Manual de uso del Software Social en la Educación Superior



Este trabajo ha sido financiado por la Unión Europea bajo el programa TIC del VI Programa Marco.

Información del Proyecto

innovative, inclusive, interactive & intercultural learning Campus (iCamp) Information Society Technology, FP6 octubre 2005 - diciembre 2008 http://www.icamp.eu

Socios del Proyecto

Centre for Social Innovation - ZSI, Austria
Jozef Stefan Institute, Slovenia
University of Leicester, United Kingdom
Universidad Politécnica de Madrid, Spain
Vienna University of Economics and Business Administration, Austria
AGH - University of Science and Technology, Poland
Kaunas University of Technology, Lithuania
IŞIK University, Turkey
Tallinn University, Estonia
Tomas Bata University in Zlín, Czech Republic
Siemens AG, Germany

Contacto

Centre for Social Innovation (ZSI), Austria Barbara Kieslinger, Directora de Proyecto Linke Wienzeile 246, A-1150 Viena Tel. +(43) 1 - 495 04 42 - 31 kieslinger@zsi.at

Universidad Politécnica de Madrid (UPM), España Antonio Fumero, Investigador Avenida Complutense, 30, 28040 Madrid Tel. +(34) 915495700 (+8031) fumero@dit.upm.es

Versión en español

La elaboración de esta versión en español ha sido financiada por el Ministerio de Industria, Comercio y Turismo dentro de las acciones del Plan Avanza2 promovidas por Red.es





La tareas de edición han sido realizadas por Win-Win Consultores, S.L. con el apoyo de ColorIURIS, A.I.E. para la definición del esquema de cesión de derechos de propiedad intelectual





PRÓLOGO	<u>0</u>
INTRODUCCION	1
OBJETIVOS DE ESTE MANUAL	1
Quién debería leerlo	2
Nota al margen	3
WEB 2.0 Y SU INFLUENCIA EN EDUCACIÓN	4
COMUNICACIÓN	8
Introducción	8
Sistemas de mensajería instantánea	8
Skype	9
FLASHMEETING	10
Escenarios	10
REFERENCIAS	14
PUBLICAR Y COMPARTIR	<u> 15</u>
Introducción	15
BLOGS	15
VIDEOWIKI	19
BLOGS Y FEEDBACK	24
FEED ON FEEDS	31
COLABORACIÓN	33
Introducción	33
XoWiki	37
ESCENARIO	39
Calendario Google	48
GOOGLE DOCS	52
DOODLE	57
AUTOORGANIZACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE	<u>65</u>
Introducción	65
CONTRATOS DE APRENDIZAJE PERSONAL	65
REDES SOCIALES	77
SCUTTLE: UN SERVICIO DE 'MARCADORES' SOCIALES	77
MYDENDITY	83
BUSCANDO EN LA RED	92
Introducción	92
OBJECTSPOT Y SQI	92
ICAMP: HIPÓTESIS Y REQUISITOS	102
LA NECESIDAD DE INTERVENCIÓN	102
LA CREACIÓN DE ENTORNOS DE APRENDIZAJE PERSONALES (PLE)	104
UN ENTORNO DISTRIBUIDO	105
EL RETO DE TRABAJAR SIMULTÁNEAMENTE EN LOS PLE Y ENTORNOS DE APRENDIZAJE DISTRIBUIDO	106
ENSAYOS ICAMP: TRES TIPOS DE ENTORNOS DISTRIBUIDOS	106
APENDICE A. FUENTES DE INFORMACIÓN	111

APÉNDICE B. TUTORIALES	112
FeedBack	112
FEED ON FEEDS	114
Scuttle	117
APENDICE C. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN	124
HERRAMIENTAS DE MENSAJERÍA INSTANTÁNEA	124
HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN BASADAS EN SIP Y H.323	126

PRÓLOGO

Este manual es el resultado del proyecto iCamp, un proyecto de investigación de tres años financiado por la Comisión Europea (CE) dirigido a fomentar prácticas educativas innovadoras en la educación superior europea.

La visión de iCamp es apoyar el desarrollo de competencias en la auto-organización de proyectos de aprendizaje intencional, en colaboración y en redes sociales haciendo un uso intensivo, sistemático e interoperable de herramientas y servicios en la Web.

