

ELEARN

No.14

UNA INICIATIVA OPENNESS INICIADA POR Blackboard

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS: oportunidades y retos

P.10

FRISCO ISD, el distrito escolar que crece mediante las herramientas digitales

P.12

UNIVERSIDAD DE WARWICK: empoderando a los estudiantes mediante el aprendizaje auto-determinado

P.26



OPENNESS

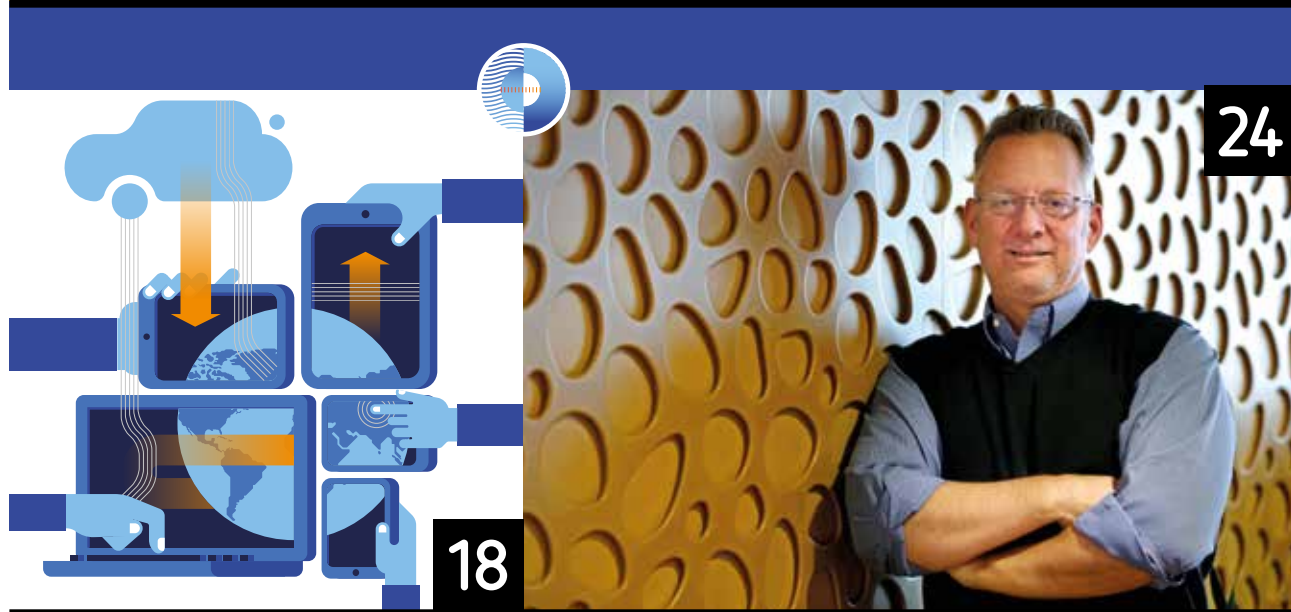
EL CAMINO HACIA UNA EDUCACIÓN LIBRE DE BARRERAS



E-learn es una iniciativa openess iniciada por Blackboard que busca la colaboración entre la comunidad de la enseñanza y del aprendizaje. E-learn es el espacio ideal para que los educadores compartan ideas, perspectivas y prácticas con el fin de mejorar el éxito del estudiante.

¿Quiere participar? Nos gustaría escucharlo.

Usted puede escribir una columna, sugerir un tema, participar en investigación y compartir sus experiencias. Escríbanos a manuel.rivera@blackboard.com para más información.



EDITORIAL

..... 5

EDUCACION

Utilizando el e-Learning para la promoción de la espiritualidad y el servicio a la comunidad..... 6

Innovación en el aprendizaje: la esencia de la Universidad Pompeu Fabra..... 8

Frisco ISD, el distrito escolar que crece mediante las herramientas digitales..... 10

Universidad de Warwick: empoderando a los estudiantes mediante el aprendizaje auto-determinado..... 12

Philippine eLearning Society: enseñar a través de plataformas e-learning..... 14

OPENNESS

Openness: el camino hacia una educación libre de barreras..... 18



Moodlerooms: Abierto para todos..... 24

Recursos Educativos Abiertos: oportunidades y retos..... 26

Con Blackboard Community siempre se puede aprender más..... 28

Cómo la tecnología apoya la filosofía Openness..... 30

Blackboard Collaborate habla su idioma..... 32

Openness, la práctica para innovación en la educación superior..... 34

Democratizando la educación a través de los LMS..... 36

Blackboard Learn y su compromiso con la innovación de los open standards..... 38

El revolucionario del código abierto que quiere cambiar el sistema..... 40

Inclinándose hacia el Openness..... 44

EDUCACION

La automotivación como clave para el éxito del e-learning..... 46

De Copenhagen para el mundo..... 48

¿Cuál es la principal ventaja de la colaboración en línea?..... 50

CORPORATIVO

En Finlandia se aprende a manejar a través de Blackboard Collaborate..... 52

REFERENCIAS

..... 54



E-LEARN ES UNA PUBLICACIÓN 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 Estudio

CORRECCIÓN DE ESTILO

Stefany García

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Phill Miller, Laureano Díaz, Lynn Zingraf, David Hastie, Jaslyn Hughes, Karen Underwood, Kelly Lemar, Foong Yee Leong, Samuel Tang, Paul Hardy, Andy Holohan, Jarkko Elo.

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,
Alejandra Hamann,
Ángela M. Palacios Giraldo
and Christina Gómez Echavarría.

DISEÑO

Camila Mejía Valencia,
Miguel Ángel Sánchez and
Catalina Losada Salgado

EDITOR DE

FOTOGRAFÍA

Mario Inti García Mutis

Carta editorial

ES UN GUSTO PARA NUESTRO EQUIPO INICIAR UN

nuevo año compartiendo con nuestra comunidad este especial de "Openness" la filosofía que tiene como premisa que el acceso a la información y al conocimiento sea libre de barreras y sea aprovechado y usado por cualquier persona.

En este especial hablaremos de Openness en concepto y de su aplicación en el mundo; de las iniciativas abiertas en educación superior así como de los retos y oportunidades existentes alrededor del tema.

Gracias a Ray Henderson por su contribución como columnista. Al Doctor Charles Severance quien a través de una entrevista nos contó de su experiencia en código abierto. Agradecemos a los diferentes participantes de Blackboard quienes nos hablaron de la perspectiva Openness desde varios puntos: Allan Christie, Mark O'Neil, Anneke Bates, Marissa Dimino, Brad Evans y Brad Koch.

Asimismo, gracias a todas las organizaciones y entrevistados que nos contaron su experiencia usando la tecnología para mejorar la enseñanza y el aprendizaje:

Gautam Saha de Georgia Technology Institute; Emily Willard del Australian College of Ministries; Manel Jiménez de la Universidad Pompeu Fabra; Mark Priddle de Primary Health Care; Ashley Nelson de Frisco ISD; Teresa McKinnon de la Universidad de Warwick; Anthea 'Thennie' Mariano de Philippine eLearning Society (PeLS); Jim Friscia del la Universidad de Western States; Carsten Storgaard de Copenhagen Business Academy; Dr. Conrado Iñigo de Lyceum of the Philippines University (LPU); Harri Keski-Rekilä de Opetustarvike Oy.

Con el ánimo de que este especial sea enriquecedor para nuestros lectores queremos plantear la siguiente reflexión en cada una de sus organizaciones: ¿cómo lograr que el acceso al conocimiento y a la información sea libre de restricciones?

**Atentamente,
Equipo E-Learn**

Utilizando el *e-Learning* para la promoción de la espiritualidad y el servicio a la comunidad

HOY LA TECNOLOGÍA ESTÁ

cambiando nuestras vidas. Incluso el Papa y la Reina de Gran Bretaña usan Twitter para comunicarse. De esta forma, las circunstancias están dadas para valerse de recursos *e-learning* con el fin de aprender sobre el cristianismo y la espiritualidad. Y esto es precisamente lo que sucede en el Australian College Of Ministries (ACOM), el instituto que pone en práctica los sistemas de aprendizaje en línea para que sus estudiantes puedan responderse preguntas sobre Dios y la fe cristiana, ayudar a la comunidad y estar inmersos en una espiritualidad a través de clases como El desarrollo de la comunidad internacional y local y El trabajo personal de Jesucristo.

POR: Christina Gómez Echavarría
Sídney, Australia

MOODLEROOMS LES FACILITA UNA BIBLIOTECA VIRTUAL PARA ALMACENAR LOS TRABAJOS REALIZADOS DURANTE EL CURSO Y EL MATERIAL DE APOYO PARA LAS CLASES.

Si bien la espiritualidad es una práctica presencial, esto no es impedimento para enseñarla a través de la lectura, el razonamiento y la expresión de una voluntad de aprendizaje y aplicación en su comunidad. El principal objetivo de ACOM es que la religión no sea vista como un acto de ir a la iglesia y rezar, para este instituto va más allá y se trata de estudiar las raíces, entender la palabra de Dios, la teología y estar en la capacidad de enfrentar los cuestionamientos que surgen en torno a estos temas.

Antes de que ACOM adoptara el *e-learning* como una herramienta de aprendizaje, este colegio que funciona a distancia desde 1990 solía imprimir los materiales de los cursos y enviarlos por correo a sus estudiantes; esta es una de las razones por las que decidió funcionar principalmente como un instituto a distancia y sin campus. También, entendió que con la educación a distancia podía llegar a cualquier persona en Australia y en el resto del mundo que estuviera interesada en compartir los valores del colegio.

ACOM ha consagrado en el tiempo la filosofía "su iglesia es su campus", con la que busca estimular a sus estudiantes para que brinden ayuda en las iglesias, hospitales o refugios locales que estén a su alcance y así poner en práctica el conocimiento. De esta manera, si su método fuera estrictamente presencial, este colegio tendría que limitarse a educar solo en Sídney y no llegar a más lugares.

EMILY WILLARD,
GERENTE DE SISTEMAS
DE APRENDIZAJE,
AUSTRALIAN COLLEGE
OF MINISTRIES.

El objetivo de este colegio es establecer ministerios, que corresponden a las actividades en las que un estudiante puede estar involucrado para prestar un servicio a la comunidad, ya sea en una iglesia, recaudando fondos o en un aula comunitaria. Los ministerios son una parte fundamental de cualquier disciplina. En esta medida, para ACOM resulta importante que el conocimiento que adquiere cada estudiante trascienda más allá de los libros y deje una huella en su vida.

ACOM es miembro del Colegio de Teología de Sídney, reconocido por sus altos estándares educativos. Es por esto que el instituto implementa su plataforma *e-learning* a través de **Moodlerooms**, con el fin de que los docentes puedan cargar en línea el contenido y el material de lectura para las clases. Esto les permite a los estudiantes trabajar a su ritmo y tomar desde un curso hasta seis cada semestre, sin dejar de lado las fechas y compromisos de las entregas. Durante el semestre se realiza la actividad "Facilitación de tres días", en la que alumnos y docentes participan en un retiro para revisar temas desarrollados en el aula, estudiar diferentes términos y recibir una retroalimentación por parte de los estudiantes sobre lo aprendido durante el curso. Este encuentro es muy popular en la comunidad educativa, pero no es un requisito obligatorio, ya que muchos estudiantes viven lejos y no pueden asistir.

Sin embargo, con Moodlerooms la distancia no es barrera para implementar estas actividades de manera virtual. ACOM cuenta con *Collaborate Ultra*, una

herramienta de comunicación y videoconferencia, con la que, según Emily Willard, Gerente de Sistemas de Aprendizaje del colegio, han podido reunir a los alumnos con docentes para conversar sobre distintos temas y resolver inquietudes. "Moodlerooms ha sido una adquisición muy valiosa para ACOM", así lo asegura Emily, ya que manifiesta que han logrado mejorar la comunicación con sus estudiantes, fortalecer sus habilidades y entrenarlos en lo que no tienen tanta fortaleza. Moodlerooms también les facilita una biblioteca virtual para almacenar los trabajos realizados durante el curso y el material de apoyo para las clases.

Emily explica que la mayoría de los estudiantes que se matriculan en el colegio lo hacen porque quieren sentir una conexión profunda y real, o encontrar respuestas a preguntas frecuentes relacionadas con su propia espiritualidad. Más allá de fines lucrativos o adquirir un estatus, para ella esto se convierte en una forma de vida. Si bien la mayoría de los estudiantes son jóvenes, los mayores también acuden a ACOM para aprender algunos aspectos que durante su juventud no exploraron y encuentran allí la oportunidad para hacerlo.

Los estudiantes tienen la posibilidad de matricularse en cuatro especializaciones: Estudio de la Biblia, Teología, Liderazgo y Espiritualidad. Existen requisitos mínimos de formación en espiritualidad para todos los estudiantes, porque es en ese momento cuando ACOM evalúa cómo evolucionan los estudiantes a lo que están aprendiendo y si está influyendo en sus vidas de manera positiva. Los alumnos también pueden escoger otras disciplinas dependiendo de sus intereses y a la vez cuentan con créditos libres que pueden utilizar, por ejemplo, con cursos sobre otros temas.

Cuando un estudiante no está alcanzando los resultados esperados cuenta con la ayuda de los Gerentes de Apoyo al Aprendizaje, quienes se encargan de brindarles asesoría para lograr un mejor desempeño hacia la consecución de sus metas e intereses. A la fecha ACOM cuenta con 1.100 estudiantes matriculados en cursos vocacionales de pregrado o posgrado.

Por último, Emily cierra con esta frase: "El aprendizaje requiere que los humanos sean curiosos, que comuniquen, interactúen, prueben, discutan, definan, encuentren esperanza y rechacen. La tecnología puede ayudarles a lograr todo esto", lo que se traduce en un pilar valioso para todo lo que hacen. Asimismo, considera que no existe una brecha entre la religión y la tecnología; por el contrario, cualquier resistencia que pueda haber con la tecnología se debe a la edad o a la falta de práctica, más que a alguna razón moral.

FOTOS: AFP - WENDELL TEDORO

Innovación en el aprendizaje: la esencia de la Universidad Pompeu Fabra

FOTO: PERSONAL ARCHIVE

POR: Ángela Palacios
Barcelona, España

PARA LA UNIVERSIDAD POMPEU FABRA LA

clave del éxito de la enseñanza se encuentra estrechamente ligada con una pedagogía innovadora, por ello empezó a trabajar con *Moodlerooms*, el LMS que le permitirá ampliar las estrategias de aprendizaje y de desempeño de la institución.



Más de quinientos años de historia universitaria han catalogado a Barcelona como una ciudad pionera en conocimiento y educación gracias a los programas de grado y posgrado de alto nivel que ofrecen las universidades de la capital catalana.

De esta manera, 'la ciudad condal' no solo es atractiva por su carácter mediterráneo, sus numerosas zonas verdes, calles y espacios culturales, sino también por su oferta académica; así, miles de estudiantes de todas partes del mundo llegan aquí para hacer de su experiencia de aprendizaje una vivencia valiosa y enriquecedora.

La oferta de universidades es bastante amplia, sin embargo, hay una en especial que ha descreestado al gremio educativo: Pompeu Fabra (UPF), una institución pública que se ha caracterizado durante sus 25 años de existencia por la excelencia académica, sus estrategias pedagógicas y su posicionamiento en *rankings*

nacionales e internacionales como una de las mejores universidades del mundo: Campus de Excelencia Internacional según el Ministerio de Educación (2010), puesto número 17 a nivel mundial en la primera edición del *ranking* 100 Under 50 del Times Higher Education (2012), la universidad española con la mejor tasa de rendimiento: 89 % (2014), y una de las 20 universidades europeas con más proyectos concedidos por el Consejo Europeo de Investigación (2015).

Manel Jiménez, director académico del centro para la innovación del aprendizaje de la UPF considera que, a pesar de que es una universidad relativamente joven, el éxito y prestigio que posee se ha debido a la administración del conocimiento. "Es una universidad donde la actividad de investigación es muy alta, y busca ligarse todo el tiempo con la docencia. Los profesores no reproducen materiales sino que explican qué es lo que están investigando".

De esta manera, se ha logrado diferenciar de grandes universidades de España por considerar la investigación como soporte de innovación, realizar transferencia de conocimiento con empresas e industrias, aplicar la responsabilidad social, ser abierta a extranjeros y por la alta demanda de

MANEL JIMÉNEZ,
DIRECTOR ACADÉMICO
DEL CENTRO PARA
LA INNOVACIÓN
DEL APRENDIZAJE
DE LA UPF.

estudiantes, considerados grandes talentos de la UPF debido a que obtuvieron las mejores calificaciones antes de entrar a la universidad y durante su paso por ella.

TECNOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE:

El hecho de que la Pompeu Fabra sea una universidad joven ha permitido que en el fondo las estructuras también lo sean, como explica el director Jiménez "influye a que todo fluya", pues es mucho más flexible y abierta a los cambios; entre ellos, el aprendizaje virtual.

Actualmente, la Universidad cuenta con un centro para la innovación docente desde donde se impulsan iniciativas y planes de ayuda a los profesores con relación a lo pedagógico. Esto posibilita que la introducción de las tecnologías al aula de clase sea mucho más fácil y además, agilice los procesos.

AUNQUE NOS GUSTA MOODLE, CREEMOS QUE PASAR A MOODLEROOMS BRINDARÁ UN APOORTE MAYOR Y SERÁ MUCHO MÁS VERSÁTIL.

En ese sentido, hacen uso de plataformas específicas según la necesidad de los departamentos, "trabajamos con una herramienta llamada Collaborate, donde el profesor organiza su propio espacio de aprendizaje de forma muy intuitiva y fácil", explica Jiménez.

Y así como esta hay muchas más, las cuales se utilizan como complementos a su LMS transversal: Moodle, plataforma que vienen utilizando hace ya un tiempo y que ha sido clave en los procesos de enseñanza, pues es allí donde suben el material para las clases, se desarrollan grupos de trabajo y foros. Asimismo, están bastante involucrados con el tema de las clases a distancia en las que recurren a MOOCs para atender a varios estudiantes al mismo tiempo.

Podría decirse que este cambio en la pedagogía y la forma en la que se aprovechan los recursos tecnológicos son algunas de las razones por las cuales la Pompeu Fabra es al día de hoy la universidad española más productiva, según el U-ranking de la Fundación BBVA y el Ivie; pues con el uso de estas herramientas se facilitan de forma amplia los espacios de aprendizaje y la interacción con el profesor.

En el caso de los cursos a distancia, la universidad destina un equipo amplio de técnicos para coordinar las actividades. "Ahora pretendemos es que se hagan unas

clases virtuales y otras presenciales, en las que el espacio virtual sea el que tenga mayor peso y la presencialidad sea para generar debate", explica Manel, quien agrega que estas nuevas herramientas permiten que el aspecto *on-line* tenga más protagonismo sobre la presencialidad.

Sin embargo, dentro de la UPF se ha identificado que, a pesar de que es mucho el provecho que se le quiere sacar a Moodle, aún los estudiantes no se identifican 100 % con este, "una minoría utiliza las herramientas de Moodle en su totalidad, a los demás les ha sucedido como cuando te compras un teléfono, finalmente terminas utilizando la cámara, los mensajes y las llamadas. Después te das cuenta que puedes hacer mil cosas", expresa Manel desde su experiencia.

Es cuestión de explorar mucho más las propiedades de Moodle y familiarizarse con su estructura, diseño y manera de ordenar las herramientas; por esa razón, la UPF adelanta una serie de pruebas entre estudiantes, administrativos y docentes para migrar a Moodlerooms a finales de este año. "Aunque nos gusta Moodle, creemos que pasar a Moodlerooms brindará un aporte mayor y será mucho más versátil. Estamos acompañando ese momento de introducción con cursos de formación, pero no para utilizar las herramientas técnicas, sino para aprovecharlo aún más desde el punto de vista pedagógico y generar innovación en el aprendizaje" enfatiza Manel.

Por ello, se están realizando estudios tanto a profesores, como alumnos para evaluar la adopción de Moodlerooms en sus actividades académicas, esto se realiza por departamentos, así se entrará gradualmente a este LMS, pues en caso de que ocurra una incidencia, la universidad no se vea afectada por completo.

Se espera terminar la migración a finales de este año e iniciar el primer semestre del 2017 con una tecnología mucho más amigable para la comunidad de la UPF, fortaleciendo la pedagogía para la enseñanza y, por supuesto, la innovación docente y el desarrollo de las políticas de conocimiento.



FOTO: IZORF

Frisco ISD, el distrito escolar que crece mediante las herramientas digitales

FOTOS: AFP - LAURA BUCKMAN



POR: Laura Orozco
Texas, EE.UU.

EL FRISCO INDEPENDENT SCHOOL

District es uno de los distritos escolares de Estados Unidos con mayor crecimiento, a través de escuelas pequeñas que permiten una relación más cercana entre alumnos y docentes. Este acercamiento también es gracias a la apropiación de la tecnología y los sistemas de *e-learning*.

El Frisco ISD, ubicado a unas 30 millas al norte de Dallas, es uno de los distritos escolares más grandes del país. Cuenta con más de 55.000 estudiantes matriculados en 9 escuelas secundarias, 16 escuelas intermedias, 40 escuelas primarias y 3 escuelas de programas especiales. Este instituto ofrece una educación personalizada, ya que busca conocer a cada estudiante por su nombre y sus necesidades, y para lograrlo es fundamental el uso de herramientas digitales y de sistemas *e-learning*.

En entrevista con Ashley Nelson, Professional Learning Coordinator en Frisco ISD Administration, **E-Learn Magazine** descubrió más sobre la experiencia de este instituto.

E.L.M.: EL FISC ESTÁ CRECIENDO MÁS QUE CUALQUIER OTRO DISTRITO ESCOLAR EN EL PAÍS. ¿CUÁL ES LA CLAVE DE ESTE ÉXITO?

