cómo lo lograron y qué impacto tiene en los ambientes de aprendizaje.

Disabled World define la accesibilidad como el diseño de productos, aparatos, servicios o ambientes para personas que tienen alguna discapacidad. En el campo de la educación, es necesario diseñar y construir cursos virtuales de tal manera que nadie quede excluido por su discapacidad física o cognitiva. "Pero es mucho más que eso; se trata de asegurarnos de que todo el mundo tenga la posibilidad de ser exitoso, de garantizar que tenemos en cuenta las necesidades de los estudiantes con distintas habilidades, se trata de comprender qué significa aprender exitosamente para esas personas. También, es crear los ambientes para permitirlo", sostuvo JoAnna Hunt en una entrevista con **E-Learn Magazine**.

Ella se define como una pensadora de diseños, contadora de cuentos y ávida escaladora de rocas. Hunt se enfoca en establecer y promover la visión de la empresa sobre la accesibilidad, con el objetivo de ofrecer herramientas y servicios que satisfagan las necesidades de todos los usuarios. Blackboard Inc., uno de los principales proveedores de tecnología de la educación, tiene la tarea de entregar lo mejor a todos los usuarios, incluyendo aquellos que tienen alguna discapacidad. Y lo ha logrado, porque todos los productos de Blackboard han sido diseñados y desarrollados de acuerdo con



JOANNA HUNT,
GERENTE DE
ACCESIBILIDAD EN
BLACKBOARD.

la Web Content Accessibility Guidelines (WCAG), versión 2.0, Nivel AA.

¿Pero cómo podemos considerar que alguien tiene una discapacidad?

Hay cuatro clasificaciones principales: discapacidad visual, discapacidad auditiva, discapacidad física o motora y discapacidad cognitiva. Algunas discapacidades, como la ceguera o la sordera, son relativamente obvias para cualquier persona. Pero otras, como el autismo, los trastornos de déficit de atención, el daltonismo y la dislexia, han sido clasificadas como discapacidades invisibles. "Uno posiblemente no sabrá que una persona sufre de ellas, a menos que la persona decida decírselo", explicó JoAnna.

Muchas personas con discapacidades dependen de la tecnología para poder interactuar con el mundo. Ni los diseñadores de programas educativos ni los profesores deben diseñar

cursos que contengan material especial. "Se trata de darse cuenta de cómo los estudiantes que tienen una discapacidad aprenden, cómo interactúan con la tecnología, cómo se comunican. Mediante la implementación de algunos cambios pequeños en la construcción del contenido, se puede garantizar que más usuarios cumplan exitosamente sus objetivos".

"SE TRATA DE ASEGURARNOS DE QUE TODO EL MUNDO TENGA LA POSIBILIDAD DE SER EXITOSO, DE GARANTIZAR QUE TENEMOS EN CUENTA LAS NECESIDADES DE LOS ESTUDIANTES CON DISTINTAS HABILIDADES".

Por otra parte, los profesores pueden enterarse de temas relacionados con la accesibilidad en el Moodle Accessibility Collaboration Group (en la página de ayuda de Blackboard) y en la Comunidad Blackboard de Accesibilidad. El primero es un grupo de personas que se ha organizado para discutir sobre la accesibilidad en Moodle, ellos trabajan directamente con los equipos de desarrollo de Moodle (y con el equipo de Moodlerooms de Blackboard) para priorizar los asuntos más importantes por resolver.

Adicionalmente, JoAnna nos dio unos consejos sobre el desarrollo del contenido, para que sea accesible.

1. En el caso de los documentos (Word, PPT, PDF), para empezar, hay que asegurarse de que estén bien estructurados, que los títulos, las listas y los cuadros estén siendo utilizados de la manera más apropiada para la organización del contenido.
2. En el caso del video, debe tener subtítulos.
3. Las imágenes sencillas deben contar con el "Alt text" o subtítulos en la pantalla.
4. Las imágenes complejas, como las infografías, deben tener una narrativa de la pantalla para que las personas puedan entender la información presentada.

Ella sabe más que nadie de estos temas, por su experiencia personal. Cuando estaba investigando sobre accesibilidad y sobre las discapacidades, un sobrino fue diagnosticado con trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) severo. "Conocí a un abogado sordo que se convirtió en uno de mis mejores amigos. En la medida en que observaba de primera mano las luchas de cada uno, me motivaba más a trabajar en favor de las personas que tienen de una discapacidad. Y me sigo motivando", dijo JoAnna.

De acuerdo con las cifras presentadas por la empresa, alrededor del 16% de los estudiantes en Estados Unidos tienen alguna discapacidad. Los expertos de la industria sugieren que entre el 60 y el 80 por ciento de los estudiantes con discapacidad en programas de educación superior opta por no revelar su discapacidad.

Blackboard Inc. cree que la accesibilidad es un imperativo más que una idea tardía. Por consiguiente, en el corto plazo su hoja de ruta con respecto a la accesibilidad de Moodlerooms se concentra en reducir la mayor cantidad de brechas posibles y en trabajar para resolver la mayoría de los asuntos conocidos relacionados con la accesibilidad en la plataforma básica de Moodle. "También estamos buscando cómo ofrecer más herramientas capaces de ayudar a las instituciones a entender más sobre su situación actual de accesibilidad en el contenido de sus cursos. Estamos en las primeras etapas de esta investigación, pero no hay duda de que es un área muy necesaria en el campo de la educación", concluyó. ☺



FOTOS: AFP - YURI GRIPAS

La accesibilidad no es opcional



“Extremadamente rara”, así define Nicolaas Matthijs la posibilidad de reunir un grupo con la calidad de conocimiento y experiencia como el que dio origen, hace cerca de dos años, a la compañía Fronteer, una empresa dedicada a gestar productos y servicios de tecnología para la educación.

El equipo de cinco miembros reúne una serie de características que lo convierten en un verdadero dream team: experiencia de cerca de una década en instituciones como Cambridge, Berkeley o Georgia Tech, colaboraciones previas en el diseño y desarrollo de productos con equipos en los cinco continentes y reconocimiento en consultoría en tecnología educativa. Irónicamente, lo más difícil al reunirse fue estar de acuerdo en un nombre que los identificara, luego de eso, “unimos alrededor de una visión e identificar problemas por resolver y productos para crear ha sido realmente fácil y productivo”, menciona Matthijs.

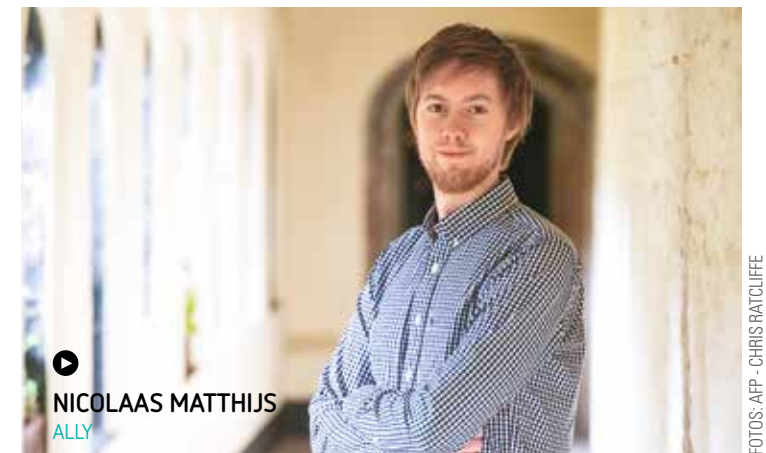
Para él, esto último se ve reflejado a cabalidad con el surgimiento de Ally, un servicio de accesibilidad en contenidos para los cursos que se integra al sistema de gestión de aprendizaje. “La accesibilidad, especialmente en el contenido de los cursos, ha sido un problema importante en la educación. Es reconocido como tal por las instituciones pero requiere mucho trabajo manual y es frecuentemente ignorado por falta de buenas soluciones”, agrega al respecto.

ALIADO PARA DISTINTAS NECESIDADES

En vez de ser una plataforma separada a la cual debe acudir la gente, Ally se integra a los sistemas que se utilizan, sin interrumpir o cambiar el trabajo que se está desarrollando. En primer lugar, escanea todo el contenido del curso (documentos, presentaciones, imágenes, etc.) para identificar problemas de accesibilidad, lo cual da origen a un reporte que resulta de gran ayuda a la institución. Este feedback también se brinda a los educadores,

SIMON GAEREMYNCK, NICOLAAS MATTHIJS COFUNDADORES DE FRONTEER Y ANNE-SOPHIE DE BAETS, INVESTIGADORA DE DISEÑO Y EXPERIENCIA DE USUARIO.

CON SU PRODUCTO ALLY, Nicolaas Matthijs y el equipo de Fronteer, propenden por cursos con materiales más accesibles y crean conciencia en los instructores sobre la accesibilidad.



NICOLAAS MATTHIJS
ALLY

FOTOS: AFP - CHRIS RATCLIFFE

ofreciendo asesoría inmediata para corregir aquellos problemas de accesibilidad presentes en el material del curso.

Sin embargo, su ventaja inmediata para los estudiantes consiste en los algoritmos de aprendizaje automático del producto (Machine Learning Algorithms) que extraen información para generar automáticamente una serie de formatos accesibles, como versiones epub, audio o en braille electrónico del contenido, algo que antes requería de una solicitud por parte del estudiante y tomaba, en el mejor de los casos, un par de días. Cabe aclarar, como reconoce Matthijs que “la meta de Ally no es crear nuevas tecnologías asistenciales, sino generar contenido que trabaje de forma acertada con las mismas”.

UN DERECHO Y UN DEBER

Para explicar el gran interés que el equipo de Fronteer ha puesto en la accesibilidad, Matthijs es contundente: “La educación es un derecho humano esencial y asegurarse que todos tengan acceso a ella es parte del mismo. Así que la accesibilidad no debe verse como algo opcional”.

De hecho, reconoce que la accesibilidad en los contenidos de un curso está estrechamente ligada a la calidad de los mismos, aun si esto ocurre de una forma más sutil. Elementos sencillos, como tener descripciones de las imágenes en su contexto, brindar versiones digitales de los artículos en vez de documentos escaneados o contar con una transcripción de un video, benefician particularmente a aquellos alumnos con algún tipo de discapacidad, pero también a todo el curso en general. Por ejemplo, “una imagen con una descripción adecuada no solo le permite a alguien con dificultades visuales entender lo que está en ella, también permite a todos los estudiantes comprender mejor cómo la imagen se adapta al contexto, o un video con subtítulos no solo le permite a una persona con dificultades auditivas comprender lo que se dice, también le permite a todos los estudiantes acceder fácilmente a secciones particulares del mismo”, dice Matthijs.

Por eso mismo, Matthijs insiste en que es necesario contar con una perspectiva más amplia del concepto. “Debemos alejarnos de vincular, exclusivamente, la accesibilidad con la discapacidad. Frecuentemente, los instructores usan la creencia de que no tienen estudiantes con discapacidades en su clase como una excusa para no tener que preocuparse por la accesibilidad. En primer lugar, tener una discapacidad no es una pregunta de ‘sí’ o ‘no’ y existen muchas personas con discapacidades ocultas, pero, sobre todo, la accesibilidad no es lo mismo que brindar acceso a la gente con

discapacidades. La accesibilidad se trata de brindar mejor acceso a todos y mejorar la calidad de la experiencia sin distinción”.