Cuando comenzamos el proyecto, hace unos tres años, la actitud hacia el software social era bastante diferente a la de hoy, tanto a nivel de Instituciones europeas de Educación Superior, como entre la comunidad de investigadores TEL (*Technology Enhanced Learning*). La gente sospechaba de este cambio tecnológico y muchos lo consideraban como un simple montaje, que se desvanecería en pocos años. Ahora parece probado que esas voces críticas se han equivocado. Las tecnologías propias de la Web 2.0, el software social, están aquí para quedarse y ya han comenzado a penetrar en entornos educativos. iCamp ha sido uno de los pioneros en la promoción del uso del software social en la educación superior

Una intensa motivación para el proyecto han sido los tres ensayos que se realizaron en el mundo "salvaje", donde se enfrentaron muchos retos que no tenían nada que ver con las preguntas del núcleo de la investigación, estando en gran medida en relación con aspectos organizativos. Experimentamos el efecto de algunas políticas institucionales muy restrictivas con respecto al uso de estas tecnologías, que en nuestra opinión, obstaculizan cualquier intento de educar a los ciudadanos de carácter autónomo y autogestionado. La democratización de las instituciones sigue siendo un paso importante que debemos emprender en Europa y creemos que el enfoque iCamp puede ser un pequeño paso en este proceso.

iCamp promueve la integración efectiva de las nuevas tecnologías de software social con los entornos cambiantes de la educación superior europea. Este manual ilustra las posibles estrategias para hacer buen uso de estas tecnologías, guiados por una visión pedagógica constructivista.

Me gustaría aprovechar esta oportunidad para agradecer a todos los que han contribuido al éxito de iCamp: miembros de nuestro equipo en el consorcio, la Comisión Europea y, en particular, nuestro *Project Officer*, que siempre ha creído en nuestro proyecto, nuestros socios colaboradores en el ensayos; nuestros críticos externos y cualquier otra persona que haya trabajado con nosotros en este proyecto.

Esperamos que este manual sea útil y que puede animar a los educadores a experimentar, participar y sentirse entusiasmados con el software social.

Barbara Kieslinger

Scientific Project Manager, ZSI

INTRODUCCION

[Fridolin Wild, Karolina Grodecka]

Los entornos de aprendizaje se han utilizado para facilitar el cambio humano desde que el "homo habilis" comenzó a usar herramientas de piedra más sofisticadas en el inicio del Pleistoceno, hace unos dos millones de años. Probablemente existían incluso antes. Sin embargo, recientemente, un número cada vez mayor de estos entornos de aprendizaje se han transformado en digitales. Hoy en día, no sólo las instituciones de educación formal, sino también la mayor parte de los lugares de trabajo están equipados al menos con algún tipo de herramienta que une a las personas y al contenido entre sí y proporcionan actividades de aprendizaje para ayudarlas a construir y procesar la información y el conocimiento. Y, con una historia de casi medio siglo, desde la teoría y la práctica se ha estado discutiendo cómo llevar la personalización —a través de medios digitales—a estos entornos.

Sin embargo, algo ha cambiado con los años. Con hechos cada vez más desfasados e irrelevantes en cuestión de años, la creación de redes de aprendizaje y entornos se ha convertido de lejos en algo mucho más importante. Hoy en día, aprender a aprender se puede considerar que tiene mayor impacto en futuras experiencias que la mera (re)construcción del conocimiento propio del dominio específico. En consecuencia, el entorno de aprendizaje (es decir, una red de personas, objetos y herramientas (consciente o inconscientemente) que participan en actividades de aprendizaje) ya no es considerada como la precondición sino como el resultado del aprendizaje. Aprender cómo iniciar (o identificar), mantener (o sostener), y utilizar estos entornos de aprendizaje es una habilidad clave para las personas de éxito en el siglo XXI.

Por otra parte, tratamos de obtener un rendimiento casi sin esfuerzo. El software social puede ser una solución para eso. El "Software Social" facilita la construcción de relaciones entre los individuos y los apoya en su interacción conversacional, como diría un científico. En otras palabras: el software social da soporte a redes sociales y publicaciones individuales, englobando herramientas como los blogs, los wikis, los sistemas sociales de marcadores, lectores de feeds y telefonía por Internet, los cuales son ampliamente utilizados para trabajar, socializar, y prácticamente cualquier otro aspecto de la vida moderna. Creemos que estas innovadoras tecnologías tienen potencial para cambiar el modo de aprender. Su facilidad de uso y su libre disponibilidad permiten la colaboración y la popularización de las redes sociales a través de fronteras nacionales y disciplinas. Esta nueva situación crea oportunidades y nuevos retos para la educación.