AN: Sí. Desde los inicios de la década de los 90 el distrito ha evidenciado una tasa de crecimiento anual del 7 al 30 por ciento, y normalmente cuenta con unos 2.500 o 3.000 estudiantes nuevos cada año. Detrás de este crecimiento sin precedentes, Frisco ISD se mantiene con una visión fuerte de mantener el modelo de las escuelas pequeñas, donde sus líderes estén comprometidos con seguir fortaleciendo el aprendizaje a través de ambientes personalizados. Por lo general, en nuestras escuelas estudian más de 700 estudiantes de los grados K-5 (de kínder al quinto grado), alrededor de 800 o 1.000 en las escuelas intermedias (de los grados 6° a 8°) y hasta 2.100 en las escuelas secundarias (de los grados 9° a 12°). Gracias a esto, los líderes de cada escuela pueden mantenerse al tanto de las necesidades de esta comunidad y de los estudiantes que pertenecen a la misma.

E.L.M.: LAS ESCUELAS QUE FORMAN PARTE DEL FISC REALMENTE SE ESFUERZAN POR CONOCER A CADA ESTUDIANTE Y SUS NECESIDADES. ¿PUEDE CONTARNOS UN POCO MÁS SOBRE ESTA FILOSOFÍA?

AN: Nuestro objetivo es conocer a cada estudiante por su nombre y sus necesidades. Esta es la filosofía que guía nuestros esfuerzos cada día, con el fin de entender las circunstancias únicas de cada uno, sus fortalezas y sus debilidades, y el papel que debemos cumplir para garantizarle un aprendizaje de alto nivel a cada uno de ellos; gracias a que nuestros profesores trabajan en las Comunidades de Aprendizaje Profesional (PLC, por sus siglas en inglés), logran entender los avances que tiene cada uno de sus estudiantes con sus metas de aprendizaje y brindar un apoyo incondicional en este proceso, lo que a su vez contribuye a enriquecer el perfil de los estudiantes que logran dominar los contenidos y conceptos adquiridos. En este sentido, nuestra meta es que nuestros estudiantes no solo cumplan con el proceso de aprendizaje, sino que fortalezcan sus habilidades.

E.L.M.: ¿CÓMO EMPLEAN LAS HERRAMIENTAS DIGITALES Y LOS SISTEMAS DE *E-LEARNING* PARA CONOCER A FONDO A CADA ESTUDIANTE?

AN: En Frisco ISD nos preocupamos por el aprendizaje y los resultados de cada estudiante. Nuestro objetivo es lograr las mejores prácticas a través de herramientas de aprendizaje digital que se pueden explorar en el aula de clase. Para esto buscamos que nuestros maestros se apropien de la tecnología en los cursos que dictan, con clases y experiencias que incluyan principios como la colaboración, la creatividad, el pensamiento crítico, la comunicación y las habilidades relacionadas con la ciudadanía digital.

E.L.M.: ¿MOODLEROOMS FORMA UNA PARTE IMPORTANTE DE ESTA ESTRATEGIA?

AN: Sí, porque es una herramienta que usamos para muchos propósitos, entre estos, para la comunicación y la colaboración. **Moodlerooms** también es fundamental para llevar a cabo iniciativas como "Traiga su propio dispositivo" y "Aula invertida".

BLACKBOARD COLLABORATE ES UNA HERRAMIENTA FUNDAMENTAL PARA COMUNICARNOS ASERTIVAMENTE CON VARIAS DE NUESTRAS SEDES.

E.L.M.: MÁS ESPECÍFICAMENTE, ¿CÓMO IMPLEMENTAN LOS SISTEMAS DE *E-LEARNING* EN SU PROCESO EDUCATIVO?

AN: Para nosotros es primordial que cada cosa que hagamos tenga un enfoque instructivo. Por ejemplo, los tutores de aprendizaje digital trabajan de la mano con nuestros maestros para mostrarles las nuevas herramientas digitales que les permiten mejorar y personalizar el proceso de aprendizaje de cada estudiante. Así les enseñamos cómo utilizar la plataforma de educación en línea, para que se familiaricen con ella, mientras encuentran el valor agregado que esta herramienta les ofrece para obtener mejores resultados en búsqueda de formar a sus alumnos.

E.L.M.: ¿CUELTAN CON UN SISTEMA GENERAL DE *E-LEARNING*, O PERMITEN QUE CADA INSTITUCIÓN ESCOJA EL SISTEMA QUE QUIERE EMPLEAR?

AN: En Frisco ISD tanto el estudiante como el profesor tiene su propio usuario para ingresar a Moodlerooms e interactuar con el contenido que hemos alojado en el sistema. Cada profesor cuenta con soporte y asesoría en

uso de la plataforma, y éste a su vez cuenta con la libertad de decidir cómo va a utilizar esta herramienta con sus estudiantes.

E.L.M.: ¿DE QUÉ MANERA LOS SISTEMAS DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE ESTÁN MEJORANDO SUS ESTRATEGIAS EDUCATIVAS Y SUS RESULTADOS COMO DISTRITO?

AN: También usamos Moodlerooms para formar a nuestro personal. Los cursos han sido diseñados para apoyar el proceso de aprendizaje tanto de maestros como de alumnos; asimismo, utilizamos Blackboard Collaborate para abrir paso a las discusiones colaborativas de las Comunidades de Aprendizaje Profesional (PLC). Blackboard Collaborate es una herramienta fundamental para comunicarnos asertivamente con varias de nuestras sedes. De hecho, el departamento de Currículo e Instrucción se vale de este mecanismo para compartir actualizaciones y recibir retroalimentación de los profesores, con el fin de implementar mejoras en nuestras prácticas institucionales; también inculcamos las mejores prácticas en nuestro cuerpo docente, para que ellos a su vez puedan implementarlas en los cursos virtuales que dictan.

Quando una escuela tiene como objetivo principal conocer a cada estudiante por su nombre y sus necesidades, los recursos *e-learning* son un gran aliado para lograrlo. Es por esta razón que Moodlerooms se integra perfectamente a la misión del Frisco ISD como distrito escolar. El uso de *e-learning* facilita la participación, abre espacios a la discusión mediante foros y a la interacción entre profesores y estudiantes, además, permite que la institución haga un monitoreo constante del progreso de cada estudiante en el aula digital. Dado que con el paso del tiempo los jóvenes gastan más horas en espacios virtuales, Moodle se convierte en el instrumento que mejora lo que un profesor puede ofrecer durante una interacción presencial.



ASHLEY NELSON,
COORDINADORA DE
ENSEÑANZA PROFESIONAL,
ADMINISTRACIÓN DE FRISCO ISD.

Universidad de Warwick: empoderando a los estudiantes mediante el aprendizaje auto-determinado

POR: Christina Gómez Echavarría
Coventry, Reino Unido.

A MEDIDA QUE LA GLOBALIZACIÓN

rompe fronteras, los idiomas toman cada vez más fuerza en el mundo.

Una persona siente la necesidad de aprender un idioma por muchas razones como viajar, comunicarse y entender nuevas culturas. En muchos casos, quienes adquieren este nuevo conocimiento lo hacen por voluntad propia, porque sienten que aprender un idioma amplía sus horizontes.

Es por esto que la mejor manera de aprender es cuando esa persona siente la necesidad de hacerlo y no lo ve como una obligación. Así lo explica Teresa McKinnon, Docente Principal de Enseñanza del Centro de Idiomas de la Universidad de Warwick, quien tiene 30 años como profesora de idiomas. 4.500 estudiantes, aproximadamente, de los cientos de miles que hay en esta universidad,



FOTO: AFP - LINDSEY PARNABY

estudian idiomas cada año. Aunque para muchos de ellos los idiomas no son su área principal de estudio, los aprenden porque son conscientes de los beneficios que obtienen en muchos campos.

La Heutagogía se refiere al ejercicio de aprendizaje auto-determinado y ésta busca trabajar en el empoderamiento de los estudiantes, para que olviden de alguna forma la rigidez de la pedagogía tradicional. Una de las formas de aprendizaje que más se apoya en esta iniciativa son los recursos *e-learning*, ya que estos sistemas crean un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes cuentan con sus propios dispositivos y trabajan a su propio ritmo, en la medida en que se sienten libres de explorar, crear y colaborar en línea, para compartir sus experiencias, reflexionar sobre éstas y sobre lo que han aprendido y así construir, para ellos mismos, una mejor manera de aprender. Estas herramientas también favorecen el ejercicio de metacognición, mediante el cual el estudiante es consciente de cómo funciona el proceso personal de pensamiento, es decir, lo que es clave para aprender y empoderarse de la información, más allá de limitarse a memorizar o entender un tema.

Durante las tres décadas que ha trabajado como profesora de idiomas, Terese McKinnon siempre ha procurado valerse de los recursos tecnológicos mientras le ha sido posible. En un principio, el uso de CD o bases de datos le permitieron diseñar ejercicios orales para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje de idiomas. Teresa explica que gracias a que hoy en día la tecnología



TERESA MCKINNON,
DOCENTE PRINCIPAL DE
ENSEÑANZA, CENTRO DE
IDIOMAS, UNIVERSIDAD
DE WARWICK.

está presente en casi todo, es más fácil convertirse en un usuario conectado. Hoy está a cargo del diseño e implementación de *Language at Warwick*, una plataforma alojada en Moodlerooms que facilita herramientas especiales para aprender idiomas en línea.

Además de las herramientas tradicionales que ofrece Moodlerooms como los foros y los libros de calificaciones, Teresa utiliza dos herramientas principales en esta plataforma. Comenzó con Blackboard Collaborate para capacitar a los tutores. Sin embargo, luego de investigar sobre otras herramientas y cómo eran usadas en el mundo, encontró que Blackboard Collaborate Ultra era la mejor opción para realizar actividades a distancia. Esta herramienta permite que cada curso cuente con una clase abierta durante todo el año, para facilitar la interacción con conexiones externas. Así, se garantiza que los estudiantes que atienden esta clase desde cualquier lugar del mundo, puedan participar como moderadores. Un caso de éxito de lo que es posible aprender en un mundo globalizado, lo evidenció un profesor que enseñaba ruso con un grupo de estudiantes que tenían un nivel de apropiación muy bajo del idioma, quienes aprovecharon para explicar cómo funcionaba Blackboard Collaborate en ruso, interactuar en un espacio digital y aprender un nuevo idioma.

SI USAMOS LA TECNOLOGÍA DE MANERA INNOVADORA, CONSEGUIMOS MEJORES RESULTADOS. ASÍ VEMOS CÓMO LOS ESTUDIANTES SE APROPIAN DE SU APRENDIZAJE Y ENTIENDEN QUE SI SE INVOLUCRAN PLENAMENTE EN EL PROCESO, PUEDEN DESARROLLARSE MEJOR Y ADQUIRIR UN MAYOR APRENDIZAJE.

Gracias a la integración LTI de Blackboard Collaborate, Teresa usa Voice Thread. Una plataforma basada únicamente en la voz para preparar los exámenes orales, ya que con los videos muchas personas se distraen y no se concentran en lo fundamental que es la pronunciación del acento. Además, con esta herramienta se vence esa barrera psicológica que está latente en algunos estudiantes cuando tienen que llevar lo que está en papel a la oralidad. Voice Thread permite hacer seguimiento del estado de las evaluaciones y los trabajos asignados, así como dar espacio para que los estudiantes puedan resolver las dudas que tengan sobre la clase. Teresa asegura que esta herramienta ha sido bien acogida por los estudiantes, ya que ellos se sienten navegando y aprendiendo a través de una red social.

“No siempre ha sido fácil adaptar la tecnología al aprendizaje”, recuerda Teresa. Hace treinta años se pensaba la tecnología como un generador de contenidos, más no como una herramienta de procesos. Sin embargo, con el paso del tiempo la tecnología ha evolucionado y las comunicaciones con personas alrededor del mundo se convierten en el diario vivir; asimismo, se va transformando esa visión que se tiene sobre la tecnología. Teresa asegura que la tecnología y la “e” de la palabra *e-learning* son lo menos importante si los profesores no transforman su manera de enseñar y si no adoptan las mejores prácticas

tecnológicas que superaron las costumbres de las décadas anteriores. “La tecnología por sí sola no enseña”.

Teresa habla sobre la presión que hay sobre los profesores con respecto a los currículos, los horarios y las horas de clase dedicadas durante cada semestre. También manifiesta que los estudiantes, por su parte, quieren que las cosas se realicen de una manera específica y no todos aprenden de la misma manera, por lo tanto, es el estudiante quien debe tener claro cómo poner en práctica los conocimientos que recibe. La Heutagogía es un mundo diferente con nuevas reglas, donde las personas tienen la oportunidad de sacar beneficios de la mejor manera. Ella considera que la inspiración que nace a partir de la interacción de maestros y alumnos, es la mejor forma de lograr un consenso entre ellos, mediante la aplicación de los principios heutagógicos para ambos.

Ella garantiza que la mayor cantidad posible de herramientas estén a disposición de los profesores en la plataforma, con el fin de incentivarlos para que empleen enfoques innovadores en los portales de educación a distancia. Entre estas iniciativas, por ejemplo, los profesores pueden grabar pautas de gramática que son clave, pedirles a sus estudiantes la grabación de una presentación conjunta para compartirla luego en clase o tener una reunión en línea con un nativo y grabarla. Con frecuencia sucede que los profesores se limitan a elaborar una presentación extensa en Power Point que no enseña mucho a los estudiantes, por eso, Teresa promueve en ellos un aire de innovación, que les permita enfocarse en las necesidades de su comunidad y empezar a diseñar herramientas que agreguen valor.

“Mi experiencia personal, al cumplir treinta años en la enseñanza de idiomas, es que si usamos la tecnología de manera innovadora, conseguimos mejores resultados. Así vemos cómo los estudiantes se apropian de su aprendizaje y entienden que si se involucran plenamente en el proceso, pueden desarrollarse mejor y adquirir un mayor aprendizaje”, explica Teresa. Cada profesor, cuando empieza a dictar un nuevo curso de idiomas, se registra en un curso de Moodle llamado “Usando Moodle para la enseñanza de idiomas”; este le garantiza los recursos y el acceso a todas las herramientas. A través de los principios heutagógicos, si un profesor quiere innovar, la universidad le suministra las herramientas y los recursos necesarios para estimularlo a hacerlo por su propia cuenta.

El verdadero futuro del aprendizaje está en tener la posibilidad de empoderar tanto a los profesores como a los estudiantes para que se esfuercen al máximo en su rol de enseñanza o aprendizaje, lo que representa un desafío para ambos, ya que juntos aprenden y se responsabilizan del asunto.

Philippine eLearning Society: enseñar a través de plataformas e-learning

CUANDO A ALGUIEN DE ESTA ÉPOCA SE LE pregunta por el Internet siente que lo conoce desde siempre. ¿Cómo vivían las personas antes?, ¿cómo hacían sus tareas?, ¿cómo se comunicaban? Estas y otras son preguntas frecuentes alrededor del tema. Pues bien, el Internet es nuevo para muchos. En algunas provincias remotas de Filipinas, por ejemplo, los profesores apenas están empezando a utilizar Google como buscador, incluso, esta herramienta se ha convertido en un tema para aprovechar y discutir en las aulas de clase.

POR: Christina Gómez Echavarría
Manila, Philippines

El *e-learning* no se limita a ser un conjunto de plataformas sofisticadas diseñadas para que los profesores y los estudiantes interactúen en un espacio digital. Más que eso, estas herramientas virtuales permiten albergar toda clase de aprendizaje que usa la tecnología para hacer de la educación toda una experiencia. Así lo asegura Anthea Mariano (más conocida por sus amigos y colegas como Thennie), presidenta de la Philippine eLearning Society (PeLS).

Esta organización nació en el 2003 como una sociedad de pioneros del sector académico, la industria y el gobierno. Hoy ya cuenta con más de 400 miembros individuales y 20 institucionales. Entre sus objetivos está promover contenidos, mejorar la pedagogía y la apropiación de la tecnología para el uso del *e-learning*. Para PeLS es prioridad que cada uno de sus miembros adquiera el conocimiento y las herramientas necesarias para hacer buen uso de este tipo de recursos.

Como punto de partida, PeLS se comprometió a enseñarles lo básico a estos docentes de las provincias remotas de este país del sudeste asiático, por eso se desplazó para introducirlos en el lenguaje de Google y la implementación de plataformas *e-learning* para sus clases. Esto despertó en la comunidad interés por conocer más sobre el lenguaje web y apropiarse de estas herramientas para instruir de



FOTO: APP - NANA CHEN

EL E-LEARNING ES EL MEJOR MODELO PARA APRENDER DURANTE TODAS LAS ETAPAS DE LA VIDA. POR LO TANTO, ES IMPOSIBLE SACAR A LA TECNOLOGÍA DE ESTE PANORAMA, INCLUSO EN LUGARES REMOTOS DONDE NO ES TAN FÁCIL ACCEDER A ELLA.

diferentes maneras a sus estudiantes. En últimas, este es el objetivo principal de la enseñanza: garantizar mayor preparación y educación de calidad para las futuras generaciones.

A través de congresos anuales esta sociedad garantiza transmitir conocimiento y experiencias en torno al tema con las diferentes regiones de Filipinas. A la fecha se han realizado 13 encuentros nacionales y dos internacionales, con conferencistas y delegados de otros países. PeLS también realiza estudios de casos de personas e instituciones que comparten sus experiencias de éxito y desafíos a partir de la apropiación de sistemas de *e-learning* y desarrolla talleres con los asistentes para introducirlos más en el mundo de las herramientas de aprendizaje en línea. Actualmente, no existe ningún otro grupo formal de *e-learning* entre países vecinos de la región ASEAN, la Asociación de Naciones del Sudeste Asiático.

▲
ANTHEA
'THENNIE' MARIANO,
PRESIDENTA DE LA
SOCIEDAD FILIPINA
DE E-LEARNING

Gracias a Moodlerooms, PeLS cuenta con 'Introducción al *e-learning*', un curso que se encuentra en fase piloto con 17 estudiantes encargados de notificar el buen funcionamiento de la herramienta o los ajustes necesarios para mejorar su despliegue. Thennie explicó a **E-learn Magazine** que el objetivo de este curso es que sea abierto y esté disponible para todos los miembros de la comunidad, y de ser posible, agregar nuevos cursos a la plataforma de Moodlerooms para ampliar la oferta con cursos en línea más avanzados.

Tal y como ella lo afirma, enseñar *e-learning* a través de una misma plataforma es quizás la mejor forma de garantizar que los profesores aprendan, porque pueden sentir de cerca la experiencia de sus estudiantes al usarla, lo que les gusta y lo que no, y lo que pueden aprender para diseñar su propio curso en Moodlerooms ajustado a todas estas necesidades percibidas.

A diferencia de otros países en vía de desarrollo, Thennie considera que Filipinas no le teme a la evolución y nuevos cambios, y por eso es un país que se adapta muy bien a la tecnología. A su historia lo marca una fuerte influencia tanto española como china y, en la actualidad, estadounidense, que ha logrado permear el sistema educativo. Filipinas con el paso de los años ha forjado una cultura propia en medio de la influencia de países bastante opuestos.

Gracias a que los filipinos son abiertos al cambio, hoy reconocen la importancia del *e-learning* para impulsar la educación, tanto que el presidente de este país aprobó la Ley de Aprendizaje Abierto y a Distancia (RA 10650), con la que se busca legitimar el aprendizaje a distancia dentro de la educación superior e institucionalizarlo como un sistema apropiado y eficiente que garantiza educar bajo los mejores estándares de calidad.

El *e-learning* es para ella el mejor modelo para aprender durante todas las etapas de la vida. Por lo tanto, es imposible sacar a la tecnología de este panorama, incluso en lugares remotos donde no es tan fácil acceder a ella. Aunque representa un reto que las plataformas de aprendizaje en línea se adapten a las distintas instituciones educativas de Filipinas y es una tarea que requiere tiempo, Thennie siente satisfacción con el progreso que han tenido hasta hoy.

ESPECIAL

O P E N N E S S

EL CAMINO
HACIA UNA
EDUCACIÓN
LIBRE DE
BARRERAS

P18
OPENNESS: EL CAMINO HACIA UNA EDUCACIÓN LIBRE DE BARRERAS

P24
MOODLEROOMS: ABIERTO PARA TODOS

P26
RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS: OPORTUNIDADES Y RETOS

P28
CON BLACKBOARD COMMUNITY SIEMPRE SE PUEDE APRENDER MÁS

P30
CÓMO LA TECNOLOGÍA APOYA LA FILOSOFÍA OPENNESS

P32
BLACKBOARD COLLABORATE HABLA SU IDIOMA

P34
OPENNESS, LA PRÁCTICA PARA INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

P36
DEMOCRATIZANDO LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE LOS LMS

P38
BLACKBOARD LEARN Y SU COMPROMISO CON LA INNOVACIÓN DE LOS OPEN STANDARDS

P40
EL REVOLUCIONARIO DEL CÓDIGO ABIERTO QUE QUIERE CAMBIAR EL SISTEMA

P44
INCLINÁNDOSE HACIA EL OPENNESS

Openness: el camino hacia una educación libre de barreras

¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN ABIERTA (OPEN EDUCATION)?

Al hablar de Educación Abierta (Open Education) se habla de una filosofía sobre la forma en que las personas deben producir, compartir y construir sobre el conocimiento.



"OPENNESS" SE PUEDE ENTENDER Y APLICAR DESDE DISTINTAS RAMAS

- Open Education
- Open Content
- Open Knowledge
- Open Innovation
- Open Source
- Open Standard

DISEÑO: TRiIBU Estudio

Quienes siguen esta filosofía consideran que todos en el mundo deben tener acceso a experiencias y recursos educativos de alta calidad. Esta idea apoya que cualquier barrera que impida la colaboración entre académicos y educadores debe

ser eliminada. La característica fundamental de la educación abierta es compartir conocimiento, ideas e información con otros hasta el punto de crear nuevos conocimientos, habilidades y planteamientos¹.

Asimismo, "la educación abierta abarca recursos, herramientas y

prácticas que emplean un marco de intercambio abierto para mejorar el acceso y la eficacia educativa en todo el mundo"². La educación abierta combina las tradicionales formas de intercambio de conocimiento con el uso de las nuevas tecnologías para crear un gran espectro de recursos

educativos abiertos, compartidos y colaborativos en el que se puedan desarrollar enfoques educativos que respondan a las necesidades de los alumnos. Una ventaja destacada de la educación abierta es que al trabajar con contenidos y tecnologías, igualmente abiertas, se tiene la capacidad de modificar los materiales y por consiguiente personalizar la experiencia educativa³.