DESDE DOS PERSPECTIVAS

Según su vasta experiencia en la materia, existen para Matthijs dos ángulos esenciales para diseñar sistemas de gestión de aprendizaje que sean más accesibles. El primero hace referencia al diseño del sistema y su interfaz en sí, el segundo, sin embargo, se refiere al uso que el educador le da y a los contenidos de sus cursos. “Esa es la parte más importante y a la vez el mayor problema”, dice, sobre todo porque el proveedor del sistema tiene mucho menos control sobre los contenidos educativos que, a la vez, son lo que más importa a quienes toman un curso.

Es en este punto en donde adquiere relevancia una de las principales características de Ally, la de poder comunicar de manera efectiva a los instructores las fallas en accesibilidad de sus contenidos y, sobre todo, la forma en que estos pueden mejorar. “crear un contenido más accesible se trata, más que todo, de seguir una serie de directrices, lograr que los instructores y los diseñadores del contenido los conozcan es nuestro primer desafío”, menciona.

Con la accesibilidad como uno de sus pilares, el equipo de Fronteer se esfuerza por crear, en sus propias palabras, experiencias educativas que sean “increíbles”. Para ellos, no se trata de una fórmula, sino más bien de una serie de factores que parten de su conocimiento pero también del contexto en el que trabajan y sobre todo, de trascender las apariencias “no es solo crear algo que visualmente sea bonito”, dice Matthijs y agrega: “Se trata de crear una experiencia que sea comprensible y agradable, y de evitar una ‘visión de túnel’ asegurándose de tener en cuenta todo el contexto del usuario”, algo que justifica su amplia mirada a la accesibilidad, como una prioridad de toda experiencia educativa. ☞

PARA MÁS INFORMACIÓN VISITE [HTTP://WWW.ALLYAC](http://WWW.ALLYAC)

3 principios aplicables a la accesibilidad en educación superior en línea que motivan la entrega de experiencias enriquecedoras a los estudiantes con discapacidad

POR: Manuel Rivera

El acceso a la educación superior de personas con discapacidad puede abordarse teniendo en cuenta 2 realidades:

PRIMERA:

Sus beneficios: Acceder a la educación superior es una oportunidad para que jóvenes y adultos (sin importar ningún tipo de condición) obtengan y contribuyan con beneficios socio-culturales y económicos a nivel individual y a nivel de sociedad. Dentro de los que se destaca:

- Mayor cohesión social y tolerancia
- Disminución de delincuencia y delitos
- Estabilidad política
- Mayor y mejor capital social
- Crecimiento económico
- Mayor productividad laboral
- Mayor actitud emprendedora
- Mejor calidad de vida

Entidades como la Organización Mundial de la Salud (OMS) y el Banco Mundial aseguran que la inclusión de los niños y adultos con discapacidad (un 15% de la población total¹) en el sistema educativo es importante por **cuatro razones**² principalmente:

1. La contribución en la generación de bienestar y la formación del capital humano
2. Los altos costos económicos y sociales de la exclusión de las personas con discapacidad de los mercados laborales

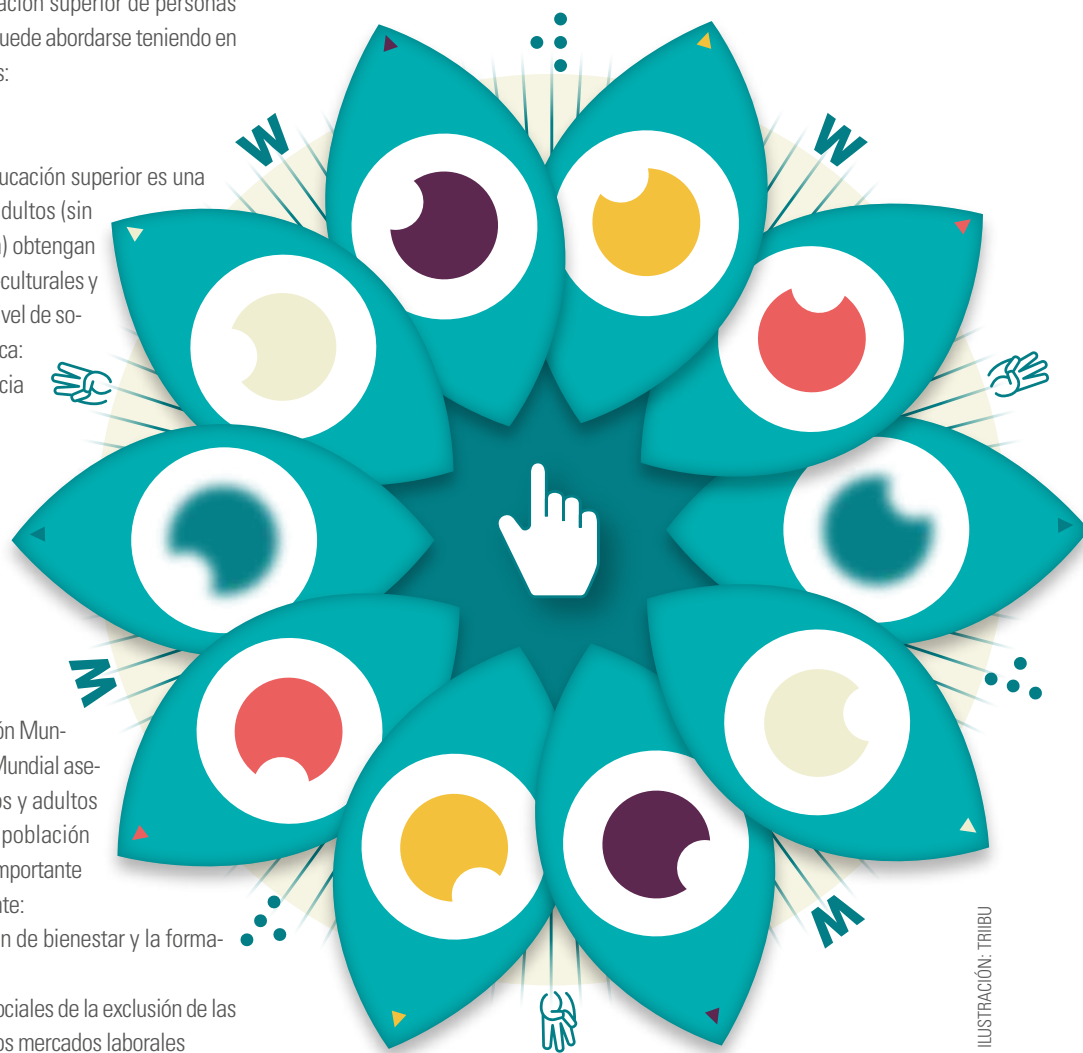


ILUSTRACIÓN: TRIBU

3. La dificultad para lograr los Objetivos de Desarrollo Sostenible
4. El cumplimiento con lo dispuesto en la convención internacional sobre los derechos de las personas con discapacidad.

SEGUNDA:

La educación es un Derecho. Así lo plasmó La Declaración Universal de los Derechos Humanos en su Artículo 26. Los gobiernos como instituciones educativas deben romper cualquier barrera que dificulte el acceso a la educación de sus ciudadanos. Si bien hay sistemas como el estadounidense o el francés que tienen políticas de acción muy claras, es necesario fomentar globalmente tanto la inclusión de personas con discapacidad en ambientes educativos como el diseño y la construcción de entornos completamente accesibles.

EDUCACIÓN SUPERIOR EN LÍNEA Y ACCESIBILIDAD

El acceso universal a la educación se apoya en gran parte en el e-learning, pues por naturaleza es inclusivo gracias a que es flexible en tiempos, costos y desplazamientos. Asimismo, el e-learning se integra fácilmente con tecnologías accesibles que facilitan los procesos de aprendizaje de las personas con discapacidades

Apoyados en un estudio realizado por el South Carolina Technical College System identificamos **3 claves**³ para promover la accesibilidad en educación superior en línea y dar una experiencia enriquecedora al estudiante con discapacidad.

1. El Hardware, el Software y el Contenido deben funcionar juntos y con armonía. Tanto los profesores como los desarrolladores de tecnología deben tener la consciencia de que toda iniciativa que emprendan debe ser accesible para estudiantes y usuarios con alguna discapacidad. Hay tres agentes que se deben tener en cuenta en todo momento:

- **Hardware:** computadores, tabletas, teléfonos inteligentes, los cuales traen incorporadas funcionalidades de accesibilidad.
- **Software:** programas, herramientas y plataformas amigables con la accesibilidad. Es importante formar a los profesores en el uso de estas herramientas y de cómo configurarlas para que sean accesibles. También es importante que los instructores conozcan cómo y con qué tecnologías asistivas se complementan los software.
- **Contenido:** debe ser accesible por lo que debe ser fácil de procesar con tecnologías asistivas, como lectores de pantalla. El contenido se debe caracterizar por la riqueza de opciones que presenta, ejemplo: todas las imágenes deben llevar "Alt Text" con la descripción de lo que se ve, debe haber una jerarquía en la estructura, se deben utilizar fuentes legibles, debe haber equilibrio en los colores, los videos y audios deben contar con subtítulos y transcripción, entre otros.

2. Diseñar los cursos según los perfiles de las personas. Tener en un curso estudiantes con alguna discapacidad requiere por parte del docente ciertas habilidades para brindar una asistencia apropiada.

Si previamente se hace un estudio de los perfiles de las personas con discapacidad las probabilidades de que ellos tengan éxito académico van a aumentar. Para los diseñadores instruccionales es ventajoso contar con estos perfiles pues al momento de estructurar un curso lo podrán hacer previniendo la creación de barreras.

Una actividad recomendada para hacer los perfiles de las personas y entender sus necesidades es registrar y comunicar información como:

- **Rango de edad:** para conocer el nivel de estudios y sus expectativas de aprendizaje.
- **Tipo de discapacidad:** si son visuales, auditivas, del habla, cognitivas, motoras o psicológicas.
- **Gustos y preferencias:** para apoyar la estrategia de enseñanza y promover el éxito académico
- **Problemas del entorno:** conocer con qué problemas del entorno se enfrentan las personas mitigará la posible creación de brechas
- **Tecnología y ambiente de aprendizaje:** para evaluar cuál es la mejor opción de herramientas de enseñanza y aprendizaje. En el caso de un LMS, conocer el alcance de los recursos, las actividades, las evaluaciones y verificar que todos los elementos sean accesibles.