Objetivos de este manual

Este manual intenta hacer accesibles los resultados de tres años de trabajo de investigación específica dentro del proyecto iCamp. En el proyecto, financiado por la Comisión Europea, hemos investigado cómo las tecnologías Web 2.0 se pueden implementar en los entornos de educación superior. Más específicamente, nos hemos centrado en un entorno en educación superior formal en el que los actores están distribuidos geográficamente, culturalmente, y en distintas disciplinas y han diseñado un método mediante el cual los procesos de aprendizaje en este contexto se puede apoyar con software social.

En la preparación de este manual, se optó por organizar las herramientas de acuerdo a las actividades de aprendizaje que apoyan. Cada capítulo debe leerse en el contexto de estas actividades. Nuestro objetivo es ofrecerle un punto de entrada en la aplicación de las tecnologías propias del software social como apoyo al aprendizaje. El manual es una guía y un recurso para personas que están considerando hacer uso de las tecnologías Web 2.0 tanto

en la enseñanza como en el aprendizaje.

Quién debería leerlo

Un creciente número de educadores se está interesando en el uso de software social como parte de los procesos formales de aprendizaje. Todos ellos –académicos, maestros, entrenadores, profesores y otros educadores que participan en proyectos educativos-encontrarán información útil acerca de las herramientas seleccionadas y escenarios pedagógicos concretos.

Usted, como lector, es un miembro de este grupo. El hecho de decidir abrir este manual significa que usted muy probablemente es un innovador y un pionero en la adopción de tecnologías, e indudablemente no un educador pasivo, y que lucha por la mejora continua y el desarrollo en curso.

Como se puede ver en la tabla de contenidos, hemos seleccionado las herramientas en función de seis actividades principales: la comunicación, la edición y distribución, la colaboración, la auto-organización del proceso de aprendizaje, la creación de una red social, y la búsqueda y filtrado de información en la red. Cada capítulo está dividido en dos partes. En primer lugar, descubrirá la descripción contextualizada de las herramientas en términos de su apoyo a las actividades de aprendizaje en un entorno distribuido. La segunda parte consta de un escenario pedagógico incluyendo un tutorial práctico. El escenario describe el posible uso de la herramienta en una determinada situación de aprendizaje y el tutorial explica la utilización concreta de la herramienta en esta situación particular de aprendizaje.

Como probablemente ha notado, los blogs y herramientas como FeedBack aparecen en más de una ocasión. Estas herramientas son complejas y pueden ser útiles para diversas tareas, por lo que se ha considerado razonable separar las explicaciones de cómo estas herramientas pueden apoyar las diferentes actividades.

Nota al margen

En el contexto de utilización de herramientas Web 2.0, puede que le interese saber que este manual es el resultado de la labor de colaboración de 15 personas involucradas en el proyecto iCamp. A efectos de colaboración y trabajo de gestión utilizamos las herramientas Web 2.0. Todos estuvimos de acuerdo en compartir documentos en Google Docs, que sirvió como nuestro punto de trabajo común, para comentar, y como espacio de revisión. Para discusiones detalladas usamos Skype y FlashMeeting. En cierto modo, se podría decir que practicamos lo que predicamos.

WEB 2.0 Y SU INFLUENCIA EN EDUCACIÓN

[Karolina Grodecka, Kai Pata, Terje Väljataga]