PRINCIPIOS DE LA EDUCACIÓN ABIERTA

EDUCACIÓN ACCESIBLE

Todo se puede hacer a través de herramientas digitales como los LMS, no es necesaria la presencialidad.

DEMOCRATIZACIÓN

Es asequible, cualquiera puede acceder sin importar el nivel social, cultural o económico.

APRENDER A SU RITMO:

El aprendizaje es independiente, no hay límite de tiempo.

CONOCIMIENTO LIBRE

La información es libre de usar, modificar y distribuir.

DISCIPLINA

Los estudiantes son responsables de su propio progreso.



¿CUÁL ES LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN ABIERTA?

Gracias a la Educación Abierta y a la revolución digital hoy en día es más fácil que nunca acceder a recursos libres y de muy alta calidad educativa para la formación académica. La principal importancia de la educación abierta radica en que los estudiantes pueden obtener información adicional, comparar puntos de vista, y elegir los materiales que los apoyarán en el éxito; los trabajadores pueden contar con recursos que los ayuden en su trabajo; los profesores pueden encontrar nuevas formas de apoyar a sus estudiantes; las personas en general se pueden conectar con otros para compartir información e ideas. Por otra parte, los materiales educativos pueden ser tratados, modificados y compartidos según necesidades puntuales, de esta forma, la educación abierta tiene como beneficio hacer que cualquier persona pueda acceder a recursos educativos y darles la libertad de usarlos acorde a sus objetivos⁴.

¹ OPENSOURCE.COM. WHAT IS OPEN EDUCATION. EN: [HTTPS://OPENSOURCE.COM/RESOURCES/WHAT-OPEN-EDUCATION](https://opensource.com/resources/what-open-education). CONSULTADO EL: 9 DE NOVIEMBRE DE 2016.

² OPEN EDUCATION CONSORTIUM. ABOUT THE OPEN EDUCATION CONSORTIUM. EN: [HTTP://WWW.OECONSORTIUM.ORG/ABOUT-OEC/](http://www.oecconsortium.org/about-oec/). CONSULTADO EL 9 DE NOVIEMBRE DE 2016.

³ OPEN EDUCATION CONSORTIUM. ABOUT THE OPEN EDUCATION CONSORTIUM. EN: [HTTP://WWW.OECONSORTIUM.ORG/ABOUT-OEC/](http://www.oecconsortium.org/about-oec/). CONSULTADO EL 9 DE NOVIEMBRE DE 2016.

⁴ OPEN EDUCATION CONSORTIUM. ABOUT THE OPEN EDUCATION CONSORTIUM. EN: [HTTP://WWW.OECONSORTIUM.ORG/ABOUT-OEC/](http://www.oecconsortium.org/about-oec/). CONSULTADO EL 15 DE NOVIEMBRE DE 2016.

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS (REA)

También conocido como "Open education resources (OER)". Para iniciar hablando de los REA es necesario entender las prácticas de educación abierta (PEA), "Open education practices (OEP)". Las PEA representan la práctica de crear un ambiente de aprendizaje en el que los REA son usados ⁵.

"Las PEA significan el uso de los REA y la oportunidad de beneficiarse de la experiencia y la experticia de otros. Este proceso es basado en la colaboración entre creadores de contenido y usuarios".

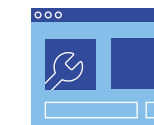
AHORA BIEN...¿QUÉ SON LOS RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS (REA)?

Según la UNESCO los Recursos Educativos Abiertos (REA) son cualquier tipo de material educativo que está en el dominio público o que es asequible con una licencia abierta. La naturaleza de estos materiales abiertos propone que cualquiera puede, tanto legal como libremente, copiarlos, usarlos, adaptarlos y compartirlos de nuevo. Los REAs van desde libros de texto hasta planes de estudios, tareas, pruebas, proyectos, audio, video y animación⁷.

LOS REA SE ENMARCAN EN CUATRO ACTIVIDADES, TAMBIÉN CONOCIDAS COMO LAS "4R"⁸:

- 1. REVISAR**
Para adaptar y mejorar los REA para que cumplan con sus necesidades.
- 2. REMEZCLAR**
Para combinar diferentes tipos de REA para producir nuevos materiales.
- 3. REUSAR**
Para usar el REA original o la nueva versión para ampliar los contextos de uso.
- 4. REDISTRIBUIR**
Para hacer copias y compartir el REA original o la nueva versión con otros.

¿CÓMO SE COMPONE UN RECURSO EDUCATIVO ABIERTO?



ECOSISTEMA
Las herramientas y software que facilitan la entrega, el acceso y el uso del conocimiento. Incluye sistemas de gestión del aprendizaje y del conocimiento como lo son los LMS.



CONTENIDO EDUCATIVO
Un curso completo, el material multimedia, publicaciones, etc.



RECURSOS DE IMPLEMENTACIÓN
Licencias de propiedad intelectual y derechos de uso que promuevan el libre acceso de recursos. (Creative Commons)

Las PEA tienen un ciclo de vida que inicia en la creación, trasciendo al uso y se apalanca en la gestión de los REA según los grupos de interés involucrados. Estos por lo general son:



Sin duda las PEA van más allá de construir acceso a los REA, por el contrario, se trata de analizar, describir y documentar dichas prácticas en donde la calidad y la innovación sean sus características inherentes. La educación se ha convertido en una práctica social, reflexiva y participativa donde el aprendizaje es generador de contenido, el cual puede ser validado gracias a la interacción con sus pares o con sus profesores⁶.

⁵ OPEN EDUCATIONAL PRACTICES: UNLEASHING THE POWER OF OER. EN: [HTTP://EFQUEL.ORG/WP-CONTENT/UPLOADS/2012/03/OEP_UNLEASHING-THE-POWER-OF-OER.PDF](http://efquell.org/wp-content/uploads/2012/03/OEP_UNLEASHING-THE-POWER-OF-OER.PDF). PG: 4. CONSULTADO EL 16 DE NOVIEMBRE DE 2016.

⁶ OPEN EDUCATIONAL PRACTICES: UNLEASHING THE POWER OF OER. EN: [HTTP://EFQUEL.ORG/WP-CONTENT/UPLOADS/2012/03/OEP_UNLEASHING-THE-POWER-OF-OER.PDF](http://efquell.org/wp-content/uploads/2012/03/OEP_UNLEASHING-THE-POWER-OF-OER.PDF). PG: 9. CONSULTADO EL 16 DE NOVIEMBRE DE 2016.

⁷ UNESCO. COMMUNICATION AND INFORMATION. EN: [HTTP://WWW.UNESCO.ORG/NEW/EN/COMMUNICATION-AND-INFORMATION/ACCESS-TO-KNOWLEDGE/OPEN-EDUCATIONAL-RESOURCES/WHAT-ARE-OPEN-EDUCATIONAL-RESOURCES-OERS/](http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/what-are-open-educational-resources-oers/). CONSULTADO EL 17 DE NOVIEMBRE DE 2016.

⁸ EDUCAUSE. CHAPTER 6: WHY OPENNESS IN EDUCATION. EN: [HTTPS://LIBRARY.EDUCAUSE.EDU/RESOURCES/2012/5/CHAPTER-6-WHY-OPENNESS-IN-EDUCATION](https://library.educause.edu/resources/2012/5/chapter-6-why-openness-in-education). CONSULTADO EL: 17 DE NOVIEMBRE DE 2016.



EDUCACIÓN ABIERTA EN EL MUNDO

La educación es diferente en cada región del mundo. Asimismo, el estado de la Educación Abierta depende del contexto social, económico y cultural de cada región. Sin embargo, a nivel global existe consciencia de la importancia de promover la educación como un vehículo para el desarrollo, razón por la cual en todas las regiones existen iniciativas de Educación Abierta:

● EDUCACIÓN ABIERTA EN NORTEAMÉRICA

En Estados Unidos, han surgido una multitud de políticas de REA institucionales, estatales y nacionales, van desde la Biblioteca Pública de Recursos Abiertos del Estado de Washington hasta un programa de entrenamiento del Departamento de trabajo de Estados Unidos⁹. Un caso notable a nivel mundial en Educación Abierta lo hace el MIT (Massachusetts Institute of Technology) con el proyecto "OpenCourseWare" que inició hace 15 años con la idea de publicar todos los cursos en línea para que quedaran disponibles para cualquier persona¹⁰. Otras 6 universidad de Estados Unidos, tienen programas de REA a gran escala: (Rice, Johns Hopkins, Tufts, Carnegie Mellon y la Utah State University).

● EDUCACIÓN ABIERTA EN LATINOAMÉRICA

En 1976, Ecuador fue el primer país en introducir Educación Abierta y a Distancia en Latinoamérica a través de la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL). Otros países como México y Colombia se destacan por sus iniciativas de Educación Abierta. En México, la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), cuenta con el Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUAYED),

en donde se oferta una amplia variedad de licenciaturas y postgrados. En Colombia está la Universidad Santo Tomás y la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). En Brasil, el sistema de Educación Abierta es un programa apoyado financieramente por el gobierno federal para que las instituciones públicas ofrezcan pregrados y postgrados basados en herramientas y materiales digitales¹¹.

● EDUCACIÓN ABIERTA EN ÁFRICA

En África se creó la "OER África" una iniciativa innovadora establecida por el Instituto Sudafricano de Educación a Distancia (Saide). La OER África es líder en el apoyo a instituciones de educación superior en África y en el desarrollo y uso de Recursos Educativos Abiertos (REA) para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Esta organización concentra sus esfuerzos en apoyar a las instituciones educativas africanas para desarrollar contenidos y materiales que apoyen los procesos de enseñanza y de aprendizaje de acuerdo al contexto africano¹⁴.

● EDUCACIÓN ABIERTA EN EUROPA

La Unión Europea creó la iniciativa "Opening Up Education", que propone a los REA como un pilar en las políticas educativas y que ofrece un marco de referencia para el desarrollo de estos. Dentro del marco de esta

iniciativa está el portal "Open Education Europa" que intenta catalogar y permitir el acceso a todos los bancos de REA de calidad existentes en los diferentes idiomas europeos con el fin de que sean fácilmente

accesibles para alumnos, profesores e investigadores, intentando de este modo alcanzar el doble objetivo final de:
1. Ser capaz de fomentar la amplia utilización y creación de REA en los distintos idiomas,

para todos los sectores educativos, niveles y disciplinas.
2. Ayudar a superar la actual fragmentación de localización y uso de REA¹². Por otra parte, en Europa está uno de los

casos a nivel mundial más destacado de Open Education, la Open University en el Reino Unido la cual se caracteriza por su altísima calidad educativa y por sus más de 50.000 estudiantes.

● EDUCACIÓN ABIERTA EN ASIA

Existe la Asian Association of Open Universities (AAOU) que es una organización sin fines de lucro de instituciones de educación superior que se ocupan principalmente de la educación abierta y a distancia. Se esfuerza por ampliar las oportunidades educativas disponibles para todas las personas en Asia y de mejorar la calidad de las instituciones en cuanto a su gestión educativa, de enseñanza e investigación. Promueve la educación mediante sistemas de enseñanza a distancia, así como normas profesionales y éticas; desarrolla el potencial de la educación abierta y a distancia; coopera con organismos oficiales y otros interesados directa o indirectamente en la educación a distancia; y facilita la cooperación con otros organismos regionales e internacionales similares¹³.

● EDUCACIÓN ABIERTA EN OCEANÍA

Nueva Zelanda es el líder mundial del movimiento de la educación abierta. Tanto en colegios de primaria como en universidades

los profesores neozelandeses comparten su trabajo de alta calidad libre y abierto para el uso de cualquier persona

en el mundo. Muchas universidades en Nueva Zelanda forman parte de los universitarios de la "Open Educational Resources Universitas",

una red independiente sin fines de lucro que ofrece cursos gratuitos en línea para estudiantes de todo el mundo¹⁵.

⁹ OPEN EDUCATION 2014. EN: [HTTPS://OPENEDUCATION2014.SCHED.ORG/ EVENT/108GXJ/OER-POLICY-IN-NORTH-AMERICA-AND-EUROPE](https://openeducation2014.sched.org/event/108GXJ/OER-POLICY-IN-NORTH-AMERICA-AND-EUROPE). CONSULTADO EL 18 DE NOVIEMBRE DE 2016.

¹⁰ MITOPENCOURSEWARE. EN: [HTTPS://OCW.MIT.EDU/ABOUT/](https://ocw.mit.edu/about/). CONSULTADO EL 17 DE NOVIEMBRE DE 2016.

¹¹ EDUCACIÓN SUPERIOR EN HISPANOAMÉRICA Y ESPAÑA. EN: [HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/ANEXO:EDUCACION%3%B3N_A_DISTANCIA_EN_HISPANOAM%3%A9RICA_Y_ESPA%C3%B1A#ECUADOR](https://es.wikipedia.org/wiki/ANEXO:EDUCACION%3%B3N_A_DISTANCIA_EN_HISPANOAM%3%A9RICA_Y_ESPA%C3%B1A#ECUADOR). CONSULTADO EL 18 DE NOVIEMBRE DE 2016.

¹² EDUCACONTIC. OPEN EDUCATION EUROPA, RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS (REA) EN EUROPA Y ESPAÑA. EN: [HTTP://WWW.EDUCACONTIC.ES/BLOG/OPEN-EDUCATION-EUROPA-RECURSOS-EDUCATIVOS-ABIERTOS-REA-EN-EUROPA-Y-ESPANA](http://www.educacentic.es/blog/open-education-europa-recursos-educativos-abiertos-rea-en-europa-y-espana). CONSULTADO EL 18 DE NOVIEMBRE DE 2016.

¹³ AAOU, ASIAN ASSOCIATION OF OPEN UNIVERSITIES. EN: [HTTP://AAOU.UHK.EDU.HK/](http://aaou.uhk.edu.hk/). CONSULTADO EL: 18 DE NOVIEMBRE DE 2016.

¹⁴ OER AFRICA. BUILDING AFRICAN HIGHER EDUCATION CAPACITY THROUGH OPENNESS. EN: [HTTP://OERAFRICA.ORG/SITES/DEFAULT/FILES/OER%20BROC2013%20FINAL.PDF](http://oerafrica.org/sites/default/files/OER%20BROC2013%20FINAL.PDF). CONSULTADO EL: 18 DE NOVIEMBRE DE 2016.

¹⁵ CREATIVE COMMONS AOTEAROA NEW ZEALAND. OPEN EDUCATION. EN: [HTTP://CREATIVECOMMONS.ORG.NZ/EDUCATION/](http://creativecommons.org.nz/education/). CONSULTADO EL 18 DE NOVIEMBRE DE 2016.

Moodlerooms: Abierto para todos

EN ENTREVISTA CON E-LEARN MAGAZINE, Brad Koch, Senior Director, Product and Services Management, Open Source Solutions, habla acerca de la perspectiva "Openness" en Moodlerooms y los avances principales que garantizan una educación en línea accesible para todos.

*BRAD KOCH,
SENIOR DIRECTOR,
PRODUCT AND SERVICES
MANAGEMENT, OPEN
SOURCE SOLUTIONS

POR: María Paula Triviño,
Indianapolis, IN, USA

E.L.M: ¿PUEDE EXPLICAR QUÉ SIGNIFICA OPENNESS PARA MOODLEROOMS?

B.K: La clave de Openness está en brindar oportunidades a todos en la comunidad educativa para acceder a la información, colaborar, y compartir conocimiento e ideas. Uno debe poder contribuir y practicar Openness — en eso consiste. No se trata de referirnos a Openness exclusivamente para Moodlerooms y Blackboard, lo que buscamos es que esté disponible para toda la comunidad educativa. Cuando pensamos

más allá de tan sólo nuestros productos y clientes, encontramos que el objetivo es permanecer transparentes, colaborativos y mantener un diálogo con el entorno.

E.L.M: ¿QUÉ CONTRIBUCIONES Y HERRAMIENTAS HA BRINDADO MOODLEROOMS PARA PROMOVER EL OPENNESS Y LA ACCESIBILIDAD?

B.K: Para empezar, Moodle es una plataforma que por su esencia es abierta y accesible, ya que está construida alrededor de la comunidad. Nosotros venimos trabajando en extender y mejorar Moodle, y constantemente contribuimos a la comunidad y participamos en los MoodleMoots.

La forma en la que hemos contribuido se evidencia en el desarrollo que hemos realizado a muchos plugins que amplían las capacidades de Moodle, tales como, integraciones con Google Apps y Microsoft; Office 365; el portafolio completo de integraciones de Blackboard; la importación y exportación de IMS Common Cartridge; la Interoperabilidad de IMS Learning Tools para repositorios externos de contenido; formatos innovadores y prácticos de curso; y listas de chequeo de rúbricas.

Si hablamos de herramientas recientes, Snap es una temática para usuarios que es fácil de usar y es totalmente accesible y receptiva a todos. También hemos desarrollado un plugin para Ally, el cual funciona con Moodle y Moodlerooms. Esta herramienta está en la capacidad de evaluar el contenido de sus cursos y de actualizarlo para que sea más accesible. También suministra información sobre cuáles áreas son las que se deben mejorar para entregar una experiencia de aprendizaje más accesible y mejorada para sus estudiantes.

E.L.M: ¿PUEDE EXPLICAR QUÉ SON LOS MOODLEMOOTS Y CUÁL ES SU PROPÓSITO?

B.K: Somos copatrocinadores de los MoodleMoots globales, los cuales son espacios que reúnen usuarios de Moodle para discutir alrededor de ciertos temas. La agenda temática depende de lo que sea relevante en el momento, por ejemplo, se puede hablar sobre plugins nuevos, hojas de ruta, releases, o de la comunidad educativa en su totalidad. También realizamos periódicamente los Territory Moots virtuales, aquí invitamos a toda la comunidad de Moodle para que nos comparta su conocimiento y experiencia sobre Moodlerooms, Moodle y la comunidad abierta en general. Por otro lado, hacemos nuestras contribuciones anuales a los fondos para la sede central de Moodle. Estos aportes contribuyen a la sostenibilidad de Moodle y aseguran que todos los usuarios pueden sacar provecho de sus beneficios.

E.L.M: ¿CÓMO HA MEJORADO LA EXPERIENCIA DEL USUARIO EN MOODLEROOMS CON EL TIEMPO?

B.K: La experiencia que construimos para el usuario consiste en que los productos sean accesibles, eficientes y fáciles de usar, sin perder de foco las funcionalidades que el usuario necesite. Una de las recientes mejoras y más significativas que hemos implementado es la temática de usuario Snap, cuya interfaz moderna y personalizada simplifica toda la experiencia del usuario.

También ampliamos Moodle con nuestro Personalized Learning Designer, que permite la automatización de itinerarios de aprendizaje y la retroalimentación personalizada a los estudiantes en la medida en que van explorando sus materiales de curso, esto prácticamente funciona como un asistente personal para los instructores. Otro ejemplo, es

el sistema de estándares y resultados que Moodlerooms desarrolló y añadió al core de Moodle.

E.L.M: ¿CÓMO MANEJA MOODLEROOMS LA RETROALIMENTACIÓN DEL PRODUCTO?

B.K: Con el desarrollo de cada producto buscamos crear un diálogo con el usuario, esto no se trata de solo comunicación unilateral. Nos encargamos de revisar el sitio de la comunidad de Moodle y, luego el equipo de gestión de producto realiza una encuesta a los comités de asesoría al cliente y trabaja junto con nuestros equipos internos de ventas y soporte, para utilizar encuestas externas que recopilen datos, lo que nos permite conocer qué le gustaría a la comunidad que hiciéramos para brindarles un mejor producto.

Valoramos mucho a la comunidad de Moodle porque es un espacio donde la voz de todos es escuchada y donde hay lugar a conversaciones que nos llevan al siguiente nivel. Siempre estamos escuchando, aprendiendo y evolucionando.

E.L.M: ¿CÓMO ASEGURA MÁS TRANSPARENCIA EL TRABAJAR CON IMS EN EL ECOSISTEMA TECNOLÓGICO EDUCATIVO?

B.K: IMS Caliper es una manera de exportar datos en un formato estándar, lo que hace que sea más fácil para los clientes analizar el desempeño de los estudiantes. También estamos certificados en LTI (Learning Tools Interoperability), LTI permite que las instituciones puedan conectar herramientas externas de aprendizaje al sistema de gestión del aprendizaje. El producto de Moodlerooms está certificado para compatibilidad con IMS Calipers 1.0 y LTI 2.0. Esta certificación significa que pasamos las pruebas de estándares IMS que validan que nuestras integraciones transmiten los datos en la manera en que los estándares de IMS fueron definidos. Esto, además, asegura la interoperabilidad de datos entre sistemas que están certificados con IMS.

E.L.M: ¿CUÁLES SON LOS SIGUIENTES PASOS EN EL CAMPO DE OPENNESS EN MOODLEROOMS?

B.K: Entendemos Openness como una filosofía y, en torno a esto, desarrollamos nuestra hoja de ruta. Agregamos funcionalidad adicional a nuestros productos para ayudar a que las instituciones mejoren la experiencia de aprendizaje de sus usuarios. A futuro, continuaremos planeando, desarrollando, construyendo e implementando todo con base en esta filosofía abierta. Tal y como lo hemos venido haciendo, en la medida en que continuamos añadiendo y perfeccionando funcionalidades, devolvemos una mejor experiencia a la comunidad de código abierto. No importa cuáles sean las necesidades del cliente y la comunidad, siempre las tendremos como objetivo en nuestras contribuciones.



Recursos Educativos Abiertos: oportunidades y retos

LA EDUCACIÓN ABIERTA POR EXCELENCIA SE apoya de los Recursos Educativos Abiertos (REA) que son considerados como una tendencia en la educación superior y se apoyan de otros movimientos, ya establecidos, como el software Open Source y Open Access.