3. Implementar las reglas del diseño universal. El aprendizaje en línea tiene entre tantas ventajas que las personas con discapacidad no estén forzadas a revelar su discapacidad en caso de lo que no lo deseen. Por ello, el diseño de tecnologías, de programas y cursos y de contenidos debe estar guiado por los principios del diseño universal, estos son:

- Uso equitativo: que todos lo podamos usar
- Flexible: que se acomoda según las preferencias y habilidades de las personas
- Simple e intuitivo: que sea fácil de entender
- Bajo esfuerzo físico: que sea cómodo y no genera ninguna clase de cansancio
- Información perceptible: que comunica de manera eficaz
- Tolerancia al error: que se minimizan los riesgos de equivocación
- Tamaño y espacio ideal: para que la manipulación de un dispositivo sea positiva teniendo en cuenta cualquier condición de una persona

Las instituciones educativas de todas partes del mundo tienen el compromiso con sus sociedades de promover el acceso a la educación superior y de contar con toda una estrategia de accesibilidad, ya se obediendo a una política institucional o a una gubernamental. El reto está en construir sociedades inclusivas, en las que prevalezca la igualdad de oportunidades y las posibilidades de participación en los entornos. ♻️

¹ WORLD HEALTH ORGANIZATION. 10 DATOS SOBRE LA DISCAPACIDAD. EN: [HTTP://WWW.WHO.INT/FEATURES/FACTFILES/DISABILITY/FACTS/ES/](http://www.who.int/features/factfiles/disability/facts/es/). CONSULTADO EL 7 DE SEPTIEMBRE DE 2016.
² WORLD HEALTH ORGANIZATION. DISABILITIES WORLD REPORT. CHAPTER 7, EDUCATION. EN: [HTTP://WWW.WHO.INT/DISABILITIES/WORLD_REPORT/2011/CHAPTER7.PDF?UA=1](http://www.who.int/disabilities/world_report/2011/chapter7.pdf?ua=1). PG. 205. CONSULTADO EL 20 DE SEPTIEMBRE DE 2016.
³ 2015 ROADMAP TO WEB ACCESSIBILITY IN HIGHER EDUCATION. SOUTH CAROLINA TECHNICAL COLLEGE SYSTEM. EN: [HTTPS://WWW.SCTECHSYSTEM.EDU/DOWNLOADS/WEB-ACCESSIBILITY/2015-ROADMAP-TO-WEB-ACCESSIBILITY-IN-HIGHER-EDUCATION.PDF](https://www.sctechsystem.edu/downloads/web-accessibility/2015-roadmap-to-web-accessibility-in-higher-education.pdf). CONSULTADO EL: 20 DE SEPTIEMBRE DE 2016



Universidad de Helsinki: Moodle para la capacitación pedagógica docente

POR: Gabriella Restrepo
Helsinki, Finlandia

Cuando **Moodlerooms** decidió ofrecer MOOCs para instituciones de educación superior, tenía como objetivo crear una alternativa que pudiera ser utilizada por cualquier persona interesada en adelantar su educación interactuando globalmente con docentes, pares y otros expertos. Desde ese entonces, muchos colegios y universidades alrededor del mundo, como la Universidad de Helsinki en Finlandia, incluyen dichos programas en su currículo.

La **Universidad de Helsinki** es el establecimiento académico más antiguo y más grande de Finlandia, y mediante el poder de la ciencia ha aportado a la sociedad, a la educación y al bienestar desde 1640. Cuenta con una comunidad científica internacional de 40.000 estudiantes e investigadores, y en 2015 ocupó el puesto 76 en el Ranking Mundial de Universidades de la Times Higher Education, el 96 en el QS World University Ranking y el 67 en el Ranking de Shanghái.

La universidad busca soluciones a los retos globales y crea nuevas maneras de pensar para el beneficio de la humanidad. Por consiguiente, con el paso del tiempo es necesario desarrollar plataformas para mejorar la educación y ayudar a los estudiantes a que se sientan cómodos con su proceso de aprendizaje. Pero este proceso no involucra únicamente a los alumnos, porque los profesores también forman parte importante del mismo, lo que implica que, debido a la disponibilidad de nuevas herramientas para hacer todo lo que necesitan, es simplemente una cuestión de tiempo hasta que

todos utilicen plataformas virtuales como una de las formas más fáciles e importantes de aprender.

El bienestar finlandés se ha construido con base en la educación, la cultura y el conocimiento. El sistema educativo flexible y la seguridad educativa básica han llevado a una equidad y una coherencia en los resultados. Se cree que todo el mundo quiere estudiar, a pesar de la edad; tal vez toman un sólo curso, o a lo mejor estudian un programa de grado, pero una vida de aprendizaje es muy importante en el país.

Por consiguiente, desde hace mucho tiempo la universidad utiliza la tecnología en el campo de la educación. Dos plataformas de Moodle predominan desde 2007: primero, la que ellos llaman 'Moodle Normal', que consiste en 15.000 cursos virtuales que ofrecen la posibilidad de combinar el proceso de aprendizaje en línea con la enseñanza presencial, las conferencias y las reuniones grupales, y segundo, Moodle para sus Cursos Abiertos Masivos Virtuales (MOOCs, por su sigla en inglés).

En agosto de 2015 la universidad lanzó seis MOOCs. Al principio no tenía sino un curso en inglés, pero ahora

hay dos. El primero, que se llama 'Political System in Finland' (Sistema Político de Finlandia), se dirige a personas interesadas en el sistema político y la cultura finlandesa, mientras el otro es 'Sustainable Energy in Education' (Energía Sostenible en la Educación). Ninguno de estos MOOCs tiene costo. La universidad espera ofrecer más cursos en inglés, pero por el momento la mayoría se enseña en finés.

Cuando empezaron a trabajar con Moodlerooms y a establecer sus plataformas de MOOC, algunos profesores dijeron que querían que los cursos fueran en finlandés porque todos sus materiales están en ese idioma y, por consiguiente, no sería muy aconsejable dictar el curso en inglés. "Es cuestión más de los recursos que tienen disponibles los profesores, y si los tienen en un idioma específico es lógico dictar el curso en ese idioma", afirma Mari Jussila, especialista en Tecnología de la Educación de la universidad.

En cuanto a resultados, el 94% de los estudiantes que terminaron los MOOCs quedó satisfecho con el curso, el 75% consideró que la plataforma era fácil de usar, a pesar de que para el 60% de los estudiantes había sido su primer curso virtual. Por su parte, el 25% habría deseado más orientación personal.

"EL RETO MÁS IMPORTANTE QUE ENFRENTA HOY EL CENTRO DE TECNOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN CONSISTE EN AYUDARLES A LOS PROFESORES A DISEÑAR CURSOS DE MANERA PEDAGÓGICA"

Los estudiantes no se quejan con mucha frecuencia porque están acostumbrados a varias plataformas virtuales. Es fácil para ellos, siempre y cuando el curso haya sido diseñado de manera clara e informativa. No obstante, los profesores a veces encuentran problemas con Moodle, porque si empiezan subiendo contenido, es relativamente fácil, pero si no saben cómo utilizar los recursos o

actividades correctas, se vuelve más complejo. Por ello, los profesores se resisten más a la enseñanza virtual y acuden al Centro de Tecnología de la Educación de la universidad en donde se les ofrece capacitación constante.

Cuando los profesores reciben un curso Moodle, está vacío y ellos mismos lo tienen que construir. Escogen su apariencia y las herramientas que van a utilizar, y mientras algunos profesores usan quizzes, otros suben videos y material más dinámico. Pero "es muy importante motivar a los profesores a que intenten algo nuevo, que vean ejemplos utilizados por otros profesores y que muestren a sus colegas lo que están haciendo y lo que han creado. Las cosas no vienen de nosotros —la administración—, sino de sus pares, porque así ven las ventajas de utilizar esas herramientas", afirma Mari.

La mayoría del tiempo, Mari les ayuda a los profesores a entender la plataforma y cómo hacer que los cursos sean más claros para los estudiantes, quienes son exigentes y quieren usar plataformas virtuales para realizar sus tareas. Frecuentemente les dicen a sus profesores "¿podemos hacer esto en Moodle?, ¿por qué tenemos que venir si lo podemos hacer en Internet? o ¿podríamos usar Moodle en vez del correo electrónico?".

No hay ninguna duda de que algunos profesores siguen siendo reacios a usar plataformas virtuales, pero no es un problema serio porque la mayoría ya las está usando. El reto más importante que enfrenta hoy el Centro de Tecnología de la Educación consiste en ayudarles a los profesores a diseñar cursos de manera pedagógica. Por consiguiente, cada facultad cuenta con por lo menos una persona que guía a los profesores con Moodlerooms, tratando de ofrecerles todo el apoyo y la libertad que puedan requerir con el fin de que logren usar cualquier herramienta que necesiten. ☞



MARI JUSSILA,
ESPECIALISTA EN TECNOLOGÍA
DE LA EDUCACIÓN,
UNIVERSIDAD DE HELSINKI.

FOTO: AFP - JUSSI HEITUNEN



Simmons College: educando a las mujeres para su propio empoderamiento

POR: María Triviño
Boston, MA, Estados Unidos



DREW MIRQUE,
SENIOR APPLICATIONS
SUPPORT SPECIALIST EN
EL SIMMONS COLLEGE

DREW MIRQUE ES SENIOR Applications Support Specialist en el Simmons College en Boston, Massachusetts, y tiene una larga trayectoria de más de 20 años en el e-learning enfrentando a diario retos en para mejorar la calidad de la educación virtual ofrecida por esa universidad femenina.

Simmons College trabaja para empoderar a las mujeres mediante la educación en las artes y las ciencias desde hace más de 115 años, cuenta con el único programa de MBA diseñado específicamente para mujeres y todos los años se destaca en las listas de las mejores universidades de Estados Unidos, como en el *Princeton Review's Guidebook*.

Su enfoque en la educación femenina comenzó cuando a su fundador, John Simmons, se le ocurrió la idea revolucionaria de que las mujeres debían ser capaces de ganar su propio sustento y llevar vidas valiosas. Este sueño se cumplió: de acuerdo con las estadísticas, más del 20% de los congresistas de Estados

Unidos y el 33% de las personas cuyos nombres figuran en la lista 'Fortune 100' son egresadas de universidades para mujeres. Para lograr esto, el uso de la tecnología en la educación se considera en Simmons College como una forma de mejorar la experiencia de aprender y promover el cambio social.

La educación virtual es uno de los emprendimientos más importantes de la universidad. Los equipos humanos de las unidades tecnológicas colaboran para apoyar los esfuerzos relacionados con la tecnología académica: mientras algunos trabajan en el *networking*, otros apoyan la infraestructura y otros les colaboran a los docentes en las aulas. Adicionalmente, hay una Mesa de Ayuda para las estudiantes y docentes que necesiten soporte en asuntos relacionados con el *hardware* o el *software*.

LAS EXPECTATIVAS DE LAS ESTUDIANTES SON MUY ALTAS PORQUE AHORA, GRACIAS A LA TECNOLOGÍA, PUEDEN ACCEDER AL CONOCIMIENTO TODO EL TIEMPO.

Por otra parte, está la Unidad de Aplicaciones para Empresas, desde donde Drew Mirque le ofrece a la comunidad de la enseñanza y del aprendizaje varias formas de capacitación, soporte al usuario y administración técnica para múltiples tipos de *software* académico, incluyendo el Simmons Moodle.

"Trabajo en Simmons College desde 2007. Antes trabajaba en la Universidad de Colorado, donde ayudaba

con el desarrollo y el soporte de los cursos virtuales para la escuela de enfermería. Antes de entrar aquí ya estaba muy familiarizado con Blackboard y con varios sistemas de administración de aprendizaje adicionales", dice Mirque.

Anteriormente, la universidad usaba dos plataformas de Moodle: una se llamaba CE Moodle y formaba parte de la Escuela de Servicios Bibliotecarios y de Información (SLIS), pero su contenido ha migrado paulatinamente hacia la otra plataforma, el sistema principal de **Moodlerooms** que se llama Simmons Moodle, administrado y soportado por Drew. Este sistema es usado por toda la universidad, por las estudiantes de pregrado y posgrado.

"Toda la universidad usa la plataforma, pero de diferentes maneras. En la Escuela de Enfermería y de Ciencias de la Salud, por ejemplo, su herramienta de evaluación y sus foros de discusión dependen totalmente de Simmons Moodle. Adicionalmente, los docentes de enfermería graban las conferencias y las entregan mediante el *plugin* Tegrity, para que todas las estudiantes puedan acceder por Internet al material clave de las conferencias cuando quieran".