El hecho de que estés leyendo este manual probablemente significa que tienes experiencia en la implementación de E-Learning en una universidad o institución similar. Es probable que estés al tanto de las herramientas y estilos de trabajo propios de los LMS (Learning Management Systems), y estarás acostumbrado a comunicarte mientras trabajas y aprendes en línea. Pero, al mismo tiempo, navegando por la red y, probablemente, mediante la observación de tus alumnos, podrás ver claramente que están llegando cambios. Nuevas tecnologías disponibles sin ningún tipo de restricción, acceso común a Internet y a la información, nuevos tipos de interacciones sociales gracias a la tecnología; todas estas cosas requieren un cambio en la forma en que aprendemos y enseñamos. El E-Learning hace uso de las nuevas tecnologías para proponer un método innovador de aprendizaje. Durante los últimos años, "innovación" se ha convertido en una palabra de moda. Muchas empresas han revolucionado sus productos o modelos de negocio. En la literatura educativa puedes encontrar muchos casos de estudio y mejores prácticas sobre cómo modernizar la enseñanza y el aprendizaje. Pero antes de pasar a la acción, debemos tratar de entender la innovación en el contexto del aprendizaje potenciado por la tecnología (Technology Enhanced Learning, TEL). ¿Qué es nuevo y qué se ha quedado desfasado? Podemos entender todo esto como tecnología, o también como nuevas formas de comunicarse, trabajar y aprender. Dentro de este manual pensamos en la innovación como tecnología adaptada para los nuevos fines de aprendizaje.

El término "Web 2.0" fue popularizado por O'Reilly (2005) como un denominador común para las últimas tendencias que se movían hacia "la Web de lecto-escritura", permitiendo a todos publicar recursos y contenidos, utilizando herramientas simplificadas de edición abiertas, personales y colaborativas, conocidas como software social: blogs, wikis, sistemas de marcadores sociales, podcasts, etc. Las características principales de estas herramientas son el dinamismo, la apertura y la libre disponibilidad. Según MacManus y Porter (2005), el poder del software social reside en la personalización del contenido y la mezcla con otros datos para crear una información y conocimiento mucho más útil. La difusión cada vez mayor de software social y abierto en el e-Learning se espera que reforme los escenarios de E-Learning que se basan actualmente en sistemas cerrados, propietarios e institucionalizados. Gracias a la evolución de la Web, el uso para el aprendizaje de software social y abierto, se está convirtiendo en una alternativa cada vez más factible para estos sistemas cerrados, propietarios e institucionalizados. Adoptar el e-learning en la educación superior requiere un cambio en el paradigma de la pedagogía, así como el uso de tecnologías para la mediación. Por un lado, hay una discusión sobre la dicotomía entre las herramientas de aprendizaje cerradas e institucionalizadas y el software social abierto. Por otro lado, podemos hablar de la tensión pedagógica entre el afán de independencia individual y la personalización, lo que lleva a los educadores a considerar las nuevas posibilidades proporcionadas por la Web bidireccional como herramienta de aprendizaje individualizado. Al mismo tiempo, existe una necesidad en los sistemas de gestión de aprendizaje que conectan esas herramientas individualizadas y apoyan a los alumnos para contribuir a las comunidades de aprendizaje (Paulsen, 2003). Con esto en mente, es evidente que la innovación (como idea) no consiste sólo en una tecnología, sino que es muy probable que esté en su interior. En la actualidad, la educación impartida por instituciones superiores enfatiza el aprendizaje individual, donde los individuos tienen libertad hasta cierto punto, pero una afinidad limitada a la comunidad de aprendizaje y con escasas oportunidades de personalizar su proceso de aprendizaje. Por otro lado, el aprendizaje colaborativo requiere participación en una comunidad de aprendizaje, pero restringe la flexibilidad individual en cuanto a la elección de un espacio, medio, el contenido y el acceso a los recursos de aprendizaje. Por lo tanto, uno de los retos de la utilización del E-Learning en la enseñanza superior es centrarse en las oportunidades para promover la personalización y la individualidad dentro de la comunidad. Paulsen (2003) sugirió que los estudiantes mantienen su individualidad mientras trabajan junto con otros en entornos de aprendizaje cooperativo. En este tipo de aprendizaje los otros alumnos pueden ser considerados como recursos mutuos sin depender los unos de los otros.

Sin lugar a dudas, las tecnologías apoyan e incluso facilitan el aprendizaje constructivista. Mientras trabajan en línea, los alumnos adquieren conocimiento y construyen sus habilidades sobre la base de actividades y experiencias compartidas con otros alumnos. Una persona que aprende en un entorno en línea, publica sus propios pensamientos o consejos profesionales en los blogs, colabora para crear diccionarios en línea, enciclopedias o wikis, comparte fotos o intercambia archivos en redes peer-to-peer, es miembro de al menos una comunidad en línea. De esta manera, el alumno desarrolla algunas de las competencias clave en Internet social: la colaboración, la negociación, la reflexión, la crítica constructiva, selección y análisis de la información.