De esta manera al hablar de Openness nos referimos a conocimiento e información que cuenta con¹:

- Disponibilidad gratuita
- Sin restricciones de uso
- Libertad de modificar y reconstruir
- Flexibilidad para compartir
- Asequibilidad

Teniendo en cuenta que la definición más utilizada, los REA son: materiales digitalizados ofrecidos de forma libre y abierta para que los educadores y estudiantes los utilicen y reutilicen en su enseñanza, aprendizaje e investigación². Hay oportunidades y retos en el desarrollo y uso de REA. Las oportunidades y retos

enumerados a continuación fueron extraídos de un estudio del "Centre for Educational Research and Innovation" de Paris, Francia³.

OPORTUNIDADES

- 1. Compartir el conocimiento es bueno, incluso en una línea académica:** esta idea es apoyada por el movimiento Open Access (OA) que entiende "Openness" como una forma en la que la educación y la investigación respiran. Los investigadores deben hacer estudios abiertos al uso y al reúso.
- 2. Lo que comparte, lo puede recibir mejorado:** Siguiendo a la

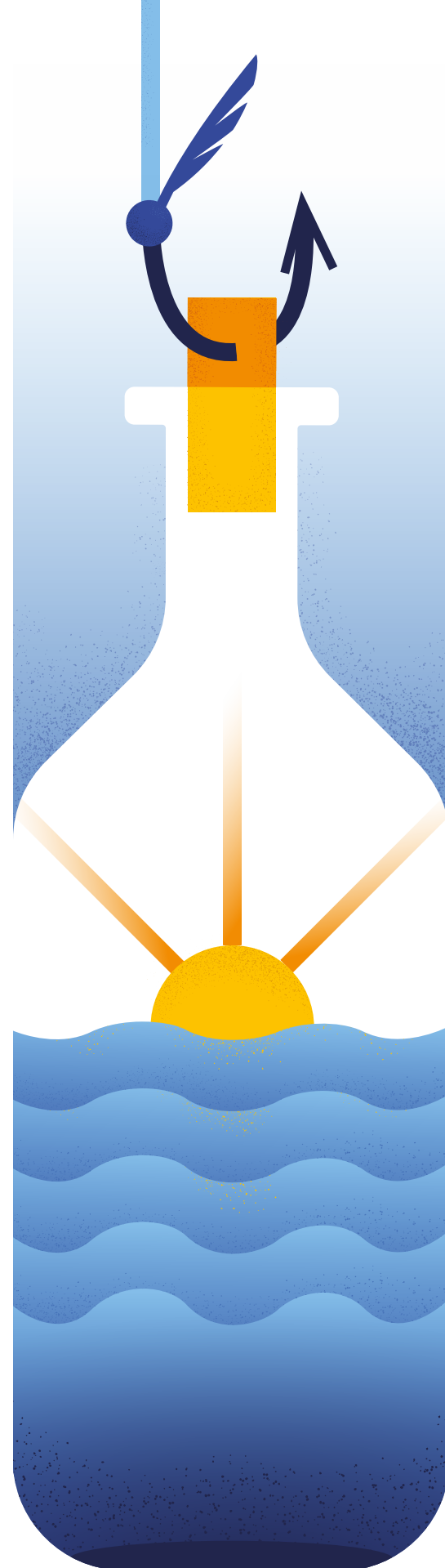


ILUSTRACIÓN: TRIBU Estudio

filosofía del software open source, compartir y reusar cualquier tipo de recurso disminuye el costo de desarrollo y se mejora la calidad en comparación a si cada persona iniciara desde el principio.

- 3. Las instituciones que participan en proyectos abiertos mejoran sus relaciones públicas:** resulta atractivo para los estudiantes poder participar y hacer parte de instituciones que ofrezcan sus cursos de forma abierta. El hecho de poder compartir prácticas y experiencias educativas con otros hace que el aprendizaje sea más robusto.
- 4. Los REA pueden reducir las brechas entre las clases sociales y entre países:** al acelerar el flujo de conocimiento y al aumentar el número de personas involucradas en el proceso educativo, estudiantes de cualquier parte del mundo pueden acceder a recursos en cualquier momento y pueden tener experiencias interactivas con sus pares.
- 5. Fortalecer las comunidades de aprendizaje:** todos los involucrados en los procesos académicos tienen mayores oportunidades de interactuar y colaborar en sus comunidades de aprendizaje en donde se socializan retos y objetivos comunes. La filosofía "Openness" dispone de escenarios para la innovación pedagógica y para compartir materiales educativos.

LOS REA SON MATERIALES DIGITALIZADOS OFRECIDOS DE FORMA LIBRE Y ABIERTA PARA QUE LOS EDUCADORES Y ESTUDIANTES LOS UTILICEN Y REUTILICEN EN SU ENSEÑANZA, APRENDIZAJE E INVESTIGACIÓN.

RETOS⁴

- 1. Falta de conocimiento en derecho de autor:** aunque existe la intención de compartir el trabajo, muchos autores prefieren conservar algunos derechos de su trabajo. Existen creencias de que el trabajo abierto debe limitarse a fines académicos y no comerciales. Sin embargo, se han desarrollado varias licencias de contenido abierto, como es el caso de Creative Commons que mitiga el problema compartiendo algunos derechos reservados del autor. Todo el contenido debe ser revisado con el fin de asegurar que no infringe una ley de Derecho de Autor.
- 2. Asegurar la calidad:** la oferta de REA es muy amplia y encontrar contenido es fácil. El reto está en saber jerarquizar y detectar la importancia de los materiales educativos. Este aspecto es fundamental pues también se evalúa el prestigio de las instituciones. Es aconsejable liberar materiales que hayan sido revisados por pares.
- 3. Iniciativas de sostenibilidad:** muchas iniciativas REA han comenzado en los últimos años, esto ha creado competencia para financiar. Aunque algunos proyectos cuentan con un fuerte respaldo institucional, lo más probable es que comiencen a financiarse y cesen después de unos años. Para esto se propone un modelo sostenible comunitario y otro institucional. El primero, hace referencia a un trabajo voluntario y el segundo a un programa en el que se definan figuras contribuyentes.
- 4. El idioma y el contexto cultural:** muchos REA no cuentan con localización y se limitan a desarrollarse según el contexto socio-cultural de origen. Lo que puede limitar que su uso sea global.
- 5. Inconvenientes tecnológicos:** si bien la misma tecnología es la que hace posible el intercambio de conocimiento a una escala global y masiva, se puede presentar que algún agente involucrado en el proceso académico tenga problemas de conectividad o inconvenientes de acceso a las plataformas tecnológicas.

¹OPEN EDUCATIONAL RESOURCES: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES. EN: [HTTPS://WWW.OECD.ORG/EDU/CERI/37351085](https://www.oecd.org/edu/ceri/37351085). PDF. PÁG. 1. CONSULTADO EL 22 DE NOVIEMBRE DE 2016.

²OPEN EDUCATIONAL RESOURCES: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES. EN: [HTTPS://WWW.OECD.ORG/EDU/CERI/37351085](https://www.oecd.org/edu/ceri/37351085). PDF. PÁG. 1. CONSULTADO EL 22 DE NOVIEMBRE DE 2016.

³OPEN EDUCATIONAL RESOURCES: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES. EN: [HTTPS://WWW.OECD.ORG/EDU/CERI/37351085](https://www.oecd.org/edu/ceri/37351085). PDF. PÁG. 5-7. CONSULTADO EL 22 DE NOVIEMBRE DE 2016.

⁴OPEN EDUCATIONAL RESOURCES: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES. EN: [HTTPS://WWW.OECD.ORG/EDU/CERI/37351085](https://www.oecd.org/edu/ceri/37351085). PDF. PÁG. 7-8. CONSULTADO EL 22 DE NOVIEMBRE DE 2016.

Con Blackboard Community siempre se puede aprender más

UNO DE LOS PROYECTOS MÁS NOVEDOSOS DE Blackboard es su comunidad web. Mediante este sitio, los desarrolladores pueden conectarse directamente con los clientes, atendiendo sus necesidades de primera mano. Sin problemas de horarios, ni agendas, y sin intermediarios. Aquí, la opinión de todos es importante.

POR: Catalina Sánchez Montoya
Washington, Estados Unidos.

Alrededor de 300 ideas y 7,000 mil usuarios componen hoy Blackboard Community, un sitio web lanzado oficialmente a mediados del año 2016. ¿El objetivo? Establecer una comunicación, uno a uno, con cada cliente, a una escala masiva.

“Queríamos que todo ese feedback de los clientes con respecto a los productos y servicios de Blackboard se diera todo en un mismo lugar”, explica Brad Evans, product manager para Blackboard.

De acuerdo con Marissa Dimino, Senior Community Manager en Blackboard, todo comenzó por un par de conversaciones que tuvieron con los clientes. “Ellos siempre han sido muy propensos a darnos ideas. Eso ayudó a la concepción del site, nuestros clientes siempre han valorado la transparencia, nuestra visión de openess y, por eso pensamos que la plataforma era la mejor manera de responder a ese deseo de querer involucrarse en el mejoramiento de los productos que tenemos”.

OPENNESS ES IGUAL A ACCESIBILIDAD

Sin duda alguna, uno de los valores más importantes que componen la estructura de Blackboard es la transparencia. Justamente, por esa razón, surge el proyecto

de la comunidad. Un espacio en el que todos tuvieran acceso a los procesos y así mismo, en el que pudieran levantar libremente la mano solo porque su aporte es importante.

“Normalmente, los clientes tienen acceso a nuestra roadmap presentation. No obstante, el site les permite entender en mayor detalle en qué es en lo que estamos trabajando. Tenemos ejercicios de priorización de temas e ideas, para que enfoquen sus necesidades y eso lo incluimos en los objetivos. Tomamos nota, también, de ideas específicas”, aclara Evans. “Y no se trata de que ellos propongan algo y en uno o dos años obtengan una respuesta”.

Mejor dicho, en Blackboard Community, openess significa que los clientes están involucrados en todo el proceso y que conocen, paso a paso, cómo es que están evolucionando esos planteamientos que hacen en aras de mejorar uno u otro producto.

También hay algo más: con Blackboard Community todos participan por igual; todos tienen el mismo status. No

***MARISSA DIMINO,**
SENIOR COMMUNITY
MANAGER AT
BLACKBOARD

FOTO: AFP YURI GRIPAS

EN BLACKBOARD COMMUNITY, OPENNESS SIGNIFICA QUE LOS CLIENTES ESTAN INVOLUCRADOS EN TODO EL PROCESO Y PARTICIPAN EN LA MEJORA DE LOS PRODUCTOS.

importa si un usuario es miembro del equipo de Blackboard o incluso si utiliza otro tipo de plataformas de aprendizaje, lo valioso del ejercicio es que cada involucrado está ahí presente, para opinar y para expandir sus conocimientos. Desde el desarrollador de Blackboard, hasta un consumidor de uno de los productos, están aprendiendo mutuamente. ¡Porque siempre se puede aprender más!

INTERACCIÓN, COMUNICACIÓN Y EJECUCIÓN

Una de las mayores ventajas es que la comunicación no es unilateral entre un cliente (que puede ser proveniente de Australia, Asia o Europa), y un miembro del equipo interno de Blackboard. La interacción va más allá: los clientes, también pueden interactuar entre ellos, hacerse preguntas y aprender de sus experiencias personales, sin importar qué tipo de producto usan. Esto es vital porque, a la larga, permite robustecer la comunidad y las ideas que surgen en ella.

Mediante esta plataforma web, se ha propiciado un tipo de comunicación que no existía en el pasado. Antes, cuando un cliente tenía una duda, comentario o propuesta de mejoramiento sobre un producto en particular, esta llegaba a los desarrolladores a través de un representante de ventas y en el camino, se perdía más de una precisión o parte de la intención. Por ese motivo, desde hace ya algún tiempo, Blackboard se aventuró a establecer comunicación uno a uno, con sus clientes pero en el camino se dieron cuenta de que operativamente, no era para nada sencillo poner a todos los involucrados de acuerdo en términos de horarios y tiempos.

Ninguno de esos dos problemas ocurren aquí. Gracias a Blackboard Community, hay un nivel de conexión mucho más directo y profundo con los clientes y ahora es mucho más fácil captar esas necesidades que tienen para trabajarlas, en aras de mejorar su experiencia con los diferentes productos.

¿QUÉ NECESITAN?

A lo largo de estos seis meses, ha sido posible para el equipo de Blackboard cerciorarse de que la mayoría de los requerimientos de los clientes, ya se encuentran contemplados en la hoja de ruta de la compañía.

Por lo general, las solicitudes giran entorno a temas como atención y funcionalidad. También hay un montón de ideas con respecto a mejorar el site, porque, entre otras cosas, los clientes no solo pertenecen a la comunidad para opinar sobre un producto o servicio sino también sobre el site en sí mismo. Todas estas ideas permiten fortalecer la plataforma y potenciar su utilidad de ahora en adelante.

EL FUTURO DE BLACKBOARD COMMUNITY

Uno de los objetivos clave es hacer que crezca la comunidad y que cada vez más usuarios lleguen al site para involucrarse en la generación de ideas. Mientras esto ocurre, también está la intención de mejorar el diseño de



la interfaz para facilitar el acceso de todos y hacer la experiencia más efectiva.

Asimismo, se implementará un proceso formal para sistematizar las nuevas ideas que surjan en la comunidad. Para Blackboard es importante, mientras el número de usuarios crece, garantizar que se están aprovechando todas esas opiniones de los clientes involucrados.

“Comunidad significa que han encontrado un lugar para ellos, en donde están justo esas personas con las que quieren interactuar”, concluye Marissa Dimino, “Y eso es lo que queremos con Blackboard Community, que nuestros clientes pertenezcan a un lugar. Ellos comprenden cada vez más la tecnología de aprendizaje, están usando mejor nuestros productos, son más felices, tienen más conocimiento; son clientes cada vez más empoderados”.

Tanto en el presente como en el futuro, Blackboard Community espera que sus clientes vuelvan al site porque sienten que es un lugar útil y que las conversaciones ahí dadas, realmente, están teniendo un impacto.

***BRAD EVANS,**
PRODUCT MANAGER
FOR BLACKBOARD.



FOTO: AFP ED RODE

VISITE EL SITIO DE LA COMUNIDAD: <https://community.blackboard.com/>

Cómo la tecnología apoya la filosofía Openness

LA PRÁCTICA DE Openness se apoya y se construye según los movimientos tanto tecnológicos como educativos que la rodean. Al hablar de educación abierta es imprescindible entender las características de cada rama que la han fortalecido.

OPEN SOURCE¹

- La idea original de Open Source – código abierto - obedeció a un modelo descentralizado de desarrollo, usado en las empresas de software y es visto como un caso de colaboración abierta.
- Se originó en respuesta a las limitaciones del software y el desarrollo de código propietario y licenciado.
- Tiene como principio la participación por pares.
- Al hablar de software de Open Source se debe incluir el código fuente y en su mayoría de casos es gratuito.
- El Open Source requiere que el software se pueda redistribuir.
- El software que se licencia bajo Open Source permite a una comunidad de desarrolladores de todo el mundo para mejorar el software, proporcionando mejoras y correcciones de errores.

- El software Open Source no sólo tiene un costo de adquisición más bajo que el software propietario, a menudo tiene menores costos de implementación y soporte.

Es clave en la educación abierta porque existen herramientas y plataformas de gestión del aprendizaje que se valen del Open Source para construir tecnología educativa que sea flexible y con mejoras continuas. El código abierto ha permitido a las universidades crear cursos fácilmente accesibles por la comunidad educativa mundial.

OPEN STANDARDS²

- Open Standards – estándar abierto - hace referencia a normas que son independientes de los fabricantes.
- Pueden ser utilizados por cualquier persona para desarrollar software.

- Las normas son asequibles sin ningún costo y cualquier persona puede participar de ellas.
- Con la acelerada evolución de la tecnología los Open Standards mitigan la obsolescencia y la dependencia en la creación de software y hardware, en el sentido en el que permanecen en el tiempo a la hora de desarrollar. Esto permite una mayor flexibilidad y migración fácil a diferentes sistemas en el futuro.
- Los Open Standards aseguran la interoperabilidad entre plataformas y entre diversos sistemas.
- La forma de asegurarse de que estos diversos sistemas y cualquier sistema futuro pueda comunicarse entre sí es mediante el uso de Open Standards.

Es clave en la educación abierta porque permite la interoperabilidad entre plataformas educativas y cualquier tecnología para el aprendizaje. Diversifica el uso de tecnologías y asegura el funcionamiento entre ellas.

OPEN ACCESS³

- Hace referencia a los artículos de investigación que están libres y abiertos al público para leer, revisar y usar.
- Crea oportunidades para la autonomía informacional de los autores científicos, pero también constituye un reto para la libertad de la ciencia ya que a los autores que trabajan en instituciones públicas probablemente ya no se les concederán los derechos de explotación de forma exclusiva.
- Al proceder de la ciencia asegura la calidad de la información.
- Acelera la investigación y enriquece la educación.



ILUSTRACIÓN: TRIBU Estudio

y aseguran la cesión de algunos derechos de autor, como la distribución, reproducción, comunicación o generación de obra derivada.

- Actualmente, es un movimiento global que promueve el acceso al conocimiento de forma libre y sin restricciones.

Es clave en la educación abierta porque son iniciativas de democratización de la educación y son el mejor ejemplo de Recursos Educativos Abiertos.

OPEN CONTENT⁵

- Se refiere la investigación o material educativo que puede ser distribuido y reutilizado libremente.
- Se apoya en tecnologías digitales para la masificación y uso de los materiales y contenidos.
- Los tipos de contenido pueden variar desde libros y artículos previamente publicados hasta simulaciones de software educativos.
- Apoya la protección de los derechos de autor a través de licencias como Creative Commons.
- El resultado del Open Content son los Recursos Educativos Abiertos.
- Open Content permite una forma gratuita de educación superior que busca que tanto el conocimiento colectivo como el intercambio y el reúso del aprendizaje sean características de la educación abierta.

Es clave en la educación abierta porque reúne todos los esfuerzos de los diferentes tipos de Openness en un resultado, el material abierto al que se puede acceder a través de tecnologías y software abiertos, donde existe plena libertad de uso y distribución de la información y el conocimiento.

- Busca sentar las bases para unir a la humanidad en una conversación intelectual común y en la búsqueda del conocimiento.

Es clave en la educación abierta porque ofrece contenido de calidad y acceso a publicaciones, investigaciones y conocimiento de primera mano. Muy útil para nutrir los materiales de clase de los profesores y para incentivar el pensamiento científico y metódico de los estudiantes.

OPEN COURSEWARE⁴

- Iniciativa del MIT (Massachusetts Institute of Technology) que dio acceso libre y gratuito a los materiales de todos sus cursos oficiales. Esto se replicó en universidades de todo el mundo.
- Se refiere a la publicación de materiales docentes como contenidos abiertos. Son propiedad intelectual

¹ THE IMPORTANCE OF OPEN ACCESS, OPEN SOURCE, AND OPEN STANDARDS FOR LIBRARIES. HTTP://WWW.ISTL.ORG/05-SPRING/ARTICLE2.HTML. CONSULTADO EL 24 DE NOVIEMBRE DE 2016.

² THE IMPORTANCE OF OPEN ACCESS, OPEN SOURCE, AND OPEN STANDARDS FOR LIBRARIES. HTTP://WWW.ISTL.ORG/05-SPRING/ARTICLE2.HTML. CONSULTADO EL 24 DE NOVIEMBRE DE 2016.

³ OPEN ACCESS: UN CAMBIO DE PARADIGMA PARA LA PUESTA A DISPOSICIÓN PÚBLICA DEL CONOCIMIENTO. EL DESARROLLO EN ALEMANIA. EN: HTTP://BID.UB.EDU/18KUJLE2.HTM. CONSULTADO EL: 24 DE NOVIEMBRE DE 2016.

⁴ OPEN COURSEWARE. EN: HTTPS://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/OPENCOURSEWARE. CONSULTADO EL 24 DE NOVIEMBRE DE 2016.

⁵ IGI GLOBAL. DISSEMINATOR OF KNOWLEDGE. WHAT IS OPEN CONTENT. EN: HTTP://WWW.IGI-GLOBAL.COM/Dictionary/OPEN-CONTENT/21170. CONSULTADO EL 24 DE NOVIEMBRE DE 2016.

Blackboard Collaborate habla su idioma

LA HERRAMIENTA DE CONFERENCIA WEB

Blackboard Collaborate ha logrado una correcta integración con la mayoría de los Sistemas de Gestión de Aprendizaje (LMS), gracias a su componente LTI. E-Learn Magazine habló con Anneke Bates, Gerente Senior de Producto de Blackboard Collaborate, sobre el desarrollo de los productos.

POR: Laura Orozco C.
Atlanta, Georgia.

E.L.M.: ¿CÓMO DEMUESTRA BLACKBOARD COLLABORATE QUE OPENNESS ES UNA PRIORIDAD INDISCUTIBLE?

A.B.: Blackboard Collaborate siempre ha tenido como objetivo servir a todos los clientes, independientemente del LMS que estén utilizando, y hoy en día este principio sigue latente: ofrecemos servicios a todos los mercados, no sólo a los usuarios de Blackboard.

E.L.M.: ¿CÓMO FORMAN LOS ESTÁNDARES DE LTI PARTE DE LA FILOSOFÍA DE OPENNESS, Y CÓMO FUNCIONAN EN GENERAL?

A.B.: LTI, por sus siglas en inglés, significa Learning Tools Interoperability, y se ha convertido en un estándar de la industria durante estos años. Generalmente suelo describirlo como un idioma que tiene su propio vocabulario y reglas. Es tan sencillo como pensar que, si usted puede hacer que su herramienta hable ese idioma, entonces podrá comunicarse con cualquier otra herramienta que entienda el mismo lenguaje. Hay que tener en cuenta que todas deben ser compatibles con LTI, para que las herramientas tengan la capacidad de comunicarse entre sí. Lo que significa que Blackboard Collaborate puede comunicarse con Blackboard Learn y con muchos otros LMS.