Journal es otra herramienta que se ha agregado recientemente a Simmons Moodle, y la Escuela de Administración y la Escuela de Enfermería y de Ciencias de la Salud han empezado a usarla. Actualmente, Drew colabora con esas escuelas para la implementación de este *plugin*, porque los docentes quieren que sus estudiantes mantengan un diario con sus reflexiones semanales o para poder compartir las actualizaciones semanales de sus proyectos, pero no quieren que las estudiantes vean lo escrito por sus colegas. Este *plugin* ha sido perfecto para cumplir esa necesidad.

El trabajo de Drew es muy exigente, porque les ayuda a los docentes y a las estudiantes a utilizar estas diferentes tecnologías académicas. "Las expectativas de las estudiantes son muy altas porque ahora, gracias a la tecnología, pueden acceder al conocimiento todo el tiempo. Por consiguiente, uno de los retos que tenemos que enfrentar consiste en mantenernos actualizados con respecto a los cambios, porque Moodle realiza varios cada semestre. No pienso únicamente en cómo puedo educarme sino en cómo puedo informarles a los docentes de los cambios. Para ellos, la capacitación es un reto diario".



FOTOS: AFP - GRETCHEN ERTL

Más que un sistema de gestión de aprendizaje, una comunidad abierta

Siendo un colegio que va desde pre kínder hasta el curso 12, todas las clases se dictan en *puntonghua* (también conocido como chino mandarín) y en inglés, utilizando la metodología de la indagación y el aprendizaje colaborativo, algo que resulta muy interesante en un entorno tan altamente competitivo como lo es el mercado educativo de Hong Kong.

Pero estos objetivos no se alcanzan fácilmente, a menos que se tengan las herramientas adecuadas. La educación es un camino que ha cambiado en los últimos años y tanto los estudiantes como los profesores están demandando mucho más.

Enfrentándose a los nuevos retos de dar una educación de alta calidad mientras también se cubre una gran variedad de tipos de aprendizaje, necesidades y culturas, la ISF reconoció que necesitaba herramientas flexibles que fueran capaces de encajar con estas demandas. Después de hacer una investigación y evaluar diferentes plataformas, decidieron que **Moodlerooms** era la única que satisfacía sus necesidades.

Esta tecnología es utilizada por cada miembro de la ISF, desde el más joven hasta el que está a punto de graduarse, así como también por todos los profesores. A los niños de primaria se les facilitan iPads, computadores portátiles y computadores de mesa, mientras que a los estudiantes de bachillerato (curso 6 a 8) se les requiere que compren un Mac Book Air o Pro de 13 pulgadas de Apple. La academia ISF encontró que un portátil personal hace que los estudiantes tengan más responsabilidad en su cuidado y se convierte en un apoyo en su aprendizaje más cercano. Los estudiantes Senior (grado 9 a 12), que son más maduros y también más aptos en cuanto a la tecnología, tienen un programa BYOD (traigan sus propios equipos, por sus siglas en inglés), y se les permite comprar cualquier portátil (Windows o Apple) que se les adapte mejor a sus necesidades individuales.

“Usar la tecnología con la educación es increíble”, dice Sean Moran, director de Tecnología Educativa en la ISF, “pues les permite a los profesores ofrecer una gran variedad de recursos digitales que mejoran el aprendizaje en el aula de clases”. Sin embargo, Sean también encontró que sus profesores están luchando con la organización y con compartir los recursos, y tuvo muchos problemas al principio logrando que enviaran su trabajo.

Moodlerooms resolvió este asunto. “Nuestra plataforma de Moodlerooms se lanzó hace tres años y desde entonces ha sido el eje de todos nuestros esfuerzos digitales. Es una plataforma muy fácil de utilizar, en la que los recursos



“MOODLEROOMS, POR ENDE, ES EL SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE (LMS) PERFECTO PARA MANEJAR LOS CONTENIDOS DE LOS CURSOS.”

de cualquier tipo, sean documentos, PFD, audio y muchos otros, se pueden compartir con los alumnos de manera muy simple. Además, los profesores pueden compartir links los videos o de las páginas que utilizan para que los estudiantes las puedan consultar más adelante”.

En el caso de los estudiantes más jóvenes, los padres están muy involucrados en la educación de sus hijos. La ISF quería tener una herramienta para que los padres con hijos en primaria pudieran acceder a los recursos que los profesores querían que utilizaran en las tareas. Según Sean, esta es una de las razones principales por las que decidieron implementar **Moodlerooms** en la escuela primaria. A medida que los estudiantes crecen pueden trabajar con el objetivo de volverse más independientes.

Moodlerooms, por ende, es el sistema de gestión de aprendizaje (LMS) perfecto para manejar los contenidos de los cursos. Los estudiantes y profesores tienen una sola plataforma que es familiar y consistente. Una vez que un estudiante inicia sesión y accede a sus cursos, el profesor los puede llevar a cualquier lugar que quiera. Los estudiantes se han familiarizado tanto con el diseño de la página que ya no

necesitan aprender a utilizar una nueva herramienta cada vez. Adicionalmente, Moodlerooms ofrece suficiente flexibilidad a sus usuarios para conectarlos a una gran variedad de herramientas adicionales que puedan llegar a necesitar.

Aunque Moodlerooms se utiliza mucho en la escuela primaria, en la ISF la mayoría de los cursos disponibles en la plataforma son para estudiantes de bachillerato y senior (del grado 6 al 12). Estos cursos incluyen ciencias, matemáticas, humanidades, chino e inglés, y ellos los profesores utilizan recursos como exámenes, tareas, asistencia y calificaciones, todo en un solo lugar para hacer que el manejo de sus clases sea más fácil.

Adicionalmente, dentro de los cursos que se encuentran en Moodlerooms hay unos especiales de apoyo profesional para el desarrollo del profesor, desde cómo utilizar Moodlerooms, Google Apps y los iPads para que aprendan a manejar el sistema de gestión de aprendizaje. Incluso, hay un curso especial para los nuevos profesores como una ayuda en su mudanza a Hong Kong.

Escoger un sistema de gestión de aprendizaje no es una tarea fácil y cuando la ISF lo hizo tuvo muchos factores en cuenta: la flexibilidad, la extensibilidad, la facilidad de uso, el costo y el apoyo. Lo que le dio el punto de éxito a Moodlerooms es que trabajan muy de cerca con la comunidad de código abierto que apoya y desarrolla la plataforma de Moodlerooms. Se dieron cuenta de que si había algún problema o si

SEAN MORAN,
DIRECTOR DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA, THE INDEPENDENT SCHOOLS FOUNDATION ACADEMY.

DESDE 2014, LA INDEPENDENT SCHOOLS

Foundation Academy (ISF), una escuela privada localizada en Hong Kong, se ha enfocado en brindar una educación inmersa en la cultura china, acentuando la consciencia global. El objetivo es asegurarse de que los estudiantes del colegio tengan una conexión muy cercana con su identidad china, sin pasar por alto la diversidad y el valor de las otras culturas.

POR Gabriella Restrepo
Hong Kong SAR, China

FOTO: AFP - JAYNE RUSSELL



CHIARA GALLI,
COORDINADORA DE CAPACITACIÓN
Y DE DESARROLLO DE NEGOCIOS,
AMERICAN INSTITUTE FOR
FOREIGN STUDY (AIFS)

POR: Gabriella Restrepo
Londres, Inglaterra

Uniéndolo al mundo a través del entrenamiento online

DESDE HACE MÁS DE 50 AÑOS, EL AMERICAN Institute for Foreign Study (AIFS, por su sigla en inglés) se dedica a fomentar los intercambios transculturales.

Bajo la orientación de su fundador, Sir Cyril Taylor, el AIFS funciona como una empresa social con sede en Stamford, Connecticut, desde donde le apuesta al concepto del resultado final doble: el financiero y el social.

El AIFS, a través de sus oficinas en seis países alrededor del mundo, ha ampliado los programas que ofrece, agregando: The Study Abroad College Division, Camp America, Au Pair in America, Academic Year in America, Summer Institute for the Gifted y Cultural Insurance Services International. También ha agregado programas de trabajo y de viaje durante el verano en Australia y Nueva Zelanda. Desde

1964, más de 1.5 millones de estudiantes y profesores han participado en programas de AIFS alrededor del mundo.

Su meta es unir el mundo, y la tecnología juega un papel muy importante en esta visión. En ese sentido, ha adquirido plataformas en línea como Moodlerooms para poder conectarse mejor con el mundo. Invertir en la tecnología puede traer muchos beneficios para las empresas, especialmente las que prestan una variedad amplia de servicios no únicamente a sus clientes sino también a sus empleados. Adicionalmente, AIFS ofrece alternativas eficientes a los métodos más tradicionales de mantener registros de los procesos internos.

El programa Au Pair en América es un buen ejemplo de esto, porque las candidatas tienen que presentarse para una entrevista como parte del proceso de selección. Por consiguiente, se usa Moodlerooms como plataforma de capacitación para los empleados (los entrevistadores), quienes seleccionan candidatas de aproximadamente 60 países alrededor del mundo. Este año, Au Pair* en América celebra su trigésimo aniversario, y desde mediados de la década de los ochenta se dedica a enviar a Estados Unidos, bajo una Visa J-1 de intercambio, a jóvenes interesadas en experimentar, comprender y apreciar la vida estadounidense, viviendo con una familia americana.

Además de las candidatas, los entrevistadores también provienen de todas partes del mundo, de manera que AIFS necesita asegurarse de que tengan la capacitación adecuada. Hasta hace poco, cada uno recibía su capacitación por teléfono o de manera presencial cuando era práctico hacerla así, y mediante manuales impresos, con el fin de garantizar que entendieran lo que tenían que hacer; pero "hace un año nos dimos cuenta de que

"SU META ES UNIR EL MUNDO, Y LA TECNOLOGÍA JUEGA UN PAPEL MUY IMPORTANTE EN ESTA VISIÓN. EN ESE SENTIDO, HA ADQUIRIDO PLATAFORMAS EN LÍNEA COMO MOODLEROOMS PARA PODER CONECTARSE MEJOR CON EL MUNDO".

tener un programa de capacitación virtual facilitaría el proceso, porque trabajamos en tantos países y necesitamos asegurarnos de que puedan acceder fácilmente al mismo contenido y a las mismas reglas y normas", dice Chiara Galli, Coordinadora de Capacitación y de Desarrollo de Negocios de Au Pair en América.

La plataforma fue lanzada en septiembre de 2015. Au Pair en América la tiene desde antes, pero necesitaba tiempo para montarla, realizar la capacitación interna y preparar el contenido para sus distintos socios alrededor del mundo. Según Chiara, nada de eso fue fácil; todavía no han terminado de registrar a todos y de realizar con ellos el curso, porque trabajan con muchos países y en algunos los entrevistadores no están acostumbrados a la capacitación virtual.

Aunque el idioma de los cursos no representa ningún problema, porque se estipula que tanto los entrevistadores como las candidatas tienen que hablar inglés, lo difícil es lograr que la gente asista. "Es normal tener dudas si ha hecho algo durante 25 años y si, al final de ese periodo, alguien le dice que tiene que capacitarse por Internet".

Sin embargo, cuando los entrevistadores entienden qué es y son capaces de conectarse y de realizar la capacitación, se sienten muy felices, porque Chiara y su equipo tratan de que cada actividad sea lo más interactiva y lo más fácil posible. El hecho de que las actividades y los videos sean más visuales e interactivos ha tenido un impacto positivo en los entrevistadores. "Realizamos un par de encuestas para ver si piensan que nuestro contenido es bueno y útil. La mayoría contestó de manera positiva", explica Chiara. Comenzaron con 500 usuarios, y actualmente tienen 800. ☞

* Au Pair: 'a la par' o 'igual' en francés, es un término para una persona que cuida a los niños mientras vive con una familia como parte de un programa de intercambio cultural internacional.