Todas las actividades antes mencionadas tienen lugar en Internet, que ha pasado de ser un espacio estático -en el que los expertos sólo publican materiales e información- a un entorno dinámico, social, desarrollado por todos los usuarios. La Web 2.0 no sólo proporciona sofisticados medios para la recuperación de información, sino que también permite a la gente, incluso a aquellos con pocos conocimientos tecnológicos, convertirse en miembros productivos de las redes sociales, que participan en la publicación, el intercambio y la colaboración (Fiedler, Kieslinger 2006). La tendencia de las nuevas tecnologías Web 2.0 proporciona varias maneras de hacer frente a los desafíos de la enseñanza superior, tanto desde el punto de vista técnico como pedagógico. En la actualidad, el panorama institucional de las universidades está todavía dominado por los LMS cerrados, sin ningún tipo de interoperabilidad. Los estudiantes están acostumbrados a tener acceso a espacios, servicios y materiales fácilmente disponibles en la red, mientras que los profesores y educadores a menudo buscan soluciones que favorezcan la movilidad, la colaboración y la independencia individual.

La difusión cada vez mayor del software de fuentes abiertas y herramientas de libre acceso y servicios está modificando el paisaje tecnológico en los ámbitos educativos formales (Fiedler, 2006). El panorama de herramientas y servicios distribuidos personales se convierte en una alternativa viable y atractiva, lo que lleva a una mayor flexibilidad y libertad para que cualquiera pueda elegir sus herramientas de software y servicios favoritos. En este caso, los alumnos pueden ser caracterizados como "nómadas", vagando entre diferentes aplicaciones. En esos entornos distribuidos, donde herramientas y servicios están débilmente acoplados, surgen nuevos desafíos. Los participantes y facilitadores tienen que buscar y seleccionar las herramientas y servicios adecuados a fin de construir un entorno personal que pueda apoyar su aprendizaje. Un enfoque es crear entornos que abarcan elementos desde los entornos personales así como los institucionales. Mientras que la institución proporciona las herramientas y servicios básicos, los alumnos pueden elegir los extras de entre los heterogéneos entornos de herramientas disponibles en la red.

Los nuevos entornos de E-Learning ofrecen mayor flexibilidad y libertad para los alumnos a la hora de escoger sus herramientas de software y servicios favoritos de manera que se ajusten a sus necesidades personales para complementar sus entornos personales de aprendizaje. Haciendo foco en estos entornos, los estudiantes aparecen como "los emigrantes o los inmigrantes" que se incorporan o abandonan el entorno institucional para fines particulares (Fiedler, 2006).

Es evidente que el cambio hacia entornos de aprendizaje personales implica la reestructuración de los procesos educativos. Estos cambios no se refieren a adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje o a permitir al usuario cambiar el tamaño de fuente y color de fondo, se trata de colocar el control del aprendizaje en manos del alumno (Downes, 2005).

Esperamos que la lectura de este manual ofrezca una oportunidad de pensar en la innovación y los detalles de enseñanzas y aprendizajes innovadores de acuerdo a su contexto personal. Una reflexión sobre su comprensión personal de la innovación y el E-Learning será de utilidad tanto durante la lectura como más tarde, en la vida real, cuando se empieza verdaderamente a aplicar algunos de estos conocimientos teóricos.

Referencias

Downes, S. (2005): *e-Learning 2.0*. Blog entrada anotada 17 Octubre 2005. Disponible en: http://www.downes.ca/post/31741 (último acceso: 14 octubre 2008).

Fiedler, S. (2006): Augmented landscapes: supporting cross-cultural collaborative learning through loosely-coupled open source tools and services. ECER 2006, Geneva, Switzerland, Septiembre 2006.

Fiedler, S. & Kieslinger, B. (2006): *Adapting to Changing Landscapes in Education*. Proceedings of Microlearning 2006, Innsbruck, Austria, 8-9Junio 2006. Disponible en: http://www.icamp.eu/learnmore/publications/ (último acceso: 14 octubre 2008).