Hay algo fundamental que hay que entender sobre LTI, y es que independientemente de quien sea usted, tiene que estar en la capacidad de enviar o



FOTO: AFP/TAMI CHAPPELL

aceptar un conjunto específico de información sobre el tema del que está hablando. En otras palabras, si se trata de una sesión de conferencia web, entonces usted debe poder enviar el nombre del usuario, correo electrónico y una función dentro de ese curso, con el fin de identificar quién es estudiante y quién es instructor. Pero como mínimo, hay una lista corta de información que todos deben poder enviar, y de la misma manera, aceptar.

E.L.M.: ¿CÓMO FUNCIONAN ESPECÍFICAMENTE LOS ESTÁNDARES LTI PARA BLACKBOARD COLLABORATE?

A.B.: Entre las muchas funciones que ofrece Blackboard Collaborate a sus usuarios está la que facilita programar reuniones virtuales en vivo para que interactúen profesores y estudiantes.

Si usted como usuario quiere que su LMS opere con Blackboard Collaborate, debe poner los enlaces a la sesión de Collaborate dentro de los cursos. Si todos estos son compatibles con LTI, teniendo en cuenta que la mayoría de los LMS lo son, solo tiene que hacer que esta

herramienta entienda el mismo idioma del LTI y entonces funcionará automáticamente. Esto sin duda representa menos trabajo para todos los involucrados, tanto los de su parte como de la nuestra.

Cuando no teníamos LTI, teníamos que crear para cada LMS un componente especial que pudiera hablar su mismo idioma, porque todos tenían uno diferente. No obstante, hay muchos usuarios que no prestan atención a la importancia de conocer el origen del producto que están utilizando, es decir, no saben ni siquiera si éste fue hecho por Blackboard o por cualquier otro proveedor, lo que significa que para ellos todo está hecho de lo mismo.

E.L.M.: ¿CUÁNTOS SISTEMAS DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE, O CUALQUIER OTRA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE, PUEDEN BLACKBOARD COLLABORATE UTILIZAR GRACIAS A LA INTEGRACIÓN DE LTI?

A.B.: Esa respuesta puede variar en cualquier momento. Por ejemplo, hoy en día el directorio de productos de IMS

más fácil e integral. Le toma mucho más trabajo a cada proveedor de herramientas al tratar de que el componente de integración funcione con los distintos LMS.

Una de las ventajas que tienen los administradores de LMS con esa herramienta es que no tienen que instalar una nueva pieza de código en el sistema. Hay que tener en cuenta que cada vez que alguien instala un componente de integración se genera un riesgo para el sistema y se requieren pruebas exhaustivas para garantizar de que funcionan bien en conjunto. Pero con el LTI, no es necesario instalar ninguna pieza adicional.

Desde nuestra parte, desarrollamos y ponemos a disposición una interfaz que se puede utilizar fuera de un LMS. Lo que significa que los usuarios solo deben iniciar sesión en Blackboard Collaborate y programar las sesiones. Esa misma interfaz es la que utilizamos para la experiencia LTI, en este sentido, cuando creamos nuevas funciones en Blackboard Collaborate, éstas inmediatamente se ven reflejadas en la integración LTI.

Esta integración realmente facilita muchas cosas a Blackboard Collaborate y permite a los usuarios de diferentes LMS aprovechar la herramienta de conferencia web. Gracias a que ésta se integra sin problemas, los usuarios no piensan en quién creó el producto, pues lo que es importante para ellos es que todos pueden acceder sin restricciones y que funcione a la perfección.



*ANNEKE BATES
GERENTE SENIOR
DE PRODUCTO
PARA BLACKBOARD
COLLABORATE

Global tiene más de 250 versiones de herramientas y consumidores compatibles.

E.L.M.: CUANDO MENCIONA HERRAMIENTAS, ¿A QUÉ OTRAS HACE REFERENCIA ADEMÁS DE LOS SISTEMAS DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE?

A.B.: Cuando hablo de otras herramientas me refiero, por ejemplo, a las que incluyen comprobación de plagio, las de grabación, blogs, foros de discusión, entre otras que los usuarios pueden incluir en los cursos y a través de las cuales pueden interactuar fácilmente. En el caso de que un estudiante vaya a utilizar Blackboard Collaborate, en un principio entra a un sistema Learn, luego accede al curso y encuentra el enlace a su sesión de Collaborate. De esta forma, vemos cómo Blackboard Collaborate es el proveedor de herramientas y Blackboard Learn es el consumidor de éstas.

E.L.M.: ¿POR QUÉ CREE QUE LOS ESTÁNDARES DE LTI SON TAN ESENCIALES PARA LA COMUNIDAD E-LEARNING? ¿QUÉ OTRAS VENTAJAS HAY ADEMÁS DE LAS QUE YA HA MENCIONADO?

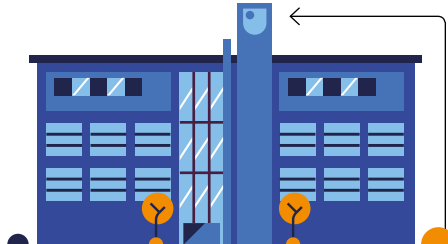
A.B.: Gracias al LTI los usuarios perciben todo de una manera

Openness, la práctica para innovación en la educación superior

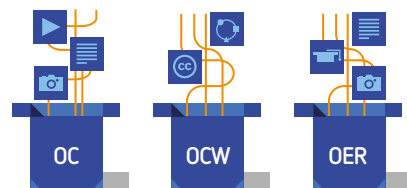
OPENNESS, ES VISTO COMO UN VALOR

fundamental que apoya los cambios en la sociedad y es un requisito de las instituciones de educación superior que quieren crear cambios y continuar siendo relevantes para la sociedad en la que existen¹.

EL ORIGEN DE OPENNESS EN EDUCACIÓN SUPERIOR



1969: Se empezó a hablar de Openness cuando la Open University en el Reino Unido abrió sus puertas. Inició con la idea de que sería abierta para las personas, los lugares, las metodologías y las ideas de enseñanza.

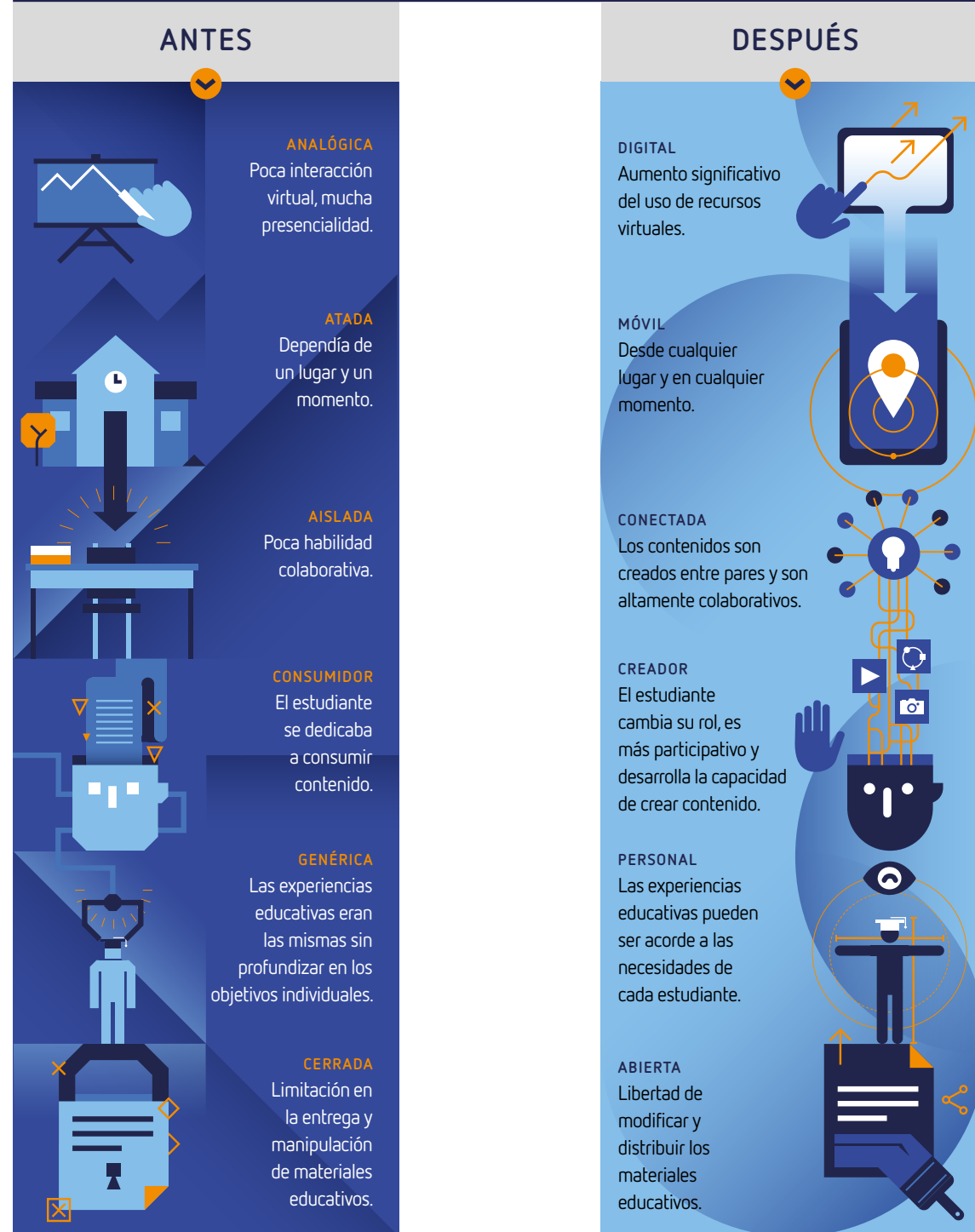


2000: Desde los primeros años del siglo XXI se empezó a complementar las definiciones de Openness en educación superior con los conceptos de Open Content, Open CourseWare y Open Educational Resources, en español, REA.

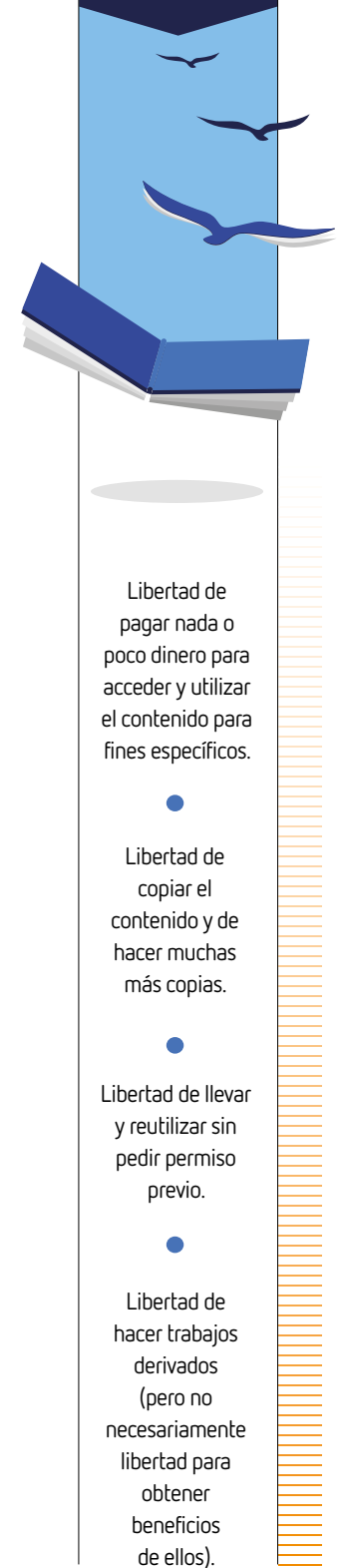
EL CONCEPTO DE OPENNESS

Openness ha sido una característica de la educación superior desde hace décadas, esto se ha dado a través del establecimiento de las universidades abiertas y de las tecnologías digitales. Debido a la evolución tecnológica los Recursos Educativos Abiertos (REA) se convirtieron en el puente entre la educación y el desarrollo digital².

OPENNESS, EL CAMBIO EN EL CONTEXTO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR³



OPENNESS = LIBERTAD⁴



EL FUTURO DE OPENNESS EN EDUCACIÓN SUPERIOR⁵

Existen varios espacios para trabajar:

- » La educación superior debe ser más abierta para seguir siendo relevante para la sociedad en la que existe.
- » La revisión por pares, una metodología que pretende asegurar la calidad de los recursos educativos abiertos.
- » **OPEN TEACHING:** un modelo que cree en la posibilidad de que los profesores compartan sus materiales abiertamente, antes de que inicien los cursos, y que permita la participación de otros estudiantes junto a los que oficialmente están matriculados.
- » El éxito de las instituciones educativas de educación superior estará atado a su capacidad de desarrollar una "especialización dinámica", entendida como la forma en que las instituciones se pueden diferenciar de otras según las dinámicas del mercado, y asimismo, pueden cambiar su especialidad.
- » **LAS UNIVERSIDADES DEBEN TENER CLARA SU RESPUESTA FRENTE A:** la estructura, el acceso al contenido, los servicios de aprendizaje y tutorías, la curación de contenidos y el acceso a los materiales de investigación.
- » **OPEN SERVICE PROVIDERS (OSP):** son aquellas personas u organizaciones que proporcionan acceso a experiencias de clase mundial bajo licencias abiertas y a costos de transacción bajos. Los OSP promueven la innovación y por ende un clima competitivo entre instituciones de educación superior que deberán adoptar y definir una estrategia de "especialización dinámica". También, las instituciones deberán definir que rol quieren desempeñar en la evolución de la educación superior.
- » Las instituciones sin ningún tipo de compromiso con Openness pueden ser relegadas a puestos de observadores en los que no pueden participar en la creación de innovaciones significativas (porque no tienen un servicio abierto significativo que ofrecer).

¹ DAVID WILEY AND JOHN HILTON III, (2009). OPENNESS, DYNAMIC SPECIALIZATION, AND THE DISAGGREGATED FUTURE OF HIGHER EDUCATION. EN: [HTTP://WWW.IRRODL.ORG/INDEX.PHP/IRRODL/ARTICLE/VIEW/788/1412](http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/788/1412). PÁG. 1. CONSULTADO EL 23 DE NOVIEMBRE DE 2016.

² ANDY LANE, (2009). THE IMPACT OF OPENNESS ON BRIDGING EDUCATIONAL DIGITAL DIVIDES. EN: [HTTP://WWW.IRRODL.ORG/INDEX.PHP/IRRODL/ARTICLE/VIEW/637](http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/637). PÁG. 1. CONSULTADO EL: 23 DE NOVIEMBRE DE 2016.

³ DAVID WILEY AND JOHN HILTON III, (2009). OPENNESS, DYNAMIC SPECIALIZATION, AND THE DISAGGREGATED FUTURE OF HIGHER EDUCATION. EN: [HTTP://WWW.IRRODL.ORG/INDEX.PHP/IRRODL/ARTICLE/VIEW/788/1412](http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/788/1412). PÁG. 8. CONSULTADO EL 23 DE NOVIEMBRE DE 2016.

⁴ ANDY LANE, (2009). THE IMPACT OF OPENNESS ON BRIDGING EDUCATIONAL DIGITAL DIVIDES. EN: [HTTP://WWW.IRRODL.ORG/INDEX.PHP/IRRODL/ARTICLE/VIEW/637](http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/637). PÁG. 3. CONSULTADO EL: 23 DE NOVIEMBRE DE 2016.

⁵ DAVID WILEY AND JOHN HILTON III, (2009). OPENNESS, DYNAMIC SPECIALIZATION, AND THE DISAGGREGATED FUTURE OF HIGHER EDUCATION. EN: [HTTP://WWW.IRRODL.ORG/INDEX.PHP/IRRODL/ARTICLE/VIEW/788/1412](http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/788/1412). PÁG. 11-13. CONSULTADO EL 23 DE NOVIEMBRE DE 2016.

Democratizando la educación a través de los LMS

POR: Christina Gómez Echavarría
Adelaide, Australia

Cuando hablamos de la palabra "Openness" nos referimos al término "apertura", es decir, todo lo que represente un acceso transparente a la información y al conocimiento, y que garantice la colaboración y la libertad para todos los implicados e interesados en el mismo. No obstante, dada la competencia económica que surge, las empresas lo han pensado dos veces antes de dar un paso hacia un completo Openness. Frente a esto, Allan Christie, vicepresidente de e-learning para la región de Asia y Pacífico en, explica que la éste no tiene por qué ser un término que esté definido por completo, ya que todo en el sector de la educación guarda relación en algún modo con Openness.

Openness va más allá de reunir información de diferentes fuentes, países y perspectivas, éste se trata también de la capacidad que tienen las personas para colaborar desde cualquier parte, permitiendo que los distintos usuarios y empresas alrededor del mundo adapten las herramientas justo a sus necesidades. Blackboard, es un ejemplo de esas empresas que han logrado aceptar y adoptar plenamente este concepto. En el largo plazo, esta compañía ha demostrado un compromiso con la educación abierta, después de haber adquirido otras empresas expertas en código abierto como Moodlerooms, Nivel Siete y NetSpot, la compañía a la que Allan Christie dio origen en Australia.

Para él, Moodlerooms y Blackboard al estar inmersas en un ecosistema de tecnología educativa, tienen la facilidad de integrarse con otros productos y servicios, que les permite adquirir un enfoque más abierto. Aquí es importante aclarar que el término Openness tiene una concepción distinta para cada individuo, e involucra a múltiples industrias como es el caso de Open Source con Moodle y Linux; Openness a productos creativos como la licencia Creative Commons; recursos con derechos de autor que se pueden usar y editar como Open Academia y Open Resources; y algunos que trabajan interoperabilidad como Open Standards.

Por otro lado, tenemos a Blackboard Learn que es un sistema con una filosofía abierta que puede soportar diferentes marcos y estándares de integración, que le proporcionan flexibilidad y opciones variadas a los usuarios para satisfacer

CUANDO HABLAMOS DE LA PALABRA "Openness" nos referimos al término "apertura", es decir, todo lo que represente un acceso transparente a la información y al conocimiento, y que garantice la colaboración y la libertad para todos los implicados e interesados en el mismo.

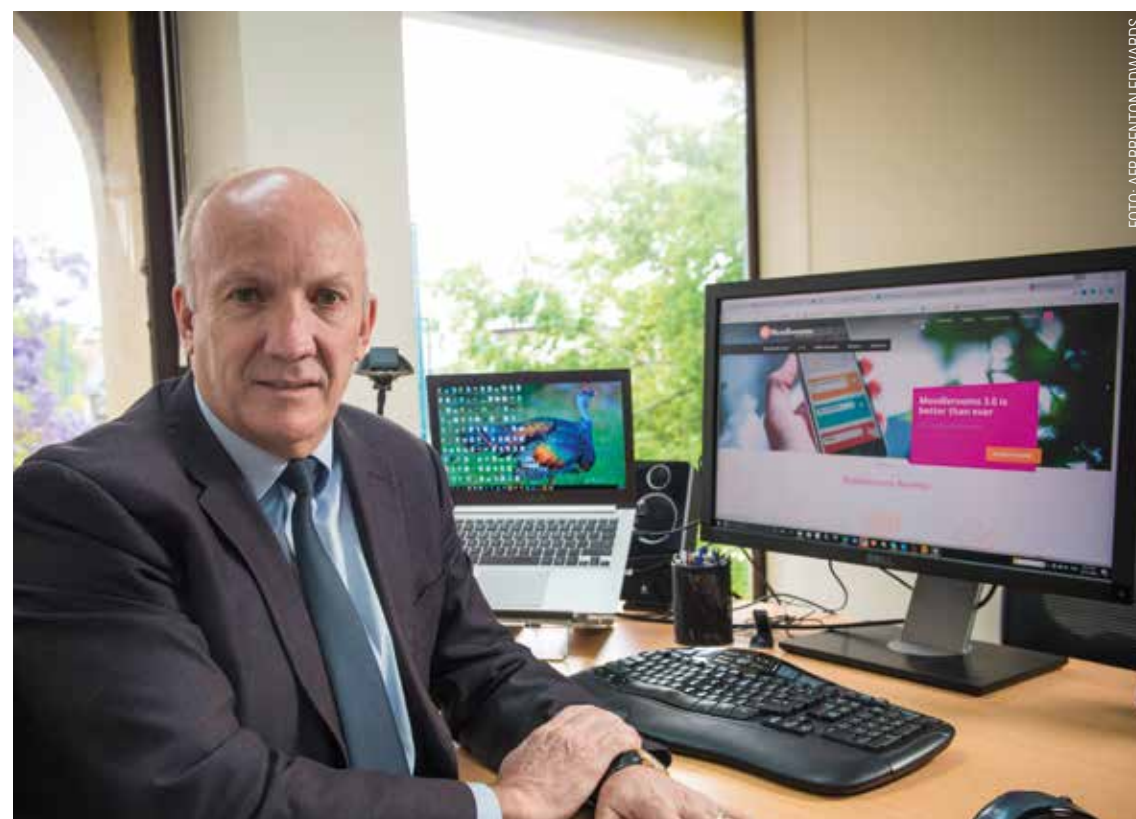


FOTO: AFP BRENTON EDWARDS

▲
ALLAN CHRISTIE,
VICEPRESIDENTE
DE E-LEARNING
PARA LA REGIÓN
DE ASIA Y PACÍFICO

sus necesidades. En palabras de Christie, "vemos cómo Openness beneficia tanto al cliente, como a la compañía, ya que se genera una relación de colaboración con la comunidad, lo que facilita compartir ideas y recursos para obtener esa inspiración y motivación de los demás. Ese es el poder que da ser abierto".

EL PAPEL DE LMS EN LA PROMOCIÓN DE OPENNESS

Este experto también hace referencia a los Recursos Educativos Abiertos (REA), quien explica que gracias a estos el entorno de la educación abierta se hace mucho más visible, lo que también hace que la adecuación de una licencia abierta a documentos y medios permita acceder, revisar y compartir de manera libre. Aquí es cuando se genera una democratización de la educación, que facilita oportunidades para toda la comunidad educativa.