FOTOS: AFP - JACK TAYLOR

El Centro Universitario Adventista de São Paulo (UNASP) y Moodlerooms se unen para crear una revolución educativa

POR Ángela Palacios
São Paulo, Brasil



FOTOS: AFP - MIGUEL SCHINCARIO

LA TECNOLOGÍA HA CAMBIADO LA manera en la que actuamos, pensamos y vemos diferentes aspectos de la vida, uno de los cuales es la educación. Este es el caso en UNASP (Centro Universitario Adventista de São Paulo), que ha expandido las experiencias de aprendizaje a plataformas de E-learning, en este caso específicamente a **Moodlerooms**.

UNASP es un establecimiento de educación superior que ha existido durante más de 100 años, y que tiene cuatro campus en São Paulo: São Paulo (sede central), Engenheiro Celho, Hortolandia y adicionalmente, el campus virtual. Cada uno de estos ofrece una gama de cursos técnicos, de pregrado y de postgrado.

Su filosofía se basa en el respeto y el fomento de las creencias adventistas, y cubre áreas mucho más amplias del conocimiento, como el balance espiritual, intelectual, físico y social a través de la fe en Dios y el respeto por la dignidad de los seres humanos.

El plan de estudio tiene el objetivo transversal de promover la excelencia académica sin pasar por alto los valores, la justicia y la responsabilidad. Y aunque se puede pensar que estos preceptos dictan estrictamente el contenido educativo de la universidad y sus metodologías de enseñanza, la UNASP se jacta sobre sus estrategias digitales innovadoras.

VALCENIR DO VALE COSTA,
DIRECTOR
DEL CAMPUS
VIRTUAL, CENTRO
UNIVERSITARIO
ADVENTISTA DE
SAO PAULO.

Por ejemplo, empezó a ofrecer cursos a distancia, un reto que, según el director del Campus Virtual, Valcenir do Vale Costa, los alienta a salirse de los paradigmas que se han establecido acerca de la educación en Brasil y en otras partes del mundo, donde el profesor es la figura principal de un aula porque es “quien tiene el conocimiento y lo sabe todo”.

Esta manera de pensar cambia mucho con la educación a distancia porque la atención reposa sobre el estudiante, quien tiene un rol más activo y participativo con el contenido. Este método de enseñanza ha ido desbancando el mito de que la calidad de la educación que un estudiante recibe no es la misma si no tiene a un profesor cara a cara, y lo han logrado mostrando los resultados alcanzados desde 2005, cuando la educación a distancia se introdujo apoyada por la plataforma de Moodlerooms.

“LA TECNOLOGÍA NO VA A REEMPLAZAR AL PROFESOR, PERO SI EL PROFESOR NO BUSCA LLEVARSE BIEN CON LA TECNOLOGÍA SE ENCONTRARÁ POR FUERA DEL AULA DE CLASE”

Esta alianza ha sido parte fundamental del proceso, porque es “el canal de comunicación entre el instituto y el estudiante, más que un lugar donde se sube todo el material”, explica Valcenir.

Actualmente los estudiantes pueden terminar el 20% de su carga académica en la plataforma virtual. Hay aproximadamente 15.000 estudiantes que están tomando las clases presenciales y que también están inscritos en diversos programas a distancia, y 300 estudiantes que están en cursos de posgrado. Adicionalmente, hay cursos de bajo costo para cualquiera que esté interesado en educación a corto plazo (de 10 a 40 horas).

El uso de diferentes recursos de la tecnología para la educación ha permitido que haya nuevas oportunidades de aprendizaje, cooperación y participación en la universidad. Brasil también se beneficia de este método, porque la enseñanza y la educación se democratizan y muchas cosas de las que previamente no se hacían, en este momento se están logrando. También ha logrado beneficios a largo plazo, porque las distancias en São Paulo son muy grandes y cuando una persona se ve obligada a ir de su casa, al trabajo y luego a la universidad y viceversa, moverse puede ser complicado, mientras que con el e-learning las agendas individuales se pueden manejar más fácilmente.

EDUCACIÓN EN LÍNEA

El cuerpo docente estuvo un poco reacio cuando empezaron a implementar el proyecto en la UNASP porque era algo tan nuevo que no estaban seguros de con qué lidiaban. Sin embargo, entre más se desarrollaban las clases virtuales, sus percepciones cambiaron radicalmente. Tres elementos clave empezaron a darse: poder tener, dominar y poder hacer un uso adecuado, ideal y armonioso de las herramientas digitales.

Cada profesor se está capacitando y constantemente aprendiendo y conociendo sobre las aplicaciones y cualquier otro asunto digital, porque “la tecnología no va a reemplazar al profesor, pero si el profesor no busca llevarse bien con la tecnología se encontrará por fuera del aula de clase”, dice Valcenir.

Cada esfuerzo, por ende, se está haciendo para tratar de capacitar y motivar a todo el profesorado y para asegurar que estén totalmente al tanto y que entiendan todas las posibilidades que les ofrece la tecnología en cuanto a los resultados positivos y los procesos educativos.

¿DÓNDE ESTÁ LA UNASP EN COMPARACIÓN CON OTROS INSTITUTOS?

Hay una gran diversidad en el campo educativo en Brasil y muchas universidades ya habían empezado a implementar la educación virtual antes de que la UNASP tomara la decisión de hacerlo. Por esa razón, han tomado todas las ventajas que esto les brinda y han podido aprender de los procesos utilizados en otras universidades, y por ende han podido mejorar y garantizar la calidad de sus programas.



Oleg Figlin: contribuyendo al éxito de las instituciones, más allá de la tecnología para el aprendizaje

OLEG FIGLIN, VICE-PRESIDENT INTERNATIONAL CONSULTING EN Blackboard, lleva poco más de un año en el cargo después de trabajar durante 14 años con otra gran empresa de software –SAP–, y su historia demuestra el potencial para el crecimiento que existe en la industria.

POR: Christina Gómez
Londres, Reino Unido

Oleg estudió informática y matemáticas y antes de llegar a SAP, la tercera empresa de software más grande del mundo después de IBM y Oracle, trabajó en múltiples empresas *start-up*. Oleg fue ingeniero de software durante cuatro años y permanecía sentado literalmente todo el día frente a la pantalla de un computador, realizando un trabajo que requiere muy poco contacto con los clientes. Posteriormente, se convirtió en arquitecto de soluciones, por lo que implementaba productos nuevos en el mercado y trabajaba con los clientes más estratégicos. Como parte de su labor pudo patentar cinco soluciones innovadoras para SAP. Después de 14 años con SAP y varios cargos de alta gerencia en los campos de la preventa



OLEG FIGLIN
VICE-PRESIDENT
INTERNATIONAL
CONSULTING EN
BLACKBOARD.

y la consultoría, Oleg sintió la necesidad de buscar algo nuevo. El siguiente paso en su trayectoria profesional lo llevó a Blackboard. Antes de su llegada, Blackboard no tenía un equipo de consultoría internacional. Oleg se dio cuenta de que había muchas oportunidades en el futuro, y optó por dirigirla como si fuera una *start-up* más que como la gran empresa que es, porque así podría moldearla.

En sus labores diarias en Blackboard, Oleg enfrenta tareas y retos nuevos. En su calidad de j Vice-President International Consulting, su prioridad clave consiste en garantizar la satisfacción más alta posible de los clientes y permitir que las instituciones formulen sus objetivos estratégicos, se preparen para ellos y los alcancen.

La tecnología juega un papel muy importante en Blackboard, pero contar tanto con la tecnología como con la pericia adecuada es un factor clave para cada institución. Y en International Consultant la pericia no es algo que se toma a la ligera. El equipo se ha duplicado en tamaño durante el último año y tiene empleados altamente especializados, muchos de los cuales se unieron a Blackboard después de ocupar puestos en instituciones educativas y cuentan con experiencia personal en el desarrollo, la administración y la entrega de estrategias institucionales para impulsar iniciativas digitales, desarrollar el portafolio académico y mejorar la experiencia estudiantil.

“REALMENTE AMO MOODLEROOMS. TIENE UN GRAN POTENCIAL, Y MOODLE ES UN PRODUCTO BASTANTE INTERESANTE: SU VENTAJA CLAVE RADICA EN QUE ES UN PRODUCTO DESARROLLADO POR LA COMUNIDAD, POR LO CUAL ES MUY ATRACTIVO”.

En el último año, International Consultant de Blackboard se ha convertido en una de las principales organizaciones de consultoría en el campo de la educación y la tecnología, y su objetivo es ayudar a las instituciones a enfocarse en su negocio principal: la capacitación del estudiante.

Posiblemente por eso Oleg es un gran admirador de Moodle, porque es la herramienta correcta para lograrlo. “Realmente amo Moodle. Tiene un gran potencial, y Moodle es un producto bastante interesante: su ventaja clave radica en que es un producto desarrollado por la comunidad, por lo cual es muy atractivo”, dijo Oleg. En efecto, el hombre sentado detrás del escritorio de la vicepresidencia de International Consultant de Blackboard está convencido de que los beneficios de un LMS de código abierto son contundentes y tangibles. “No es

simplemente una tecnología o un sistema de aprendizaje para estudiantes y empleados. También sirve para analizar resultados, ver qué se puede mejorar y ofrecer asesoría estratégica sobre cómo puede ser más exitoso todavía en el futuro”.

Con el fin de lograr lo que tiene en mente, una de las primeras tareas emprendidas por Oleg en su calidad de vicepresidente de International Consultant consistió en simplificar el portafolio de servicios. Cuando llegó a la empresa, Blackboard contaba con 250 servicios diferentes. Puede sonar impresionante, pero Oleg cree que todo debe ser lo más sencillo posible. Redujo el portafolio a 50 servicios, para que fuera más fácil ofrecer a los clientes una solución que realmente les funcione. Adicionalmente, su equipo ha introducido muchas nuevas ofertas atractivas.

En términos de lo que tiene planeado para Blackboard en el futuro, este año espera lograr tres objetivos principales. Primero, ampliar el portafolio de servicios para los clientes existentes. Hasta ahora, Blackboard se ha enfocado principalmente en conseguir clientes nuevos, pero lo que Oleg quiere es asegurarse de que los clientes existentes tengan lo que necesitan para mantenerse al tanto de los retos nuevos y las tendencias del mercado. La segunda tarea para el futuro es asegurarse de que las empresas que colaboran con Blackboard sean totalmente exitosas, por lo cual cada uno de

los servicios del portafolio de Blackboard será revisado para garantizar que preste soporte a un objetivo institucional específico, como aumentar las matrículas, elevar la satisfacción estudiantil, etc. El tercer objetivo consiste en ofrecer soporte permanente después de que un proyecto haya sido implementado y garantizar que la satisfacción de cada cliente sea óptima y que haya adoptado totalmente los productos de Blackboard. A cada cliente se le asignará

un Customer Success Manager, quien colaborará permanentemente con él y se concentrará en medir la tecnología adoptada en la institución, definiendo una hoja de ruta clara para lograr los objetivos y para apoyarlo constantemente.