MacManus, R. & Porter, J. (2005): *Web 2.0 for design: bootstrapping the social web*. Recuperado 15 abril 2008, en: http://www.digital-web.com/articles/web_2_for_designers._(último acceso: 14 octubre 2008).

O'Reilly, T. (2005): What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Disponible en: http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html (último acceso: 14 octubre 2008).

Paulsen, M. F. (2003): *Cooperative freedom: an online education theory*. Disponible en: www.studymentor.com/studymentor/cooperative freedom.pdf (último acceso: 14 octubre 2008).

COMUNICACIÓN

[Tomáš Dulík]

Introducción

La necesidad de herramientas de comunicación en el proceso de aprendizaje es a menudo subestimada por los educadores, especialmente aquellos que se sienten cómodos con la manera instructiva tradicional de enseñanza. Sin embargo, incluso con su enfoque "tradicional" los alumnos necesitan comunicarse entre sí cuando trabajan juntos, por ejemplo, al hacer sus tareas escolares. A principios de los años 90, las herramientas de comunicación digital para el estudiante tipo, fueron bastante limitadas: además de reuniones cara a cara, la principal forma de comunicarse era simplemente el uso del teléfono. Compartir los materiales del curso fué posibles mediante el uso de una fotocopiadora o un fax. Sin embargo, estos dispositivos eran muy poco frecuentes en hogares normales.

Desde entonces, hemos experimentado una gran revolución en las tecnologías de la comunicación. A medida que Internet y los servicios móviles han penetrado en las zonas más rurales de Europa, las personas pueden comunicarse casi al mismo nivel que si se reunieran en persona, pero sin la necesidad de salir de casa. Antes, los mayores obstáculos para la comunicación entre personas, eran distancia y tiempo. Para pedir prestado un libro de un compañero, un estudiante tenía que llamar o reunirse con él o ella en persona, concertar la visita, y emplear un tiempo en esta visita. Ahora, esto ya no es necesario —con tan sólo enviar un mensaje instantáneo solicitando un objeto de aprendizaje digital, el compañero puede enviarlo inmediatamente.

Los únicos obstáculos a la comunicación que existen hoy en día son las habilidades necesarias para usar las nuevas tecnologías. Esta barrera ni siquiera la aprecia la mayoría de las personas más jóvenes, que han crecido como "nativos" digitales: rara vez se separan de sus ordenadores (incluso en la calle tienen los teléfonos móviles en sus bolsillos), pero todavía parece ser un obstáculo bastante grave para muchos docentes.

Sin embargo, inevitablemente, las nuevas tecnologías se están integrando en la práctica diaria de los profesores más resistentes, en absoluto debido a la popularidad creciente de la educación a distancia. Por desgracia, los alumnos a distancia sólo podrán responder a sus educadores cara a cara de vez en cuando, ya que viajar es caro y lleva mucho tiempo. Por tanto la comunicación personal entre los alumnos y entre alumnos educadores, es muy limitada. La forma más fácil y probablemente la más barata para ello es el uso masivo de nuevas tecnologías de comunicación. Este capítulo está dedicado a las herramientas de comunicación que permiten casi en tiempo real la comunicación mediante voz, vídeo y mensajes de texto. Aquí, puedes encontrar descripciones de herramientas ampliamente utilizadas, tales como sistemas de mensajería instantánea, Skype y FlashMeeting.

Sistemas de mensajería instantánea

Probablemente no sea necesario ya explicar cuál es el propósito de la mensajería instantánea. Lo que podría ser interesante, sin embargo, es buscar en la batalla sin fin entre diferentes sistemas de mensajería y hacer una comparación de sus características actuales.

En la Tabla 1 se muestran los diez sistemas de mensajería instantánea más populares de acuerdo con las estadísticas de IMuserBase (Wikipedia, 2008). Esta tabla muestra el factor determinante más importante para un usuario normal cuando se trata de elegir un sistema mensajería instantánea (IM), que no es otro que el hecho de que la mayoría de la gente comienza usando el mismo sistema que están usando ya sus amigos.

Sistema Número de Cuentas *QQ* 783 millones en total 317.9 millones activos 40.3 millones on line máximo (principalmente en China) MSN 294 millones activos Yahoo 248 millones activos Skype 309 millones en total 12 millones on line máximo AIM >100 millones en total 53 millones activos Jabber Imposible calcular; 40-90 millones estimados eBuddy 35 millones en total IBM Lotus 17 millones en total Sametime *ICO* 15 millones activos

Tabla 1. Estadísticas de uso de sistemas de mensajería instantánea.