Es importante entender que no hay una solución única que abarque a todas las instituciones educativas a nivel global. Si bien, la capacidad de utilizar estándares abiertos asegura la interoperabilidad para todos, hay que entender que esto solo proporciona una oportunidad para que cada institución tome lo que considere pertinente de acuerdo con sus necesidades particulares.

Blackboard busca llevar su rol activo de Openness a un siguiente nivel. Este término también significa accesibilidad para todos, algo de lo que hoy en día la industria carece. Por su parte, Moodlerooms está trabajando en el desarrollo de un MOOC de accesibilidad que espera lanzar en el 2017, para darle la oportunidad a los instructores de crear contenido educativo que sea accesible del todo para invidentes y discapacitados visuales. "Creo que ese es el verdadero papel de nuestra tecnología: que en

un principio apoye el contenido abierto, pero que no solo se enfoque en un sistema en particular", añade Christie. Gracias a que facilita el acceso no visual, Blackboard Learn se convirtió en el primer sistema LMS en lograr la certificación de oro de la Federación Nacional de Ciegos en 2010.

OPENNESS Y LA GLOBALIZACIÓN

Hoy es posible aprender prácticamente cualquier cosa a través de internet. No obstante, para Christie la saturación del contenido en la web ha dificultado encontrar información confiable y que sea fácil de entender, pues al incrementar descomunalmente la manera de aprender y compartir conocimientos, asimismo disminuye el valor que se le otorga al contenido.

Es claro que la facilidad del acceso a la información se debe a la globalización. Este fenómeno es el proceso de interacción e integración entre personas, empresas y gobiernos de todo el mundo, junto con el comercio internacional y la libertad en el flujo de ideas. Aunque la globalización es un término que se discute con frecuencia, todavía hay gente que no está convencida de que exista del todo, debido a algunas restricciones para acceder a varios países. No obstante, la globalización en sí es lo que da paso a Openness.

Sobre el aumento del acceso a plataformas móviles que hoy va en aumento especialmente en regiones como África y Asia, para Christie esto dará una oportunidad a la gente de acceder a contenidos gratuitos. También es consciente de que plataformas como Blackboard pueden proporcionar sistemas inteligentes de respuesta para garantizar una verdadera comprensión del contenido que se está recibiendo. Para Allan, "la inteligencia artificial puede llegar a ser el líder del futuro, gracias a su capacidad combinada que personaliza el contenido y proporciona respuestas al contenido que está disponible. Es un avance realmente emocionante, ya que estamos hablando de otorgar acceso global a la educación".

Sin embargo, volviendo a la realidad, actualmente hay muchas empresas que tienen software cerrado y cobran por el uso de sus productos, ya que hacerlo es razonable

desde el punto de vista económico. Entonces, ¿por qué una compañía decide irse por la camino del código abierto? Frente a esto, Christie menciona que así como Moodle tiene una oferta de código abierto, esta es solo una parte de su portafolio. El soporte de alta calidad y los servicios de alojamiento deben ofrecerse en grupo con el código abierto, para así garantizar que las personalizaciones conserven un grado de rendimiento y seguridad. Por esta razón, muchas compañías han adoptado el enfoque de código abierto para el desarrollo de software, y de esta manera, lograr un negocio sostenible.

INTEROPERABILIDAD, COLABORACIÓN Y OPENNESS

La colaboración es un componente vital de Openness en la educación y en el código abierto. Existen varias comunidades dinámicas de usuarios alrededor del mundo que ajustan los cursos de Moodlerooms a sus necesidades y requerimientos puntuales. Una compañía hoy en día debe contemplar todas las implicaciones de rendimiento y seguridad que implica una modificación del código fuente, y es por esto, que asociarse con organizaciones expertas como Moodlerooms y Blackboard resulta conveniente, ya que estas empresas están en la capacidad de proveer un control y mantenimiento de interoperabilidad de calidad, y en esta medida, las modificaciones son sostenibles y cumplen con el nivel de seguridad que el software requiere.

No obstante, Christie también menciona la importancia de tener un software que se acople a cada cliente de manera personalizada, que genere una solución creativa a los problemas y que también ayude a todos en el mundo.

EL FUTURO DE OPENNESS

Sin duda estamos frente a un ambiente de educación global. Hoy en día, las instituciones no sólo se limitan a observar a su cohorte local de estudiantes para que sean sostenibles e indispensables, existe una mezcla de oportunidades de aprendizaje cara a cara, completamente en línea y semipresencial. Dado que las universidades están en la búsqueda de nuevos modelos de negocio para sostenerse en el tiempo, esto los obliga a mirar más allá de sus propios límites para crecer.

Para Christie, como se mencionó antes, el valor que se le da al contenido cada vez será menor, pero los recursos educativos se convertirán en una mayor parte de las ofertas, pues hay una tendencia clara de crecimiento del e-learning a nivel global.

Es así como Openness continuará creciendo en la medida en que la tecnología evolucione, es decir, que más personas tengan acceso al internet y a la tecnología en sí, y que se genere una mayor variedad de soluciones para aprender otras habilidades, información e idiomas.

Blackboard Learn y su compromiso con la innovación de los open standards

LA INNOVACIÓN ES UN CONCEPTO REALMENTE

amplio, pero puede reducirse a un elemento clave: “satisfacer las necesidades de los clientes”, así lo explica Mark O’Neil, Product Manager for Developer Platform en Blackboard, quien agrega que “cuando el Open Source se combina con una plataforma abierta le permite generar productos que van más allá de lo que puede ser ofrecido por los proveedores comerciales”.

POR: Ángela Palacios

Blackboard es un ejemplo de esto, pues a través de arquitecturas como las API REST (arquitectura para diseñar aplicaciones en red) los desarrolladores pueden escribir aplicaciones personalizadas que interactúan con los datos de Blackboard Learn utilizando una interfaz conocida. Las API REST satisfacen las necesidades de integración de la comunidad de una manera moderna y sencilla.

¡API REST PARA TODOS!

Mark explica que desde 2003, Blackboard ha proporcionado APIs abiertas denominadas Building Blocks for Java, es decir que estas requerían el uso de Java. Asimismo, que para el 2007, se introdujo un conjunto de servicios web (O APIs) basados en SOAP, que a pesar de que no requerían Java, solo soportaban un subconjunto de los casos de uso para los cuales se proporcionaban APIs de Building Block; y aunque las aplicaciones basadas en SOAP podrían escribirse en el lenguaje preferido de los desarrolladores, en muchos casos fueron necesarias bibliotecas adicionales para satisfacer las complejidades de SOAP.

En la actualidad, se utiliza API de REST porque “es una arquitectura moderna, es más fácil de adoptar para la construcción de aplicaciones que se integran con nuestros productos. REST se usa de manera sencilla; las solicitudes y los

resultados obtenidos se hacen a partir de JSON, que es considerablemente más simple de usar y contiene menos markup que el XML requerido por SOAP” indica Mark.

Las APIs REST permiten el uso del lenguaje de desarrollo del programador, siempre que admita HTTPS y tenga acceso a una biblioteca JSON. Esto optimiza el uso de la experiencia interna y reduce los tiempos de entrega.

La plataforma para desarrolladores y las API REST se publicaron en la primavera de 2016 bajo vista previa técnica con el lanzamiento Q2 2016 de Blackboard Learn, pero ahora están disponibles para uso en producción. Esto significa que “estamos reduciendo las barreras de entrada para los desarrolladores interesados en productos Blackboard”, dijo Mark.

¿CÓMO LO LOGRAN?

1. Abriendo la documentación, cualquiera puede leer acerca de lo que se puede actualmente con la API REST. “Estamos desarrollando las API REST con cada versión de SaaS”.
2. Haciendo que el código fuente del ejemplo esté disponible en Github. Actualmente existen ejemplos escritos en cURL, Java, C#, Go, Ruby, Python. “Estamos trabajando para entregar ejemplos en otros idiomas y el sitio de la comunidad es un gran recurso para intercambiar ideas y hacer preguntas”.
3. Se está desarrollando un modelo para entregar con mayor eficacia los entornos de desarrollo a la comunidad.

BLACKBOARD CAMINO A LA EXPANSIÓN DE LA HISTORIA DE OPENNESS

Desde el 2003, Blackboard Learn ha sido un producto abierto en el sentido de la oportunidad, a través del uso de APIs para acceder y administrar los datos de aprendizaje, y proporcionar herramientas únicas a los usuarios de Learn.

Según Mark “Hoy estamos ampliando esa oportunidad tomando un enfoque diferente y publicando nuestros ejemplos y documentación de API para cualquier persona que esté interesada en desarrollar una aplicación que se integre con Blackboard Learn, permitiéndole así, investigar, utilizando las API REST y construir su producto”.

Esta es una de las más grandes claves para innovar en Open Source, pues el que todo se encuentre al alcance de las manos de la comunidad hace que existan más recursos de desarrollo, y nuevas oportunidades de mejora.

Además de estas razones, Mark hace énfasis en otros temas a tener en cuenta para que el Open Source sea un tema de crecimiento constante: solución para compartir y respuesta rápida, “cuanto más compartimos, más crecemos como comunidad global. El acceso al código fuente permite a la comunidad impulsar el desarrollo de productos tan rápido como sea necesario”, explica O’Neil.

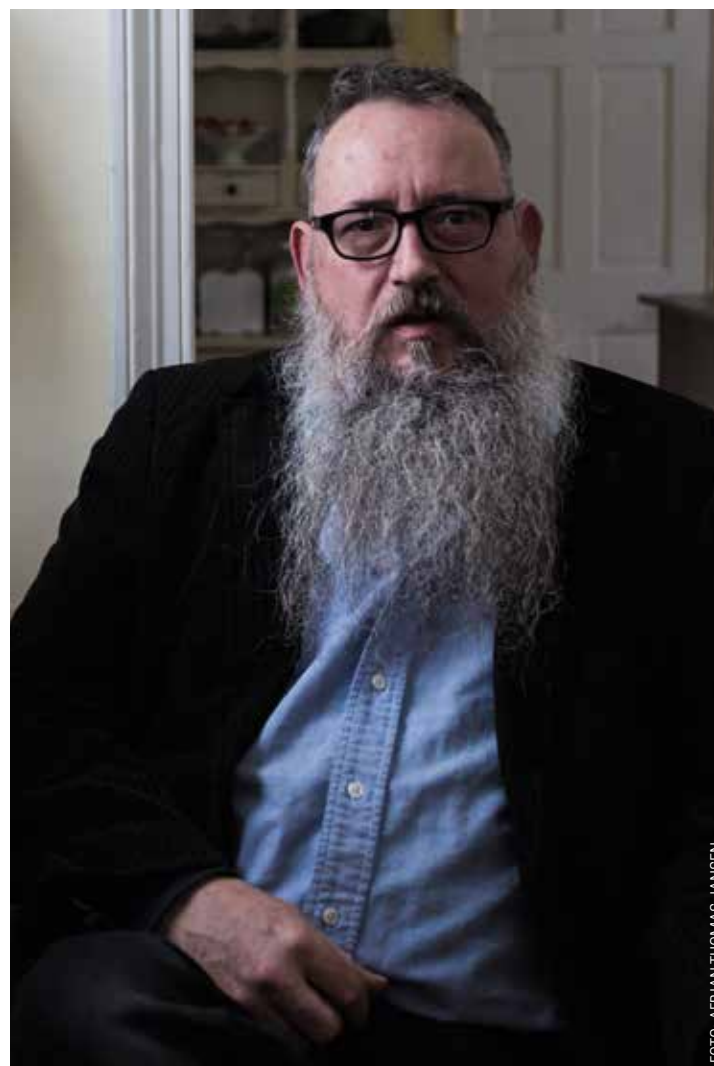


FOTO: APPIAN THOMAS JANSSEN

“¿POR QUÉ NO TRABAJAR CON OPEN SOURCE?”

Según Mark, enumerar las razones por las cuales Open Source es un gran beneficio para la comunidad se vuelve casi interminable, por ello se reeplantea siempre la pregunta de “¿por qué no hacerlo?”, pues si bien existen dificultades, hay razones de sobra que las equiparan y las superan en temas de beneficios, como las siguientes:

- **Mi código puede no ser lo suficientemente bueno:** “¡Soy positivo y seguro que lo es! Tuve la misma preocupación cuando comencé a participar en la comunidad Open Source. Si mi código funciona como espero, será lo suficientemente bueno, la gente está muy entusiasmada por ver la solución aportada. La comunidad siempre ha sido receptiva y de apoyo - he aprendido mucho de compañeros desarrolladores!”
- **Mis soluciones son específicamente institucionales:** “esto es simplemente un problema de diseño - abstraer los componentes que son específicamente

institucionales para que otros puedan hacer los cambios necesarios y encuentren una solución genérica-”

- **¿Qué hay sobre el soporte de código abierto?:** “seguramente esto depende del proyecto, pero la mayoría de ellos, están en uso, en alguna capacidad de producción y tienen gran apoyo de la comunidad”.
- Open Source da la oportunidad de aprender de las soluciones de otros
- La reutilización del código existente acelera el tiempo para alcanzar
- Contribuir a la comunidad los favorece a ellos, a la institución y a mí.

EL OPEN SOURCE EN EL FUTURO DEL E-LEARNING

Uno de los más grandes desafíos radica en los recursos que se requieren para el desarrollo y la aportación de soluciones a la comunidad de Open Source y el valor institucional; sin embargo, son cada vez más los desarrollos de Open Source que favorecen especificaciones y tecnologías para el aprendizaje, dado que el acceso a la API de LMS / VLE y los estándares abiertos como LTI, Caliper, LIS y Common Cartridge, son vistas como áreas de oportunidad en las que la comunidad Open Source puede impulsar la innovación.

Open Source tiene un campo de desarrollo interesante en:

- Herramientas pedagógicas: “mejorarán la enseñanza y el aprendizaje, pues muestran de forma interactiva conceptos científicos o contenidos personalizados”.
- Herramientas analíticas: “Reúnen el rendimiento de la actividad y permiten una mejor experiencia de aprendizaje.”

Ambos son ejemplos del uso de modelos de tecnologías para el aprendizaje que permiten entender la relación entre contenido y rendimiento, y proporcionar



una experiencia de aprendizaje mejorada y personalizada. Asimismo, se hace visible el uso de las tecnologías para el aprendizaje con el fin de producir la selección de cursos guiados sobre la base de la experiencia previa.

MARK O’NEIL

Ha trabajado para Blackboard durante 7 años. Empezó como Gerente de Producto Técnico de Blackboard Learn, cargo en el que supervisaba la adopción y mejora de soporte para varios estándares, incluyendo IMS Learning Tool Interoperability (LTI), Learner Information Services (LIS), soporte de Common Cartridge, CAS, Shibboleth. Durante ese tiempo, facilitó el desarrollo del SIS Framework de Blackboard, para simplificar la integración con los sistemas de información de los estudiantes y el marco de autenticación para agilizar la gestión e instalación de modelos de autenticación estándar y personalizados.

Actualmente, es el Gerente Senior de Producto para la Plataforma de Desarrolladores de Blackboard, es el responsable de ofrecer lo que él llama “la experiencia de desarrollador de Blackboard”, es decir, Es decir, todo (incluidas las API) que los desarrolladores usan para crear aplicaciones de enseñanza y aprendizaje que se integran con los productos de Blackboard.

Tiene una larga historia con el desarrollo de software para Blackboard, ha desarrollado aplicaciones Open Source, ha administrado un campus Learn Installation y los sistemas curriculares relacionados. En 2005 se reunió con un grupo de clientes de Blackboard para iniciar una lista de correos en la que se compartían consejos, trucos y soluciones de desarrollo al que le llamaron BB-OpenSrc. Esta lista de correo se convirtió en OSCELOT (Open Source Community for Education Learning Objects and Tools), comunidad de la cual es co-fundador y con la cual brinda soluciones E-Learning para Open Source.

Todo comenzó en los años 70 cuando estudiaba biología en la Michigan State University y como parte de sus estudios tenía la obligación de tomar una clase de computación, en ese momento, se enamoró del desarrollo de *software*. Desde entonces trabaja principalmente en tres campos: la enseñanza, el desarrollo de *software* y en cargos como el de director de información. Como profesor, se dio cuenta de que la informática y la programación no enseñaban de la forma correcta y se propuso concebir un método mejor que fuera capaz de ajustarse más a los distintos métodos de aprendizaje. Hoy es profesor de la Escuela de Información de la Universidad de Michigan y de varios MOOCs en cursos de informática de *Coursera*. Dictó su primera clase en 1996, cuando el *e-learning* era desconocido: tanto que ni siquiera pudo transmitir video, sólo audio y realizar una presentación con diapositivas sincronizadas. Después, se obsesionó con este método y quiso ofrecerles a las universidades un sistema de gestión de aprendizaje que respondiera a sus verdaderas necesidades. En 2004, participó en un proyecto dirigido a la construcción de un nuevo LMS de código abierto llamado Sakai.

Sakai fue creado inicialmente por la Universidad de Michigan y por varios socios. Al principio, el proyecto recibió inversiones grandes de varias organizaciones para su construcción y durante el periodo de 2005-2006 se convirtió en el LMS de código abierto más usado por las universidades de investigación. Hoy, Sakai cuenta con una participación de aproximadamente el 6 % del mercado y aunque no sea el LMS más grande del mundo en este momento, el Doctor Chuck dice que su objetivo es innovar en la enseñanza y el aprendizaje, y espera que todos los productos en el mercado puedan hacer lo mismo.

En 2007, el Doctor Chuck se dio cuenta de que ni siquiera con un LMS de código abierto había logrado ofrecerles a los profesores la libertad completa, porque no podían modificar el código del LMS adquirido por su universidad. Esto, a la larga, lo convirtió en exactamente lo que el Doctor Chuck no quería que fuera. Por esa razón, empezó a trabajar en la construcción del *learning tools interoperability* (LTI) para los

El revolucionario del código abierto que quiere cambiar el sistema

POR: Christina Gómez Echavarría
Holt, MI, Estados Unidos

AL ENCONTRARSE CON EL

Doctor Chuck, pensaríamos que es un "aviso publicitario ambulante" para los Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS). Es conocido por tatuarse en el brazo los logotipos de las empresas de LMS que utilizan el software de learning tools interoperability (LTI) creado por él. Dr. Chuck trabaja desde hace más de una década en temas relacionados con el código abierto.

SIG, que hoy en día es el estándar para los LMS como Canvas, Sakai, Moodle y Blackboard Learn. En términos sencillos, les permite a los profesores construir herramientas y funcionalidades fuera de su sistema de gestión de aprendizaje, instalarlas y después modificarlas con el fin de adaptarlas a sus necesidades.

El Doctor Chuck dedicó casi una década a la promoción de la LTI. Inicialmente le fue difícil convencer a los otros LMS de adoptar el estándar, porque por los altos niveles de competitividad de las empresas no querían que su producto fuera compatible con otros LMS y así ofrecerles a sus clientes la opción de cambiar. Fue en ese momento que el Doctor Chuck decidió retar a Desire2Learn, Moodle, Blackboard y otras empresas a adoptar el estándar, y ofreció poner el tatuaje de su logotipo en su hombro si estaban dispuestas a apoyar la LTI. Eventualmente, las empresas se dieron cuenta de que se trataba de mucho más que un tatuaje y que sus vidas realmente habían mejorado, y por consiguiente más empresas se mostraron interesadas en implementar la LTI.

El Doctor Chuck quiere colaborar con cualquier persona que esté interesada en promocionar el concepto de la interoperabilidad de *software*. La oportunidad

MI SUENO ES QUE CADA PERSONA EN ESTE MUNDO PUEDA TENER LA POSIBILIDAD DE CONSTRUIR SU PROPIO LMS, SI ES LO QUE QUIERE HACER.

de crear *app stores* y otros estándares está ampliando las posibilidades para el *e-learning*. "Mi sueño es que cada persona en este mundo pueda tener la posibilidad de construir su propio LMS, si es lo que quiere hacer. Quiero construir un ecosistema de herramientas que faciliten la vida de los profesores", dice el Doctor Chuck. De acuerdo con sus líneas de pensamiento, si un profesor tiene una clase de química o una clase de *Python* (un lenguaje de programación), no debería contar simplemente con una presentación en PowerPoint para explicar la respectiva teoría, sino también con un *software* que le permita al estudiante ver en tiempo real en qué consiste la tarea de escribir el código. Su próximo proyecto se llama *Tsugi*, un *app store* de código abierto y un ambiente de aplicaciones para la construcción de herramientas de aprendizaje que cumplan con los estándares de LTI.

Él explica que a muchas universidades no les interesan los problemas asociados con un LMS de código abierto y por consiguiente no consideran la necesidad de contratar un programador profesional para ayudarles a los profesores en lo que puedan necesitar. Por eso, deciden comprar un *software* muy costoso que no se puede modificar más adelante,

limitando así la libertad de sus profesores; sin embargo, muchas de esas empresas de tercerización costosas construyen su LMS con base en lo que los revolucionarios del código abierto hicieron de primero. Chuck confía en que el mercado cambie eventualmente y se dé cuenta de que la mejor alternativa siempre estaba allí, en frente y, además, es gratis. Explica que el factor más importante de un proyecto de código abierto es la perseverancia. ¡Nunca te rindas! Si el proyecto es innovador, vale la pena. Es su consejo más importante.

Al cumplir décadas de trabajo en código abierto y convertirse en uno de los expertos más sobresalientes en el campo, **E-Learn Magazine** le preguntó al Doctor Chuck:

E.L.M.: ¿POR QUÉ ES TAN IMPORTANTE EL CÓDIGO ABIERTO PARA LA ACADEMIA? ¿CÓMO SE RELACIONA EL CÓDIGO ABIERTO CON LA CULTURA Y LAS PRÁCTICAS DE LAS UNIVERSIDADES ALREDEDOR DEL MUNDO?

C.S.: El código abierto garantiza que haya alternativas. Lo que estamos construyendo es un sistema mediante el cual los profesores sean los dueños de la tecnología que les permite enseñar de la manera que quieren. Es importante para la academia, porque es lo que hacemos. No estamos enfocados en sacar ganancias, estamos enfocados en que el mundo sea mejor, en que tenga mejores herramientas, libres y abiertas para todos. Es por eso que el código abierto es tan importante y la razón por la cual no podemos seguir permitiendo que las universidades busquen siempre la salida más fácil y compren *software* que no les vaya a servir a largo plazo.