Oleg sabe que ser un *‘techie’* le ha ayudado a llegar al punto en el cual se encuentra en este momento de su vida, porque una persona no puede tener éxito en los negocios si no entiende la tecnología básica detrás de las herramientas con las cuales trabaja. “Trabajar con Blackboard ha sido un desafío muy grande, pero al mismo tiempo muy gratificante”, dijo, aunque está feliz colaborando en una industria con tanto potencial y que cuenta con la capacidad de tener un impacto enorme en las vidas de tantas personas mediante algo tan básico pero tan complejo como la educación. ☞

Caldwell Community College & Technical Institute: Moodlerooms, el aliado del profesor

MEDIANTE EL USO DE UNA plataforma digital como Moodlerooms, en el Caldwell Community College & Technical Institute (CCC&TI) se han complementado y ampliado los programas educativos más allá de las clases diarias presenciales, lo cual ha aumentado también el impacto de la universidad en la comunidad de la que forma parte.

POR: Nicolas Peña
Hudson, NC, Estados Unidos

KRISTIN HARRISON,
DIRECTORA DE APRENDIZAJE A DISTANCIA, CALDWELL
COMMUNITY COLLEGE & TECHNICAL INSTITUTE.



Los programas ofrecidos por esta universidad que sirve a los condados de Caldwell y Watauga en Carolina del Norte, Estados Unidos, incluyen cursos presenciales diarios y nocturnos, además de cursos virtuales y varios cursos híbridos que aprovechan los dos ambientes para complementar sus actividades de enseñanza.

Un porcentaje importante de sus estudiantes son adultos, para quienes el aprendizaje a distancia y los cursos nocturnos son de gran ayuda porque les permiten trabajar durante el día. “El e-learning les ayuda a los estudiantes que trabajan tiempo completo o que tienen otros compromisos pero al mismo tiempo tratan de continuar con su educación. Pueden acceder a cursos que les ofrecen flexibilidad al momento de escoger cuándo y dónde aprender y trabajar en sus estudios”, dijo Kristin Harrison, la directora de Aprendizaje a Distancia de la universidad.

Con el fin de garantizar que los adultos que no están familiarizados con el aprendizaje virtual puedan beneficiarse lo más posible de estas herramientas, el instituto se ha comprometido a realizar jornadas de capacitación en Moodle con su personal y con los estudiantes, y además ofrece soporte en el campus y asistencia remota las 24 horas del día.

EL ALIADO DEL PROFESOR

Caldwell ofrece más de cien cursos, incluyendo programas técnicos, programas de pregrado y educación para adultos y para personas que quieren cambiar de universidad. En cada uno de estos escenarios son los directivos y los jefes de los departamentos quienes deciden cuáles cursos deben ser presenciales y cuáles pueden ser virtuales o híbridos. Sin embargo, Harrison reconoce que la plataforma está siendo usada por el cuerpo docente incluso para cursos totalmente presenciales, por las múltiples ventajas que ofrece. Los docentes la utilizan para comunicarse de manera rápida y efectiva con los estudiantes, para publicar y difundir notas y como una ayuda de aprendizaje adicional.

Con respecto a los cursos que usan Moodlerooms, el Departamento de Aprendizaje a Distancia ha recibido retroalimentación altamente positiva del profesorado, que señala ejemplos como el de los foros avanzados y la posibilidad de crear y editar exámenes y acceder a todas las herramientas que se necesitan desde la página principal.



FOTOS: PERSONAL ARCHIVE



“EL E-LEARNING LES AYUDA A LOS ESTUDIANTES QUE TRABAJAN TIEMPO COMPLETO O QUE TIENEN OTROS COMPROMISOS PERO AL MISMO TIEMPO TRATAN DE CONTINUAR CON SU EDUCACIÓN”

Adicionalmente, la asistencia técnica que se recibe como respuesta a sus dudas y preguntas, y para satisfacer sus necesidades, es excelente. “Se dedican a prestarle al cliente un buen servicio, y cuando se presenta un problema con los cursos y se necesita la ayuda de los técnicos de Moodlerooms, el tiempo de respuesta generalmente es de 24 horas o menos”, agregó Harrison.

La Directora de Aprendizaje a Distancia siempre está en la búsqueda de nuevos desarrollos y tecnologías que apoyen el uso del e-learning en las clases de la universidad. Actualmente, por ejemplo, está enfocando sus esfuerzos en el desarrollo de un nuevo curso de capacitación para que los docentes se entrenen en Moodlerooms, lo que demuestra que el aprendizaje virtual se ha convertido en piedra angular de las actividades educativas de la CCC&TI. ☺



Francia, educación abierta para todos: entrevista con Frédéric Dardel, presidente de l'Université Paris Descartes

Foto: Nicolas Alboize

E -LEARN MAGAZINE: ¿PODRÍA PRESENTAR DE MANERA BREVE L'UNIVERSITÉ PARIS DESCARTES A NUESTROS LECTORES?

Frédéric Dardel: L'Université Paris Descartes es parte de la COMUE Sorbonne Paris Cite. Enseñamos principalmente carreras relacionadas con la salud (medicina, farmacia, etc.). Esperamos introducir otras materias como literatura e idiomas.

ELM: LAS UNIVERSIDADES FRANCESAS SON RECONOCIDAS POR TENER CIERTA AMBIVALENCIA SOBRE EL PAPEL QUE DESEMPEÑAN LOS PROFESORES, LOS CUALES TIENEN EL ESTATUS ESPECIAL DE PROFESORES INVESTIGADORES. ¿CREE USTED QUE ESTO IMPACTA LA PEDAGOGÍA DE MANERA POSITIVA O NEGATIVA?

FD: Yo no creo que esto tenga que ver con el estatus de profesor-investigador. Por el contrario, en Francia se le da una evaluación a los profesores principalmente sobre la base de su actividad investigativa y el desarrollo de su carrera depende de las publicaciones que realice. Esto nos lleva a

una paradoja: aunque las dos actividades son fundamentales, lo referente a la investigación predomina sobre los asuntos pedagógicos.

En la Universidad tomamos algunas medidas para que haya un mayor equilibrio. Por ejemplo, con cierta frecuencia organizamos rondas por las distintas facultades con la propuesta de "snacks" pedagógicos. Organizamos una comida, a la cual asisten los profesores e ingenieros del aprendizaje de manera informal y voluntaria, con el fin de abordar temas relacionados con la enseñanza. Este tipo de encuentros nos permite hacer un balance de la interacción en los cursos, del interés de combinar disciplinas, de la innovación pedagógica y hasta de nuevos formatos de calificación.

Otra iniciativa que ponemos a disposición de los profesores investigadores es la de tomarse una "licencia investigativa", la cual dedican tanto a nuevos e innovadores proyectos como al mejoramiento de la parte pedagógica.

El conjunto de estas medidas tiende a incrementar el nivel de desempeño de nuestros profesores y, por ende, la calidad de la enseñanza en general.

ELM: ¿CUALES SON SUS MAYORES RETOS PARA LOS PRÓXIMOS AÑOS?

FD: La educación universitaria en Francia debe estar abierta a todas las personas. Sin embargo, lo más difícil de esto es que no contamos con un sistema de precedentes para llevar a cabo la selección. Tenemos una tasa de procesos fallidos muy alta en las diferentes disciplinas. Por ejemplo, para el segundo año de medicina

solo hay 500 puestos para más de 2500 alumnos inscritos. Y en derecho, cerca del 60 % de los alumnos repite el primer año.

Creo que el origen de este problema es principalmente que no hay ningún tipo de preparación previa en la secundaria, por lo que los alumnos de primer año llegan con ideas falsas sobre la carrera, las cuales no corresponden a sus expectativas.

Para tratar de resolver esto, hemos tomado ciertas medidas. Por ejemplo, algunos alumnos de segundo y tercer año universitario van a los colegios para hablar sobre sus carreras y sobre la experiencia en la facultad. Así desarrollamos una estrategia de comunicación para todos los ámbitos que permite a los aspirantes identificar rápidamente si les conviene la carrera y el método de estudio que van a escoger.

Sin embargo, el mayor reto siguen siendo los alumnos que vienen de escalafones no convencionales. Durante los últimos 3 años, todos los graduados de medicina venían del escalafón de bachillerato científico. Por lo tanto, nuestro deber y responsabilidad es buscar alternativas para esos estudiantes que fallan y que sin embargo tienen la voluntad de estudiar. Hemos hecho propuestas innovadoras, tales como el ingreso de estudiantes directamente al segundo año, la oferta de un año complementario para que los estudiantes tengan la posibilidad de nivelarse y finalmente, escalafones paralelos, con frecuencia desconocidos, que le ofrecen a los estudiantes posibilidades profesionales acorde a sus expectativas.

NUESTRO DESEO EN LA UNIVERSIDAD ES PROPONER CARRERAS INNOVADORAS, ESPECIALMENTE LOS DIPLOMADOS DOBLES QUE PERMITEN CUBRIR UNA GRAN VARIEDAD DE TEMAS Y LLEGAR A NIVELES DE CONOCIMIENTO SUPERIORES A LOS DE UNA DISCIPLINA INDIVIDUAL.

Hemos implementado herramientas para que los profesores entiendan los cursos de manera diferente. La utilización de las plataformas es fundamental y debe ser una extensión del curso en lugar de una simple réplica. En efecto, el principio de la clase invertida responde de manera positiva a muchas inquietudes de los profesores y de los alumnos, se da una mayor flexibilidad en la utilización del tiempo, las ausencias son un problema menor y el contenido de los cursos tiene disponibilidad permanente y de buena calidad.

ELM: Y EN CUANTO A LA TECNOLOGÍA DIGITAL, ¿QUÉ NOVEDADES PIENSA IMPLEMENTAR EN L'UNIVERSITÉ PARIS DESCARTES?

FD: Tenemos la impresión de que algunos de nuestros estudiantes comparten el contenido de los cursos sin que haya ningún control al respecto, lo cual hace que la calidad de dicho contenido sea variable. Por eso nos gustaría poder reglamentar y estandarizar la digitalización para presentar el contenido de los cursos en formatos similares a los ePub (publicaciones electrónicas).

Además, estoy seguro de que el trabajo colaborativo permite a los estudiantes asimilar mejor la información. Por lo tanto, vamos a buscar herramientas para fortalecer esta faceta de la educación.

Finalmente, espero cambiar los métodos de evaluación para que estén mejor alineados con la realidad del mundo actual. En efecto, es posible que muy pronto podamos proponer exámenes autorizados por Internet. El objetivo es permitir a los estudiantes que busquen la información y mantengan su sentido crítico sobre lo que encuentran. Cuando salgan a la vida profesional, sin duda se les exigirán este tipo de competencias que, por el momento, no se enseñan o se hace muy poco.

ELM: ¿QUÉ PODRÍA DECIRLE A ESTUDIANTES EXTRANJEROS PARA ANIMARLOS A VENIR A ESTUDIAR A L'UNIVERSITÉ PARIS DESCARTES?

FD: Nuestro deseo en la Universidad es proponer carreras innovadoras, especialmente los diplomados dobles que permiten cubrir una gran variedad de temas y llegar a niveles de conocimiento superiores a los de una disciplina individual. También, y esto gracias a la Betencourt Foundation, disponemos de herramientas de simulación actualizadas y competentes, para que los estudiantes puedan aplicar la teoría de manera inmediata. Y por último, París sigue siendo la ciudad más bella del mundo. ☺



FOTO: © F. POLETTI

FRÉDÉRIC DARDEL,
PRESIDENTE DE L'UNIVERSITÉ
PARIS DESCARTES



International College of Music: tecnología de aprendizaje para la interpretación musical

POR: Christina Gómez Echavarría
Kuala Lumpur, Malasia

La música es una disciplina que requiere de precisión, de un buen oído, mucha práctica y de una técnica detallada, todo esto demanda mucho tiempo. Por estas razones, puede parecer extraño enseñar música a través de recursos E-Learning. Sin embargo, el International College of Music (ICOM) en Malasia está enfrentando el reto de enseñarles a sus estudiantes a través de las pantallas de sus computadores. Ks Sze es el líder de

los cursos en línea y el administrador de la plataforma ICOM Online, la cual brinda una serie de cursos de audio y de música para personas alrededor del mundo.