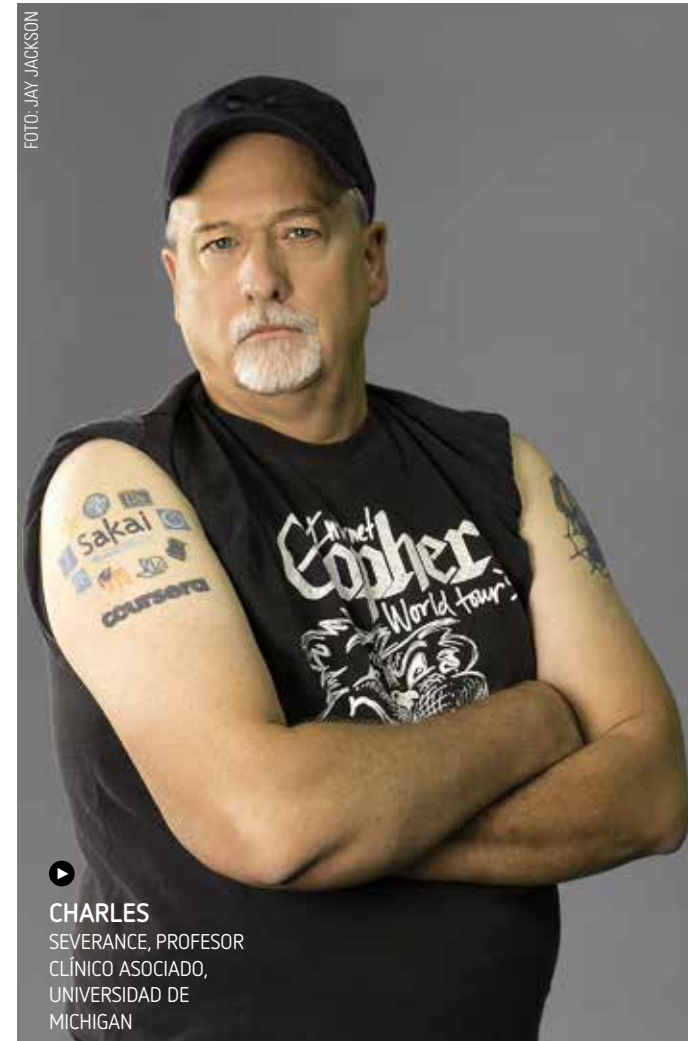
E.L.M.: ¿QUÉ ES LO QUE DEFINE UN PROYECTO DE CÓDIGO ABIERTO EN LA ACADEMIA? MOODLE Y SAKAI SON DOS EJEMPLOS. ¿POR QUÉ ERAN IMPORTANTES?

C.S.: La clave en cualquier proyecto de código abierto, independientemente de que sea Moodle o Sakai, es seguir adelante, que no se agote la energía. No se trata necesariamente de crecer de manera rápida o lograr una participación del mercado. Al principio, un proyecto siempre es emocionante porque está creciendo tanto que uno llega a pensar que va a conquistar el mundo; sin embargo, toda curva de crecimiento se vuelve plana. La clave con el código abierto es que simplemente tiene que seguir adelante, porque cuando uno de los demás LMS comete un gran error, los colegios van a decir, "Sakai siempre ha estado aquí, es gratis y funciona bien. Es lo que necesito". Mi trabajo consiste en mantener el fuego vivo, aunque sea un fuego pequeño, para que si los demás fuegos se apagan, el mío sea la salvación.

E.L.M.: ¿QUIÉNES SON LAS PERSONAS MÁS IMPORTANTES PARA GARANTIZAR QUE ESTOS PROYECTOS ABIERTOS (SOFTWARE TANTO DE CÓDIGO ABIERTO COMO DE ESTÁNDARES ABIERTOS) LOGREN UNA GRAN ACOGIDA?

C.S.: Al principio, se necesitan promotores implacables que puedan conversar con los grandes nombres y uno tiene que convencer a la gente de creer en su proyecto. Al principio, se trata de establecer la marca, uno tiene que construir *software*, pero primero tiene que construir la marca. En la siguiente fase, tiene que contar con gente dedicada a la causa del proyecto a largo plazo. Estas personas son fundamentales en la segunda fase de un proyecto de código abierto. Y la tercera fase es cuando uno ya tiene un producto, que debe ser pulido y realizar trabajos menos emocionantes, como arreglar, mejorar, etc.

FOTO: JAY JACKSON



CHARLES SEVERANCE, PROFESOR CLÍNICO ASOCIADO, UNIVERSIDAD DE MICHIGAN

Él considera que el código abierto está pasando por un pequeño "período de calma", porque los clientes creen que ya se ha creado lo que necesitan, que no hay más campo para crecer y que los LMS ya hicieron todo lo que son capaces de hacer, pero el Doctor Chuck insiste en que no hemos ni siquiera empezado a rascar la superficie y que todavía quedan muchísimas cosas por hacer. En el futuro tendremos mejores LMS, cada uno tendrá su propio *app store*, y si imaginamos que un LMS funciona como un teléfono celular, donde la funcionalidad base viene del vendedor, pero el *app store* hace que todo aparato sea único, es en ese momento cuando realmente comienza la innovación, y actualmente no hemos llegado sino al 5 % del camino. El Doctor Chuck es optimista con respecto al futuro y seguirá trabajando para el código abierto, para la enseñanza y el aprendizaje virtual hasta que físicamente no pueda hacer más. Su plan para los próximos diez años consiste en garantizar que el código abierto derrote a los vendedores comerciales y está literalmente buscando la manera de cambiar el sistema.



Inclinándose hacia el Openness

RAY HENDERSON, EMPRESARIO

especialista en educación tecnológica, en su trayectoria profesional se desempeñó como ejecutivo de producto en eCollege, ANGEL y Blackboard. Dados sus logros profesionales, Henderson recibió por parte de IMS Global el premio Lifetime Achievement Award, como reconocimiento a su desempeño en la creación de estándares abiertos en la industria. En la actualidad, este empresario asesora a través de su firma consultora Lessons Learned Ventures, LLC. a compañías relacionadas con el área de la educación tecnológica.

Cuando me piden reflexionar sobre los estándares abiertos en la educación tecnológica, me siento obligado a contar una anécdota acerca de mi propia experiencia en los años en que esta industria comenzó su expansión. Aproximadamente en el año 2000, cuando me desempeñaba como ejecutivo en Pearson, me convertí en parte importante de la creación del Common Cartridge de IMS, un estándar abierto de base para el intercambio de contenido entre sistemas.

En ese momento, la compañía daba sus inicios rápidamente a estrategias de producto digital y ya empezaba a recoger frutos de aquellos primeros días. Esta escalada en nuestra infraestructura tecnológica me obligó a pensar más profundamente en el futuro, y en el panorama del mercado que surgiría a medida que nosotros y nuestros colegas en publicidad continuábamos en la misma dirección, dado que al mismo paso las plataformas tecnológicas de aprendizaje que teníamos a la



PHOTO: AFP KELLY WIKINSON - RAY HENDERSON

mano lograban todo su potencial. Mientras más intentábamos afinar la vista hacia el futuro, mejor lográbamos divisar el caos que se desataría tanto para el educador como para el proveedor.

Como es natural, la competencia hizo su parte y en un tiempo muy corto la industria publicitaria experimentó una explosión de productos digitales. Es decir, aquellos productos de primera generación fueron completamente patentados e incompatibles entre las áreas del conocimiento, incluso para las mismas firmas de publicidad que los crearon en su momento. Cabe agregar en esta historia de mercado, que los actores emergentes de los Sistemas de Gestión de Aprendizaje (Learning Management Systems), cada vez más ganaban terreno como nunca antes se había visto en la historia de la educación tecnológica, representados en más de una docena de plataformas viables que surgían a escala mundial, y entonces es cuando se empezaba a percibir lo que algunos de nosotros ya sentimos en aquella época.

Por una parte, el futuro era prometedor, pero por otra, era caótico y confuso. Tiempos turbios como estos eran los que oxigenaban las estrategias de patentes de producto, siendo las únicas que podían ofrecer estabilidad en medio

de la confusión, y que tenían suficiente fuerza de mercado como para hacer girar las actividades alrededor de su órbita. Sin embargo, estoy muy feliz de poder decir que esto no sucedió. Ante este escenario, los actores importantes de la industria de la publicidad dejaron de lado sus armas, hicieron las paces y acordaron un ambiente colaborativo en cuanto a los estándares.

Mi participación en esto fue pequeña, contribuí con los primeros argumentos en apoyo a lo que hoy son las especificaciones para la interoperabilidad de contenido del Common Cartridge de IMS. Canalicé una especificación básica para esta idea y convoqué una reunión secreta en el aeropuerto de O'Hare con mis contrapartes de las mayores casas publicitarias. Esto generó algo de escepticismo al principio, especialmente acerca de las intenciones de Pearson al hacer la primera propuesta; pero tan pronto nos reunimos, fue evidente que un conjunto de fuerzas unió a todos los presentes para acordar lo más pronto posible que debíamos actuar sin demora.

En el caso de algunos actores menores, esto representaba para ellos un camino más económico hacia la inclusión en el mercado, ya que los estándares disminuirían sus costos para satisfacer la

demanda. Para los actores mayores, había una clase de interés propio reflejado en el juego, ya que las consecuencias de permanecer sin hacer nada ralentizaban el desarrollo del mercado. Y, quizás lo más importante, y lo veo cada vez que reflexiono en esto, en lugar de iniciar una nueva creación enfocada en los estándares relacionados con la publicidad, acordamos llevar este proyecto a IMS Global y fortalecer lo que existía en el momento, lo que era más una pequeña semilla que el árbol robusto en el que se ha convertido.

Desde ese entonces, este patrón positivo ha continuado repitiéndose. El impulso gracias a IMS Global ha resultado ser de mucho apoyo, y ellos se han convertido en una verdadera autoridad de convenios en cuanto a los estándares abiertos. Es por esto que han obtenido un lugar importante en la lista de instituciones partícipes, a la que se suma la intervención de prácticamente toda la comunidad de la industria de educación tecnológica en las actividades, y con múltiples estándares adicionales agregados. Trimestralmente se celebra una réplica, una mucho más grande ahora, de aquella reunión que en su momento tuvo lugar en O'Hare, sólo que hoy no es secreta, pues los proveedores más grandes y las instituciones educativas más innovadoras en educación tecnológica envían cada trimestre a estos congresos a sus representantes sobre estándares abiertos. Aunque cada uno tiene sus propios intereses y también algunos conflictos, he logrado entender que las mismas presiones que sentíamos en la reunión de O'Hare todavía se sienten hoy: el progreso nos llama.

En vista de que ningún grupo de intereses corporativos puede prevalecer, tenemos a personas muy bien documentadas, encargadas de resolver problemas y llegar a acuerdos entre ellos. Martin Luther King hizo famosa una frase inspiradora: "El arco de la moral universal es largo, pero se inclina hacia la justicia". Trayendo al caso ese mismo optimismo, sugiero que veamos

"el arco de la industria inclinarse hacia el openness". Mientras algunos llegan a esta reunión con miedo al control empresarial, y otros con miedo al estancamiento del mercado sin su participación, de alguna forma, lo que surge de esto es preservar el openness y grabarlo en el panorama de la práctica de la industria.

Para remitirnos a ilustraciones prácticas de este fenómeno, en la actualidad se incluye la interoperatividad de sistemas básicos con LTI, también conocida como Interoperabilidad de Herramientas de Aprendizaje IMS (IMS Learning Tool Interoperability). Su impacto ha sido increíble, y ahora veo con frecuencia a pequeñas compañías (startups) que nacen atribuyendo su existencia al hecho de haber eliminado de sus innovaciones principales la carga de sistemas de integración de esta industria. Ahora con la interoperabilidad de contenido y de herramientas vigentes, la industria se centraliza en migrar a estándares compartibles para datos de aprendizaje, un área que resulta muy estratégica en todos los niveles educativos. Un primer paso en aras de la coherencia sería consolidar intereses entre la capacitación corporativa y su estándar XAPI/TinCan con el estándar Caliper IMS, creado por Higher Ed, y otros en K12.

Parece ser que las personas correctas se ponen de acuerdo en todas las organizaciones de estándares, llegando al mismo punto. Me atrevo a decir que si continuamos por este camino, no pasará mucho tiempo antes de que logremos un estándar coherente y abierto para el transporte de datos de aprendizaje. Esto significaría un gran acelerador para las herramientas de desarrollo analítico y, en últimas, como perspectiva instruccional en cuanto al avance del estudiante y su motivación.

Por último, debo compartir mi entusiasmo por la creación de estándares abiertos para credenciales educativas. Se ha escrito mucho acerca de la disociación de



la educación, la creación de micro-credenciales, y sus beneficios para el desarrollo de los estudiantes y de la fuerza de trabajo. Liberar las credenciales de las instituciones y gestionirlas de manera lógica recae, frecuentemente, en un diálogo acerca de los derechos del estudiante. El estándar Open Badge de Mozilla ha surgido como un esquema flexible para describir las credenciales educativas y las transacciones más comunes en todos los niveles. Cabe destacar que ellos también se han aliado con IMS Global, logrando un nuevo punto de encuentro de nuestras mejores cerebros de la industria, lo cual me genera un gran optimismo acerca del potencial próximo. En términos más futurísticos, MTI Medial Lab ha liberado un estándar relacionado para las credenciales, descrito por Open Badges, así como para su almacenamiento permanente en Blockchain, lo que eleva las credenciales digitales a un nivel mundial de distribución, con un grado de permanencia en los mercados financieros e integridad transaccional.

Todo lo que describo anteriormente ha ocurrido desde la concepción hasta la aceptación en 15 años, desde los estándares abiertos en sí hasta la creación de IMS Global como un centro de intercambio de información internacional para que la industria pueda sustentar estos avances. Y mientras algunos se lamentan que todo esto pudo haber ocurrido más rápidamente, lo cual es sin duda muy cierto, en realidad no es tanto tiempo, si tenemos en cuenta el camino infinito que aún le queda por recorrer a la educación tecnológica. Tampoco es tanto como para evitar pensar en lo que pudo suceder si no hubiésemos llegado a acuerdos en la industria, en el momento en que lo hicimos, para anticipar lo que el futuro nos depararía. Mi deseo es que todos aquellos que están a la vanguardia de las convenciones de la industria continúen su tradición en nombre de todos nosotros, y que "el largo arco continúe inclinándose hacia el Openness".

La automotivación como clave para el éxito del e-learning

A MEDIDA QUE EL e-learning va creciendo, se disminuyen las barreras geográficas, debido al uso de la comunicación digital y los cursos abiertos y masivos en línea (MOOCs, por sus siglas en inglés), tanto para el aprendizaje formal como el informal. Esto representa también una ventaja para los usuarios independientemente de dónde estén ubicados.

POR: Natalia Perdigón
Atlanta, GA, Estados Unidos.

los foros y en la atención virtual, mediante herramientas de mensajería, chat o técnicas de aprendizaje adaptativo al contenido del curso, que faciliten llegar a los estudiantes de forma más asertiva.

Es así como los nuevos roles están tomando más fuerza al desplazar y fortalecer los métodos de enseñanza tradicionales.

El trabajo de Saha incluye la investigación de programas comunitarios y comerciales de Moodle, alineados a las necesidades de los profesores y estudiantes. También indaga varias integraciones de plugins, mediante el uso de LTI o plugins del servidor y pilotos, y posteriormente, evalúa e implementa un sistema de vigilancia en línea.

Para los diseñadores instruccionales que usan Moodlerooms existe el Collapsed Topic Course Format que, según Saha, les permite monitorear a través del bloque de progreso y la finalización del curso el desempeño de cada estudiante.

PERO ¿QUÉ HACE EXITOSO A UN ESTUDIANTE EN EL ENTORNO VIRTUAL?

Saha explica qué hace exitosos a los estudiantes:

- La automotivación
- Ser organizado para gestionar los plazos
- Estar dispuesto a experimentar con las nuevas formas de colaboración en el modo sincrónico y asincrónico
- Participar activamente

MOODLEROOMS TIENE FUNCIONES PODEROSAS PARA PROGRAMAR CÓMO MOSTRAR EL CONTENIDO Y COMO HACERLO ACCESIBLE A LOS ESTUDIANTES CON BASE EN VARIAS CONDICIONES.

Para los estudiantes exitosos es fundamental tener un conocimiento básico de las herramientas de creación digital para el procesamiento de textos y también sobre algunos *softwares* gráficos.

Saha deja claro por qué la educación y el aprendizaje virtual son mejores a través de Moodlerooms: "Tiene funciones poderosas para programar cómo mostrar el contenido y cómo hacerlo accesible a los estudiantes con base en varias condiciones. Ésta es una de las pocas plataformas que se fundamentó en teorías de aprendizaje auténticas y profundas, basadas en una sólida investigación pedagógica como resultado del trabajo de investigación del Doctor Martin Dougiamas. La plataforma es vibrante, orgánica, flexible y extensible".

La flexibilidad y la accesibilidad caracterizan al *e-learning*, además de la inmediatez en la actualización de los cursos y la reducción de costos, entre otros principios. Hoy los roles de los docentes y los alumnos se redefinen en el entorno del aprendizaje en línea. Cabe rescatar que el grupo de usuarios activos en el mundo, los programadores y los desarrolladores están siempre en actitud de colaboración y ayuda mutua.

Gracias a la implementación del *e-learning* se ha mejorado la calidad del aprendizaje, y de estos beneficios son testigos desde los estudiantes, profesores, escuelas, universidades, empresas, hasta las organizaciones. Hoy es una realidad que algunas plataformas como Moodlerooms están trabajando para perfeccionar la colaboración educativa en línea.

La administración de Moodlerooms en Georgia Institute of Technology está en manos del experto en crear contenidos *e-learning* Gautam Saha, que trabaja en el área de *Georgia Tech Professional Education* y se mantiene a la vanguardia en materia de distintivos, funciones, y aplicación pedagógica de las nuevas características que surgen en versiones actualizadas. En entrevista con **E-Learn Magazine** sobre su experiencia en la enseñanza/aprendizaje en tecnología, Saha explicó lo que para él significa el reto

de la formación en línea: "No existe ninguna probabilidad de interacción cara a cara que pueda cerrar la brecha provocada por las escasas habilidades de enseñanza de un instructor. En el mundo de la formación en línea, el contenido de ésta tiene que estar muy bien diseñado y distribuido para lograr un impacto significativo".

Es por esto que al usar Moodlerooms, Saha se vale de estrategias pedagógicas, tales como las de modalidad grupal, para formar pequeñas comunidades de aprendizaje: Wiki como herramienta para crear espacios colaborativos y los talleres como el lugar donde los estudiantes pueden evaluarse entre ellos.

Las estrategias motivacionales también son clave para lograr eficiencia tanto en el curso como en la creación de contenidos. Esto solo se logra a través de una buena realimentación, de la implementación de matrices de valoración y audios de voz que permitan conocer a los estudiantes en qué están fallando. Otro mecanismo eficaz es ofrecer respuestas alentadoras en

GAUTAM SAHA,
DISEÑADOR
INSTRUCCIONAL
PROFESIONAL
EN EDUCACIÓN,
INSTITUTO DE
TECNOLOGÍA
DE GEORGIA.



FOTOS: AFP - TAMMI CHAPPELL

De Copenhagen para el mundo

LA DECISIÓN DE ADOPTAR una plataforma digital como un nuevo método de entrenamiento, promete brindar a los futuros graduados la carrera que ellos quieren.

POR: Alejandra Hamann
Copenhague, Denmark.



CARSTEN STORGAARD,
LEARNING TECHNOLOGY
NINJA AT COPENHAGEN
BUSINESS ACADEMY.

Copenhague Business Academy es una de las academias de negocios más grande de Dinamarca. Hace algunos meses esta institución educativa decidió implementar Moodlerooms.

La decisión se tomó con el fin de preparar mejor a los estudiantes para los ambientes laborales y para el 'mundo real'. Copenhagen Business Academy, ha logrado esto a través de varias actividades y ejercicios prácticos donde los estudiantes pueden desarrollar habilidades que necesitarán para mejorar su desempeño.

Carsten Storgaard, quien trabaja en educación digital desde hace más de 20 años, es una persona clave en Copenhagen Business Academy; monitorea, soporta, entrena y alienta a los profesores y estudiantes a usar la tecnología de la plataforma Moodlerooms. Él también ayudó a crear una guía de siete factores clave (diferencias y atributos) que ayudarán a los estudiantes a encontrar su oportunidad de trabajo ideal.

MOODLEROOMS OFRECE UN EXCELENTE CANAL DE COMUNICACIÓN PARA TRANSMITIR CONOCIMIENTOS PRÁCTICOS. ADICIONALMENTE, HAY UNA GRAN VARIEDAD DE ACTIVIDADES PARA QUE LOS ESTUDIANTES SE CONECTEN CON SITUACIONES LABORALES REALES.

1. Los profesores organizan grupos de 5 a 7 con competencias multidisciplinarias, para ofrecerle a los estudiantes conocimientos holísticos, a través de herramientas específicas que el mercado laboral actual necesita.
2. Los cursos se desarrollan teniendo como base casos reales. Los equipos aplican su conocimiento a obstáculos de la vida real para encontrar soluciones prácticas. Los cursos están diseñados para periodos de 4 o 5 semanas. Storgaard explica que, "ya no existen cuatro horas de economía, cuatro horas de contabilidad o de marketing." Los estudiantes trabajan en proyectos para ganar experiencia de trabajo de primera mano con clientes. Primero, los casos se explican de fondo y luego, los estudiantes implementan la teoría en casos particulares.
3. Gracias a Moodlerooms, profesionales de diferentes campos, como contaduría, economía o administración de negocios, pueden encontrar contenidos versátiles y de calidad. El objetivo de los cursos es satisfacer las necesidades específicas de los participantes, incluyendo la flexibilidad de tiempo. Con Moodlerooms, el trabajo individual puede transformarse en actividades grupales. Esta metodología busca hacer el proceso académico de los estudiantes más eficiente y atractivo.
4. El módulo de *workshop* y foros son la áreas clave para realizar tareas, iniciar discusiones y motivar una retroalimentación entre estudiantes y profesores. También está la herramienta Wiki, para crear definiciones, conceptos y portafolios personalizados. Adicionalmente, Mahara, GAFE y Office 365 son plataformas que ofrecen opciones para fortalecer el trabajo grupal.
5. Carsten Storgaard señala que los programas de Copenhagen Business Academy ofrecen variedad de cursos relacionados con finanzas y economía que tienen una duración de cuatro o seis semanas. "La idea es que nuestros estudiantes terminen

trabajando en bancos, aseguradoras, área de bienes raíces, *marketing* o administración." Se espera que alrededor de 12.000 estudiantes se inscriban a principios del próximo año.