ICOM goza de una reputación muy alta en Asia ya que ofrece una calidad de educación muy alta en música contemporánea, y también tiene una alianza con Berklee College of Music en Boston, una de las universidades musicales más prominentes del mundo. ICOM tiene un número de premios, músicos y productores musicales egresados que son bastante conocidos en Asia. Gracias a esta reputación tan alta, lanzar su plataforma de E-learning fue una movida muy audaz de su parte.

ICOM Online existe hace un poco más de un año y actualmente ofrece solamente cursos cortos que son 100% virtuales, aunque también hay planes para que en el futuro estas clases se integren con las que se dan en el campus y poder tener una educación combinada en todos los campos. Por el momento, en línea existen algunas clases de interpretación musical, las cuales requieren que se enseñe y se aprenda cómo tocar ciertos instrumentos; y también hay clases enfocadas en teoría y producción musical. Uno de los trabajos fundamentales de los profesores, aparte de enseñar sus respectivas clases, es poder interactuar con los estudiantes lo suficiente como para darles una retroalimentación bien pensada, y de esta manera lograr que sean cada día mejores.

“MOODLEROOMS LES BRINDA FUNCIONES QUE NECESITAN PARA LOGRAR QUE LAS CLASES SE DESARROLLEN BIEN, LO CUAL JUEGA UN PAPEL MUY IMPORTANTE PARA AYUDAR A QUE ICOM ONLINE PROTEJA SU REPUTACIÓN EN EL SECTOR DEL APRENDIZAJE VIRTUAL”.

El método que usa ICOM Online es que los profesores suben videos u otros medios con el contenido de la clase para enseñar la práctica o la teoría de ciertos temas, por ejemplo una progresión de acordes en el piano. Después, los estudiantes acceden a la clase tantas veces como necesiten, y luego proceden a grabar un video donde ellos mismos muestran qué aprendieron. El video del estudiante se sube a la plataforma como una tarea y el profesor lo revisará para darle anotaciones sobre su técnica. No es muy diferente de una clase en la que se encuentran el profesor y el estudiante cara a cara para evaluar el trabajo.

La siguiente pregunta que nace cuando se piensa en un estudiante que está practicando un instrumento solo en su cuarto y al frente de una cámara es si esto puede llegar a ser una desventaja cuando en el futuro tenga que tocar ante el público. Ks explica que para que los estudiantes no sufran de pánico escénico los profesores los estimulan para que sean activos en los foros y suban su contenido para que otros estudiantes puedan comentar. Además de esto, hay una ventaja escondida, y es que cuando el estudiante se graba a

sí mismo, puede revisar la grabación y darse cuenta de los errores que está cometiendo y esto, a su vez, les enseña a ser más autocríticos. Los buenos estudiantes se grabarán más de una vez hasta que sientan que lograron un buen resultado.

Moodlerooms es la plataforma que ICOM Online utiliza para su programa de E-learning y contiene el material de todas las clases. Ks dice que Moodlerooms les brinda funciones que necesitan para lograr que las clases se desarrollen bien, lo cual juega un papel muy importante para ayudar a que ICOM Online proteja su reputación en el sector del aprendizaje virtual. El eslogan de ICOM Online es “Aprende donde sea y a cualquier hora”, porque creen que el aprendizaje no se debería limitar a ciertos tiempos o a una ubicación geográfica, y Ks piensa que esta es la manera más innovadora de enseñar. También cree que la educación se está alejando del salón de clases cada día más y agrega que a ICOM Online le gustaría estar ahí cuando se despeguen del todo los dos conceptos. “Estas clases son muy diferentes a lo que una persona puede ver por tutoriales de YouTube gratis, porque tener un syllabus estructurado y un profesor calificado para que le de retroalimentación es algo invaluable”, agrega.

Aunque puede parecer que las clases teóricas son más fáciles de enseñar, Ks dice que el verdadero desafío que tienen los profesores es motivar a los estudiantes lo suficiente para que se mantengan enfocados y aprendan la disciplina que requiere la música, ya que hay muchas distracciones en el internet hoy en día.

En términos de empleabilidad, Ks dice que ICOM tradicionalmente ha tenido muy buena relación con la industria y que sus egresados logran entrar muy bien en el mercado laboral. Entre los egresados de ICOM están nombres muy reconocidos en el mercado asiático, como Rithan de Deja Voodoo Spells, quien vende sus álbumes en iTunes, JD de Pop Shuvit y Gin Lee, una vocalista quien está en alta demanda en Hong Kong. Ks espera que ICOM Online tenga el mismo éxito que ha tenido el campus universitario tradicional, y que permita que grandes talentos construyan su carrera a partir de lo que aprendieron con ICOM Online. ☺



KS SZE, LÍDER DE LOS CURSOS EN LÍNEA Y EL ADMINISTRADOR DE LA PLATAFORMA ICOM ONLINE. INTERNATIONAL COLLEGE OF MUSIC (ICOM), KUALA LUMPUR, MALASIA.

POET, un poderoso aliado sin ánimo de lucro para la comunidad de Moodle



POET es el acrónimo de 'Partners of Open Education Technologies' (Socios de Tecnologías Abiertas de Educación). Este grupo fue fundado hace dos años, con el objetivo de orientar y explicar los beneficios de Moodle para aquellos interesados en el uso del LMS y de ayudarles a integrarlo a sus soluciones existentes. En una charla con Mike Churchward, director ejecutivo de POET, E-Learn Magazine tuvo la oportunidad de hablar con él, quien nos contó la historia detrás del grupo.

E-Learn Magazine: ¿CÓMO SURGIÓ LA IDEA DE CREAR EL PROYECTO POET?

Mike Churchward: Hace casi dos años, estábamos dedicados a probar y testear plugins de Moodle, pero entendimos que no éramos los únicos en esa labor. Fue entonces cuando decidimos reunirnos con otros socios para ver cómo podíamos realizar un uso más eficiente de los recursos y de esa manera trabajar colaborativamente en pro del mismo objetivo.

E.L.M.: ¿CUÁL ERA EL OBJETIVO DE POET AL MOMENTO DE SER FUNDADO?

M.C.: La idea era especializar un grupo de personas para trabajar juntos como Moodle Partner, y de esa manera

construir un programa de ayuda donde se pudieran desarrollar plugins, procesos, sistemas y un método de certificación para que cualquier persona en el mundo tuviera algo estructurado al momento de instaurar su LMS.

MIKE CHURCHWARD,
POET'S EXECUTIVE
DIRECTOR.

E.L.M.: ¿QUÉ MIEMBROS COMPONEN POET?

M.C.: Los miembros son: Blackboard, Lambda Solutions, Remote Learner, y las universidades estadounidenses de UCLA, Oakland y Minnesota.

E.L.M.: ¿QUÉ SE REQUIERE PARA SER MIEMBRO DE POET?

M.C.: En realidad, no hemos puesto un gran esfuerzo en extender los miembros actuales, pero es algo que queremos hacer, aunque nuestra prioridad es el tema de los plugins. Otras entidades se han acercado y expresado interés de unirse, pero no hay términos estrictos para esa clase de inscripción; es importante entender que como base debe haber una contribución de recursos y deben participar en la planeación y en el desarrollo del roadmap. Esperamos desarrollar una guía de cómo y qué se requiere para poder ser miembro de POET, pues esta es una comunidad abierta.

E.L.M.: ¿LOS RECURSOS ECONÓMICOS PARA PROMOVER EL PROYECTO POET DE DÓNDE PROVIENEN?

M.C.: Los fondos provienen de la comunidad y de tres de los seis socios fundadores, principalmente Blackboard, Lambda Solutions y Remote Learner. Estamos conscientes que más adelante tendremos que explorar una financiación

alternativa, pero nuestro objetivo actual no es establecernos como una organización comercial sino más bien como una sin ánimo de lucro.

E.L.M.: ¿CUÁL ES LA RELACIÓN DE POET CON LA COMUNIDAD DE MOODLE?

M.C.: Nosotros tenemos un objetivo de demostrar que la comunidad sí puede aportar recursos, y aportarlos influyentemente y exitosamente. Como experimento, estamos con la esperanza de comprobar que la comunidad sí puede aportar de este modo.

E.L.M.: EN CUANTO A EL OBJETIVO DE ORIENTAR Y EXPLICARLE A USUARIOS INTERESADOS EN UTILIZAR LMS Y SOBRE CÓMO PUEDEN UTILIZAR MOODLE, ¿LOS PLUGINS QUE USTEDES PRUEBAN ESTÁN DISPONIBLES SOLO PARA MOODLE O TAMBIÉN PARA OTRAS TECNOLOGÍAS 'OPEN SOURCE'?

M.C.: En este momento, el enfoque primario es dedicarnos a Moodle. Sin embargo, en base a eso, estamos extendiéndonos y alcanzando otras tecnologías de interés para nuestros miembros. Como sugiere nuestro nombre, no queremos imponernos límites y queremos colaborar y aportar al crecimiento amplio y acelerado de Moodle.

E.L.M.: ¿PODRÍA DECIRSE QUE UNO DE LOS ASPECTOS MÁS IMPORTANTES DE POET ES EVALUAR LOS COMPLEMENTOS, QUE SE LE VAN ENTREGAR A DETERMINADO CLIENTE, EN UNA PLATAFORMA PARA QUE ESTA SEA MÁS ROBUSTA Y CON MEJORES CARACTERÍSTICAS?

M.C.: En este momento, evaluar no es algo que esté particularmente tan engranado en nuestro roadmap, aunque sí evaluamos y revisamos plugins, pero no es parte de nuestro mandato. Lo que tratamos de hacer es ayudar a comunicar esas nuevas características y funcionalidades que existen, para que la comunidad esté consciente de ello; queremos establecernos como un grupo confiable donde se puedan desarrollar determinados plugins que necesite la comunidad de Moodle. La meta final es que esos plugins eventualmente hagan parte integrada del producto de Moodle.

E.L.M.: ¿EN QUÉ CONSISTE EL PLUGIN SCORING SYSTEM Y EL AUTOMATIC TESTING?

M.C.: El Automatic Testing (AT) está integrado con el Plugin Scoring System (PSS). Esta herramienta ayuda a detectar los problemas que hay en el sistema de plugins de Moodle. Actualmente, no hay una documentación que especifique que se ha llevado a cabo una validación tecnológica de los diferentes aspectos, especialmente su rendimiento y seguridad. La idea es poder implementar herramientas como estas para desarrollar un proceso de automatización, que haría dos cosas: validar que las funcionalidades que los plugins ofrecen sí las tienen; y crear alertas donde una persona debe intervenir porque hay problemas en el código y en su ejecución.

E.L.M.: ¿EXACTAMENTE CÓMO TRABAJA EL PSS CON EL AT?

M.C.: El PSS lo que hace es expresar cómo nos fue con el AT de esos plugins. Los resultados son reflejados en un sistema de tres puntos. La base de datos de plugins de Moodle está siendo evaluada sobre un puntaje de 10, sin embargo, como se pueden imaginar, la diferencia entre un 6 y un 9 no es algo que sea muy claro, y da lugar a ambigüedades. Por eso preferimos establecer un sistema más sencillo: El 0 es una falla total, no está apto; el 1 sugiere cosas que hay que mejorar; y un 2 refleja que las pruebas salieron perfectas. La filosofía que respalda este sistema

de puntaje se basa en recompensas: queremos premiar a aquellos que se esmeran en proveer y desarrollar plugins que son de la mejor calidad.

Pero el Scoring System tampoco es un número por sí solo, va acompañado por comentarios informativos que son suministrados por los miembros de POET. No es una cuestión tajante sobre si falló o pasó; la idea es poder identificar las cosas que no están funcionando y se les pueda dar solución, y así proveer un acompañamiento o una referencia para que puedan mejorarse.

E.L.M.: ¿QUÉ TIPO DE PLUGINS HAN SIDO PROBADOS Y TESTEADOS?

M.C.: Estamos realizando pruebas para una gran variedad y gama de plugins como actividades, blogs, retroalimentación, autenticación, y otros. Estamos con esa meta: poder probar y testear cuantos más plugins se pueda, para que de esa manera nuestros procesos y flujos de trabajo sean más robustos, para así estar mejor preparados.

E.L.M.: ¿QUÉ TIPO DE REVISIONES TÉCNICAS Y DE SEGURIDAD ESTÁN SIENDO EJECUTADAS POR POET CON LOS PLUGINS DE MOODLE?

M.C.: Las pruebas técnicas automatizadas vienen integradas dentro del plugin. Son pruebas de unidad en caliente y se ejecutan para asegurarse que funcionen correctamente. Esto ayuda a que el plugin obtenga un puntaje más alto, y de hecho, hemos desarrollado plantillas de pruebas automatizadas para nuestros desarrolladores, para decirles "miren, acá hay un punto de inicio para mejorar la calidad del plugin".

En cuanto a seguridad y desempeño, esta área todavía está en desarrollo. Estamos tratando de desarrollar 'testers' de código automatizados para que busquen e identifiquen áreas de preocupación o problemáticas conocidas. En este momento esos 'testers' no pueden declarar que un plugin esté cien por ciento seguro; es más un tema de buscar funcionalidades que pueden causar inquietudes y así generar alertas para que las revisen. ∞

APRENDA MÁS



Mahara, el ePortafolio personal para el progreso del aprendizaje

POR: Laura Orozco
Wellington, Nueva Zelanda



FOTO: APPMARTY MELVILLE

Mahara comenzó en 2006 como una empresa conjunta de varias universidades de Nueva Zelanda interesadas en crear un ambiente de aprendizaje personal integrado con sus LMS de base. Encabezada por Catalyst IT (<http://catalyst.net.nz>), se ha convertido en un portafolio electrónico al que los estudiantes y los profesionales pueden subir evidencia de su aprendizaje y demostrar su experiencia laboral.

“Los estudiantes pueden crear un portafolio con el fin de demostrar sus avances en un área específica de aprendizaje. Este portafolio va a complementar, por ejemplo, las búsquedas

de trabajo gracias a que permite incluir evidencia real de sus logros. Los estudiantes pueden subir archivos desde sus dispositivos, hacer comentarios en publicaciones sobre el aprendizaje directamente en Mahara e incorporar contenido de otras páginas web como servicios para compartir audio y video, generadores de animaciones, servicios de presentación y almacenamiento en la nube. De esa manera, pueden organizar lo que aprendieron en un sólo lugar y tenerlo a la disposición de diferentes audiencias”, explica Kristina Hoepfner, Líder del Proyecto Mahara y Facilitadora para la Comunidad de Catalyst IT.

Mahara es perfecta para las personas que necesitan guardar un registro de su desarrollo profesional, por ejemplo enfermeras, trabajadores sociales, peluqueros,

KRISTINA HOEPPNER,
LÍDER DEL PROYECTO MAHARA
Y FACILITADORA PARA LA
COMUNIDAD DE CATALYST IT.

profesores, artistas, entre otros, una de sus características es que se puede acceder a los portafolios y actualizarlos en cualquier lugar y a cualquier hora. Además de todos estos beneficios, Mahara funciona también como una red social y les permite a las personas tratar varios asuntos en un lugar seguro.

De acuerdo con Hoepfner, “Mahara está siendo usada por los estudiantes no sólo para crear sus portafolios personales sino también para prácticas relacionadas con el aprendizaje social. Los estudiantes pueden colaborar en sus portafolios y trabajar en proyectos para grupos. Se comunican con personas que ven sus portafolios

EN VEZ DE CARGAR CARPETAS

desordenadas o sacar fotocopias de su trabajo, Mahara, que se integra perfectamente con Moodle, es una aplicación virtual de código abierto para el aprendizaje social que le permite establecer su identidad digital y mostrarla a otras personas.

mediante la funcionalidad de comentar y reciben opiniones adicionales con respecto a lo que han hecho bien o lo que pueden mejorar.

Mahara y Moodle se complementan de varias maneras. Mientras que Moodle sirve para proporcionarles herramientas a los profesores y a ayudarles a orientar a sus estudiantes mediante distintos recursos y actividades, Mahara es para los estudiantes. Esto quiere decir que son los estudiantes quienes deciden qué contenido incluir en sus portafolios y qué no. Por ejemplo, si pasan contenido de aprendizaje de Moodle a Mahara, pueden guardarlo en su ePortafolio, aun si el profesor lo elimina de Moodle.

MAHARA ESTÁ SIENDO USADA POR LOS ESTUDIANTES NO SÓLO PARA CREAR SUS PORTAFOLIOS PERSONALES SINO TAMBIÉN PARA PRÁCTICAS RELACIONADAS CON EL APRENDIZAJE SOCIAL. LOS ESTUDIANTES PUEDEN COLABORAR EN SUS PORTAFOLIOS Y TRABAJAR EN PROYECTOS PARA GRUPOS.

“Debido a que Moodle y Mahara están estrechamente integrados, una institución educativa puede ofrecerles a sus estudiantes y a su profesorado un inicio de sesión único para las dos aplicaciones y también permitirles a los estudiantes enviar su evidencia de aprendizaje desde Moodle directamente a Mahara, por ejemplo, archivos con tareas presentadas, mensajes en foros y entradas de glosarios”.

El Programa de Socios Mahara, administrado por Catalyst, les ofrece a sus miembros la oportunidad de trabajar en estrecha colaboración con el equipo que maneja el proyecto principal de Mahara, recibir información anticipada sobre iniciativas nuevas y ser notificados oportunamente de lanzamientos futuros, para poder programar sus actualizaciones y aparecer en la página web de Mahara, todo sin pagar ninguna tarifa y siendo, en cambio, colaboradores activos del proyecto Mahara.

Recientemente, a principios de abril de 2016, Blackboard se convirtió en socio de Mahara y demostró su compromiso con el proyecto Mahara. Consciente de que muchos de sus clientes usan Mahara como parte de sus operaciones de Moodlerooms, Blackboard planea apoyar a la comunidad mediante la resolución de problemas y el desarrollo de características.


Kristina Hoepfner, Líder del Proyecto Mahara y Facilitador para la Comunidad de Catalyst IT. 



FOTO: AFP - WENDELL TEODORO

El TLC ANZ 2016 fue el espacio para debatir sobre el futuro de las tecnologías para el aprendizaje

Sídney, Australia

El Teaching and Learning Conference Australia and New Zealand (TLC ANZ) 2016 se realizó del 28 al 31 de agosto en Sídney, Australia. Con más de 230 asistentes y 60 sesiones de trabajo el evento demostró el liderazgo de Blackboard como compañía líder de soluciones de tecnología para la enseñanza y el aprendizaje. El evento reunió a los líderes de la educación, a los directivos de las instituciones educativas, a los profesores e instructores, a los diseñadores de cursos, a los administradores de sistemas y a los gestores de proyectos e-learning de la región con el fin de compartir experiencias, intercambiar ideas y establecer contactos con sus pares.


Durante el TLC ANZ 2016, Bill Balhaus, CEO de Blackboard compartió su visión de desarrollar y entregar productos de alta calidad, enmarcados en la innovación como principal característica y como vehículo para alcanzar el éxito de quienes los usan. Por otra parte, Katie Blot, Chief Strategy Officer, hizo varios anuncios importantes mejorarán las soluciones de enseñanza y de aprendizaje de Blackboard.

- **El lanzamiento de Moodle rooms 3.0** el cual incorpora las últimas mejoras de Moodle, además se obtuvo la certificación de IMS Global en el estándar de Caliper Analytics™. Moodle rooms 3.0 también mejoró características de Snap y de X-Ray Learning Analytics.

- **Blackboard Learn estará disponible en modalidad Software as a Service (SaaS)**, a través de los data centers regionales de Amazon Web Services (AWS).
- **Una vez se haya hecho la transición a SaaS**, los clientes podrán cambiar a la experiencia Ultra de Learn, que se caracteriza por una interfaz más simple, flujos de trabajo simplificados, experiencias de usuario personalizadas, entre otros.

Por otra parte, el evento se destacó por dedicar un día – el 29 de agosto – a las soluciones de código abierto de Blackboard, Moodle rooms. Este “Moodle rooms Client Day” contó con la participación de Martin Dougiamas, el creador y fundador de Moodle quien respaldó el partnership de Blackboard como el socio Moodle con mayor presencia en el mundo. Dougiamas, además de presentar su conferencia sobre el camino por recorrer con Moodle tuvo un espacio de preguntas y respuestas con los asistentes.

En este “Moodle rooms Client Day” varios miembros del equipo Moodle rooms expusieron todo el potencial de la plataforma, por ejemplo, la integración con los servicios de Office 365 y con Blackboard Collaborate. También, hubo espacio para hablar de X-Ray Learning Analytics for Moodle rooms, esta herramienta de analítica predictiva que, gracias a sus reportes, asegura mejorar el desempeño de los cursos en línea de las organizaciones.

Sin duda, eventos como el TLC ANZ son espacios de actualización y participación entre la comunidad y pares que trabajan día tras día en enriquecer y potencializar las posibilidades que la educación de hoy ofrece. Para Blackboard, el compromiso de reimaginar la educación está en el trabajo colectivo, en la innovación y en la retroalimentación de buenas prácticas que conduzcan a mejores experiencias a la hora de aprender. 

El aprendizaje
en línea no
tiene por qué
ser aburrido

Snap

Es un tema de código abierto de Moodlerooms que emplea una interfaz atractiva, amigable e interactiva para transformar las experiencias educativas.

Pruebe Snap ahora:



https://github.com/moodlerooms/moodle-theme_snap



AUTOMOTRIZ



FARMACÉUTICO
Y QUÍMICO



CONSULTORÍA



SERVICIOS
FINANCIEROS



TECNOLOGÍA
Y SOFTWARE



GREMIOS,
ASOCIACIONES Y ONG



AVIACIÓN



EDUCACIÓN



EDITORIALES
Y CONTENIDO



ENERGÍA Y
RECURSOS NATURALES



TELECOMUNICACIONES



COMERCIALIZACIÓN



GOBIERNO



SALUD



INFRAESTRUCTURA
Y CONSTRUCCIÓN



SEGUROS

EXPERIENCIA GLOBAL

Y TENDENCIAS EN E-LEARNING

SUSCRÍBASE A

E-Learn Magazine

www.elearnmagazine.com