6. Los beneficios de las nuevas tecnologías para la educación son para estudiantes y profesores. "Las ventajas se pueden resumir en la posibilidad de construir cursos coherentes, a través de programas con una interfaz, con plantillas y contenidos determinados. De esta manera, algunos profesores se estarían mudando de un sistema imperioso a otro considerado un 'patio de recreo'. Además, con Moodlerooms, los profesores realizarán con facilidad sus actividades y con seguridad cautivarán a sus estudiantes", sintetiza Storgaard.
7. Las diferencias principales entre un programa académico regular y el de Copenhagen Business Academy, es que en Moodlerooms existe una 'ventana' para promover discusiones. Esto ofrece un excelente canal de comunicación para transmitir conocimientos prácticos. Adicionalmente, hay una gran variedad de actividades para que los estudiantes se conecten con situaciones laborales reales.

Cada una de estas estrategias fue diseñada para ampliarles las posibilidades a los futuros profesionales que buscan encontrar un trabajo en el que estén felices, encuentren el éxito y sean reconocidos como agentes de cambio. Gracias a Moodlerooms, Copenhagen Business Academy descubrió nuevas herramientas de la era digital que proveen una educación de calidad que no se concentra en la teoría, sino en la práctica y el análisis.



FOTOS: AFP - CLAUDIUS BUORN

¿Cuál es la principal ventaja de la colaboración en línea?

PARA EL PROCESO DE APRENDIZAJE

en línea existen dos ambientes: sincrónicos y asincrónicos. Los primeros tienen lugar sin importar las distancias o la ubicación, mientras los segundos tratan de reducir al mínimo las barreras de tiempo y ubicación para permitir el trabajo y estudio colaborativo. Estas modalidades tienen un impacto directo en la capacidad de proporcionar oportunidades educativas, que, de no ser así, no podrían ser accesibles para algunos estudiantes. Un experto de la University of Western States (UWS) habló con E-Learn Magazine sobre su experiencia.

Él es Jim Friscia, Director Academic Support and Training en esta universidad, quien tiene a cargo las herramientas tecnológicas-académicas diseñadas para enseñar y aprender, que incluyen LMS (Moodle), la captura de grabaciones (Panopto), polling (REEF polling), el software de pruebas electrónicas (eMedley), y las herramientas para reuniones en línea (Blackboard Collaborate), entre otros instrumentos.

Estas herramientas se utilizan para llevar a cabo cursos en línea, presenciales y de aprendizaje compartido (blended learning), aunque todos los programas también se ofrecen



POR: Natalia Perdigón
Portland - OR, Estados Unidos

FOTO: APP STEVE DYKES

de forma presencial en la universidad. El equipo de Friscia se encarga de proporcionar a la facultad los servicios de diseño instruccional, producción multimedia y soporte técnico. Además de la formación grupal, individual y en línea.

Desde que llegó al mundo de la educación a distancia, Friscia se ha convertido en un experto en el tema, mediante el uso de las teleconferencias interactivas con video por más de 25 años.

“Gracias a la evolución de internet, muchos de nosotros vimos que las posibilidades estaban dadas para hacer realidad la educación a distancia. El destino me llevó a una empresa de software donde trabajé temas de colaboración en línea, y más adelante regresé a la educación superior, ya que siempre tuve fuerte interés en conocer la forma en que estas herramientas podrían ser aprovechadas para crear un ambiente de enseñanza/aprendizaje sólido”, esta fue la razón por la que decidió unirse en el 2012 a esta universidad, justo después de que ésta lanzara su primer programa completamente en línea.

Friscia tiene dentro de sus labores acompañar a los instructores de los programas en la búsqueda de las herramientas más apropiadas para emplear con sus estudiantes, de acuerdo con las metas y los objetivos propuestos. En vista de que las preferencias de cada ambiente de formación son distintas, su departamento tiene la misión de diseñar capacitaciones en varios formatos para que se ajusten a las necesidades de la facultad.

Aunque la universidad cuenta con miembros de su equipo que prefieren el proceso de aprendizaje presencial y capacitarse cara a cara antes de hacerlo en línea, esta,

definitivamente, no es una opción para los instructores virtuales. La gran parte de los profesores contratados allí trabajan como profesionales en salud, enseñan en varias instituciones al mismo tiempo y están ubicados alrededor del país o en varias partes del mundo. “Tenemos el reto de crear espacios de aprendizaje que tengan en cuenta la poca disponibilidad de ellos para recibir una capacitación. Por eso, hemos diseñado un formato específico, corto y estimulante para los instructores en línea”, explica Friscia.

Con el fin de generar una conexión significativa, esta institución diseña programas en línea con gran variedad de oportunidades que buscan crear un vínculo fuerte ya sea entre estudiante-contenido, estudiante-instructor o estudiante-estudiante. Para esto, el diseñador instruccional trabaja de la mano con los instructores, para desarrollar cursos mediante el amplio portafolio que ofrece Moodle y que permite presentar el contenido, crear compromiso y evaluar el nivel de aprendizaje.

La universidad ya tiene cerca de 1.000 estudiantes utilizando Moodle y más o menos la mitad lo hace totalmente en

***JIM FRISCIA,**
DIRECTOR ACADEMIC
SUPPORT AND
TRAINING, UNIVERSITY
OF WESTERN STATES.

línea. Hay disponibles más de 40 cursos incluidos los tres de modalidad virtual. En cada semestre hay alrededor de 80 cursos dentro de los programas presenciales que usan Moodle como parte fundamental del proceso de aprendizaje en aula. En los próximos años se espera que muchos de estos cursos tengan un rediseño, para migrar hacia un formato más híbrido o completamente en línea.

Así como los cursos están dirigidos a capacitar estudiantes, otros están diseñados para la formación del equipo que conforma la facultad. También cuentan con un sitio alojado por Moodlerooms para la educación quiropráctica continuada, que permite acceder a más de 100 cursos, diseñados algunos por Moodle y otros por proveedores de educación continuada que se conectan al sitio.

La universidad empezó a utilizar Moodle en el 2010. En ese entonces operó como una herramienta opcional para apoyar la formación en aula y ofrecer algunos pre-programas en ciencias para preparar a los doctores novatos que conformaban el grupo de estudiantes de quiropráctica. Cuando se lanzó el programa de maestría en nutrición humana y medicina funcional se implementó con la plataforma de Moodle

“TENEMOS EL RETO DE CREAR ESPACIOS DE APRENDIZAJE QUE TENGAN EN CUENTA LA POCIA DISPONIBILIDAD DE ELLOS PARA RECIBIR UNA CAPACITACIÓN. POR ESO, HEMOS DISEÑADO UN FORMATO ESPECÍFICO, CORTO Y ESTIMULANTE PARA LOS INSTRUCTORES EN LÍNEA” JIM FRISCIA.

self-hosted. Gracias a esta experiencia fue evidente que un programa completamente en línea demandaba más de lo que hasta el momento tenían en capacidad de soporte y servidor, fue en ese momento cuando decidieron hacer la transición a Moodlerooms.

“Para nosotros, tener a Moodlerooms como anfitrión de Moodle y como proveedor de servicios técnicos ha sido muy importante. Es genial trabajar con el equipo de soporte de esta herramienta, ya que podemos dedicarnos a los programas y a que los instructores utilicen cada vez mejor el LMS en los procesos de enseñanza/aprendizaje, en vez de preocuparnos por problemas de funcionamiento o actualizaciones en el sistema. He mirado varias opciones de sistemas de aprendizaje en línea disponibles hoy en día, pero todavía se tiene la sensación de que Moodle fue diseñado por educadores”, asegura Friscia.

En cuanto a la colaboración en línea, sea sincrónica o asincrónica, Friscia ve desde el punto de vista educativo que ésta tiene la capacidad de promover y construir una comunidad de estudio comprometida, que supera las barreras de lugar y tiempo, y por eso la considera vital. Además, manifiesta que esto trae ventajas en la gestión compartida del conocimiento, el pensamiento independiente, la responsabilidad y la autoevaluación.

Cuando le preguntamos sobre el futuro del e-learning, respondió: “al llamarlo e-learning se asume que de algún modo es distinto a otras formas de aprendizaje. Hemos creado las herramientas digitales que nos proveen un grado de flexibilidad sin precedentes en el acceso a oportunidades y modalidades de aprendizaje, pero no creo que cambien fundamentalmente la forma de aprender. Diría más bien que son las herramientas de un ecosistema de aprendizaje en evolución”.

En Finlandia se aprende a manejar a través de Blackboard Collaborate

PEDAGOGY AND teaching methods are being modernized over time, an example of which is 'Autokoululiitto', an association of driving schools that has revolutionized the way driving is learned in Finland.

POR: Ángela Palacios.
Helsinki, Finlandia.

La pedagogía y los métodos de enseñanza van modernizándose con el tiempo. Un ejemplo de ello es 'Autokoululiitto', una asociación de escuelas de conducción que ha revolucionado la manera de aprender a manejar en Finlandia.

Actualmente, 400 academias de conducción se encuentran inscritas a esta asociación nacional que lleva más de 70 años de funcionamiento. Durante este tiempo, *Autokoululiitto* se ha preocupado por promover el desarrollo de la educación, la seguridad vial y la formación de escuelas e instructores de conducción.

La innovación es parte de la misión de esta organización, que trabaja día tras día por el mejoramiento de las escuelas de conducción; por ello surge *Opetustarvike Oy*, un consejo de administración que explica digitales a la educación "duccio digital sejo de ha

preocupado por promover el desarrollo de la educación de enseñanza que desarrolla el material de trabajo para el entorno digital.

Hasta finales de 2015, aprender a manejar a través de las clases virtuales era complicado, pues el Gobierno finlandés poseía una larga tradición pedagógica para otorgar licencias, es decir, que todo aquel que quisiera aprender a manejar podía hacerlo únicamente con clases presenciales.

"Las cosas se hacían a la antigua, eran un poco reacios a cambiar la metodología. A pesar de esto, las políticas de estado

HARRI KESKI-REKILÄ,
TRAINING CONSULTANT EN
FINNISH DRIVING SCHOOLS
ASSOCIATION / DRIVING.

se modificaron, permitiendo la integración de plataformas digitales a la educación" explica Harri Keski-Rekilä, Training Consultant en Finnish Driving Schools Association / Driving.

De esta manera, Harri decidió apostarle a algo nuevo y diferente que revolucionaría la pedagogía para el aprendizaje y que, además, facilitaría la enseñanza para todos: Blackboard Collaborate. Esta herramienta de videoconferencia ha sido ideal para desarrollar simulaciones de manejo *online* y ha generado avances revolucionarios en los programas de conducción, pues permiten al usuario tener un mayor aprendizaje experiencial.

¿POR QUÉ USAR BLACKBOARD COLLABORATE?

Harri Keski-Rekilä enumeró cinco razones por las cuales esta herramienta ha mejorado significativamente los programas de las escuelas de conducción de *Autokoululiitto*:

1. No hay que instalar ningún *software* para utilizarlo.
2. Facilidad para unirse a una sesión, un link para el profesor y uno para los estudiantes.
3. Es sencillo de utilizar, todo lo que necesitas usar está a tu alcance.
4. Está mejorando todo el tiempo, es bueno ver que todos los días se reinventa y tiene actualizaciones cuatro veces al año.
5. Es móvil y tiene el idioma finés.

ALGUNOS PROFESORES DICTAN CLASES PRESENCIALES Y AL MISMO TIEMPO TIENEN ESTUDIANTES CONECTADOS REMOTAMENTE A TRAVÉS DE BLACKBOARD COLLABORATE.

BLACKBOARD COLLABORATE AL ALCANCE DE TODOS

La posibilidad de acceder a esta herramienta es realmente sencilla, pues se puede usar en todas las plataformas: iPhone, iPad, computador, entre otros; ahí tienen algunos links a los cursos virtuales y con solo un clic los estudiantes se conectan a las clases.

Harri cuenta que "algunos profesores dictan clases presenciales y al mismo tiempo tienen estudiantes remotamente conectados a través de Blackboard Collaborate". Es decir, que en un salón de clases puede haber 20 personas y conectados remotamente cinco o siete.

De esta manera, no solo los estudiantes aprenden de forma innovadora, sino que los profesores también se capacitan en el uso de plataformas digitales; por ese motivo, Harri espera que haya más herramientas de este tipo para continuar avanzando en los cursos virtuales, pues según él los docentes han mejorado bastante en el uso de Blackboard Collaborate, generando un valor agregado a los cursos que dictan.

"MUCHAS COSAS CAMBIARON CUANDO USAMOS ESTA PLATAFORMA".

Los programas de conducción se han desarrollado considerablemente desde que se inició con Blackboard Collaborate. En poco tiempo se han unido 60 escuelas de conducción a esta propuesta.

Según Harri, "la tendencia de adopción de esta herramienta ha sido principalmente por las personas mayores de 20 años, mientras que la gente más joven aún prefiere las clases tradicionales".

Lo que se busca es generar una cultura de aprendizaje distinta a la convencional, pues a través de esta herramienta de videoconferencia también se validan las 90 horas de clases exigidas por el Gobierno finlandés para otorgar licencias de conducción.

REFERENCIAS

ENERO 2017

OPENNESS: EL CAMINO HACIA UNA EDUCACIÓN LIBRE DE BARRERAS

About Asian Association of Open Universities. (n.d.). Retrieved November 18, 2016, from <http://aaou.ouhk.edu.hk/>.

About The Open Education Consortium. (n.d.). Retrieved November 9, 2016, from <http://www.oeconsortium.org/about-oecon/>.

Allen, N., & Tarkowski, A. (2016, November 18). OER Policy in North America and Europe. Lecture presented at Open Education 2014, Richmond. From <https://openeducation2014.sched.org/event/1q8GxJX/oer-policy-in-north-america-and-europe>.

Conole, G. C., & Ehlers, U. (2010). Open Educational Practices: Unleashing the power of OER. <http://efquel.org/>. Retrieved November 16, 2016, from http://efquel.org/wp-content/uploads/2012/03/OEP_Unleashing-the-power-of-OER.pdf.

Higher education in Hispanic America and Spain. In: https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Educaci%C3%B3n_a_distancia_en_Hispanoam%C3%A9rica_y_Espa%C3%B1a#Ecuador. Consulted on November 18, 2016.

Iglesias, L. (n.d.). Open Education Europe, Open Educational Resources (OER) in Europe and Spain. Retrieved November 18, 2016, from <http://www.educacontic.es/blog/open-education-europa-recursos-educativos-abiertos-rea-en-europa-y-espana>.

MITOpenCourseWare. Retrieved November 17, 2016, from: <https://ocw.mit.edu/about/>.

OER Africa Building African higher education capacity through openness. (n.d.). Retrieved November 18, 2016, from http://oerafrica.org/sites/default/files/oer_broc2013_FINAL.pdf

Open Education. (n.d.). Retrieved November 18, 2016, from <http://creativecommons.org.nz/education/>.

What are Open Educational Resources (OERs) (n.d.). Retrieved November 17, 2016, from <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/what-are-open-educational-resources-oers/>.

What is open education? (n.d.). Retrieved November 9, 2016, from <https://opensource.com/resources/what-open-education>

Wiley, D., & Green, C. (2012, May 2). Chapter 6: Why Openness in Education? EDUCAUSE. Retrieved November 17, 2016, from <https://library.educause.edu/resources/2012/5/chapter-6-why-openness-in-education>. Chapter from Game Changers: Education and Information Technologies Chapter is licensed under Creative Commons Attribution 3.0 Unported License.

OPENNESS, LA PRÁCTICA PARA INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Andy Lane, (2009). The Impact of Openness on Bridging Educational Digital

Divides. Retrieved November 23, 2016 from <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/637>

David Wiley and John Hilton III, (2009). Openness, Dynamic Specialization, and the Disaggregated Future of Higher Education. Retrieved November 23, 2016 from: <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/768/1415>

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS: OPORTUNIDADES Y RETOS

Huyen, J., Dr. (n.d.). Open Educational Resources: Opportunities and Challenges. Retrieved November 22, 2016, from <https://www.oecd.org/edu/ceri/37351085.pdf>

CÓMO LA TECNOLOGÍA APOYA LA FILOSOFÍA OPENNESS

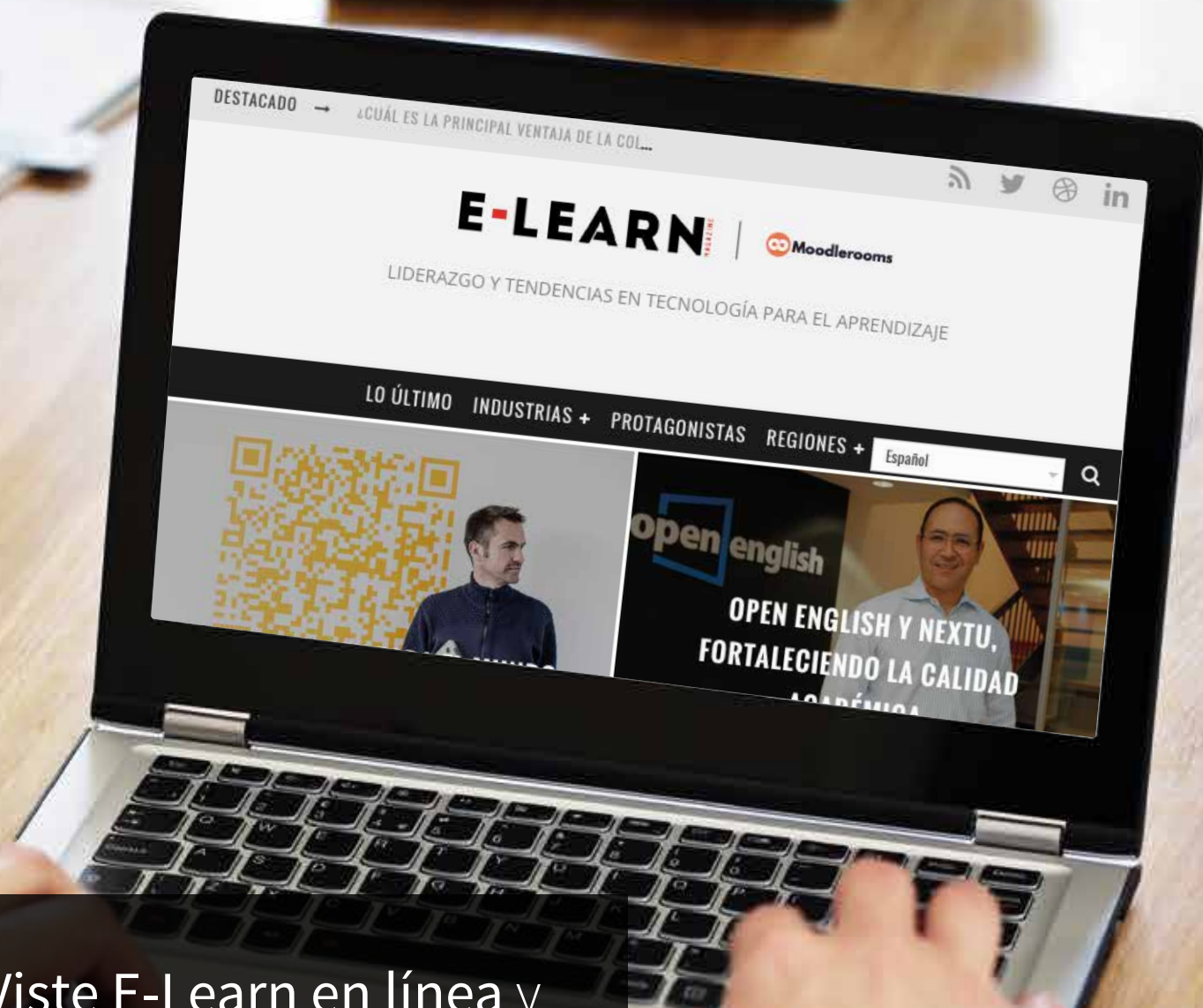
Corrado, E. M. (2005, Spring). The Importance of Open Access, Open Source, and Open Standards for Libraries. Retrieved November 24, 2016, from <http://www.istl.org/05-spring/article2.html>

Kuhlen, R. (2007, June 18). Open access : A paradigm shift for public availability of knowledge. The development in Germany. Retrieved November 24, 2016, from <http://bid.ub.edu/18kuhle2.htm>

OpenCourseWare. (n.d.). Retrieved November 24, 2016, from <https://es.wikipedia.org/wiki/OpenCourseWare>

IGI Global. What is Open Content. (n.d.). Retrieved November 24, 2016, from <http://www.igi-global.com/dictionary/open-content/21170>


Desde hace tres años, nos hemos concentrado en apoyar a la comunidad de la enseñanza y del aprendizaje, **compartiendo ideas, perspectivas y prácticas.**



Viste E-Learn en línea y permanezca al día con las tendencias en el mundo de la educación.

Conozca todas nuestras historias y descubra cómo usted y su organización se pueden beneficiar.

www.elearnmagazine.com



E-Learn está creada por y para la comunidad de la enseñanza y del aprendizaje.

Entendemos que la manera en que las personas aprenden es dinámica, y que el panorama de la educación está en constante evolución.

Nuestra misión es ser un aliado de la comunidad global de la educación para apoyarlos en su éxito.

SUSCRÍBASE AHORA
www.elearnmagazine.com

Blackboard