XFire 10 millones en total

Para el despliegue de un sistema de mensajería instantánea dentro de un entorno educativo, la selección del sistema tiene que seguir la propia elección individual de acuerdo a la popularidad y las características (y otros criterios). Véase el Apéndice C para obtener más detalles sobre las características, normas, y la disponibilidad. A continuación, se describe la popular solución (de código cerrado) Skype.

Skype

Skype (ver Apéndice A para la fuente de información) era –o tal vez todavía lo es– la aplicación de software principal de telefonía vocal, mensajería instantánea, conferencias de vídeo en línea, del mundo, que trabaja para todos los usuarios, independientemente de su

configuración de red. Para usuarios con firewalls o usuarios sin una dirección IP pública, que no podían usar ninguna de las aplicaciones previamente existentes, Skype fue una solución, ya que trabajó incluso en condiciones en las que otras aplicaciones fallaron. El diseño general de Skype limita su uso a las aplicaciones de "bajo nivel de criticidad" complementando al teléfono normal en lugar de sustituirlo. Las principales desventajas de Skype no las ve un usuario doméstico normal, pero dan a los administradores de red corporativa un montón de problemas.

La idea del diseño base de Skype consiste en utilizar los datos de transferencia peer-to-peer tanto como sea posible. Incluso para superar firewalls restrictivos o routers que emplean la traducción de direcciones de red, Skype utiliza 'peers' con las conexiones de trabajo entrantes (supernodos). Esto le permite a Skype ofrecer un rendimiento razonable sin necesidad de instalar servidores proxy en todo el mundo. Su buen pero a veces impredecible rendimiento no es un problema para los usuarios promedio, donde es más importante simplemente trabajar que la calidad el vídeo o el audio de telefonía. Sin embargo, para organizaciones que necesitan una telefonía fiable o que tienen reglas estrictas para la utilización de sus recursos TIC, Skype puede suponer dificultades y los estándares abiertos de telefonía SIP podrían ser una alternativa razonable desde el punto de vista de la gestión de la tecnología.

Flashmeeting

FlashMeeting (véase el Apéndice A para obtener más información) es una aplicación web para conferencias de audio y vídeo que incluye características tales como chat, votaciones, pizarra e intercambio de archivos. En comparación con Skype o las herramientas SIP/H.323 (ver Apéndice C), FlashMeeting se dirige principalmente a conferencias. De hecho, probablemente es una de las mejores herramientas de conferencia por Internet que hayamos probado nunca, gracias a las características siguientes:

- Sólo necesita un navegador con Adobe Flash plug-in instalado (que es el caso en más del 95% de todos los navegadores) y con ello también se ejecuta en todas las plataformas (Windows, Linux, Mac).
- La comunicación con el servidor utiliza el protocolo HTTP, que permite que funcione en todas las configuraciones de red posibles –si funciona su navegador web, también funcionará FlashMeeting.
- Es rico en características, mientras que al mismo tiempo, de fácil uso: soporta la grabación, chatear, compartir pizarra, la votación, el intercambio de archivos, etc. y todas estas características son fáciles de usar.

FlashMeeting fue desarrollado por el Knowledge Media Insitute (KMI) de la Open University (Reino Unido) como uno de los resultados del proyecto de la PROLEARN. FlashMeeting está disponible gratuitamente para la comudad académica. La suscripción de cuentas con capacidad para reservar una sala de reuniones virtual, están sin embargo restringidas a los miembros de la Asociación Europea de Tecnología para mejorar el aprendizaje y algunas otras iniciativas. Hay, sin embargo, un número limitado de cuentas a disposición de los profesionales para pruebas. Puedes visitar el sitio web http://www.flashmeeting.com/ para ver el servidor que mejor se adapte a sus necesidades y contactar con el equipo FlashMeeting o EA-TEL (http://www.ea-tel.eu/) para obtener más información.

Escenarios

Hay disponibles miles de distintas herramientas de comunicación, pero ¿cómo pueden ser utilizadas como parte de un proceso de aprendizaje? Los casos de uso potenciales para las

herramientas de comunicación síncrona se enumeran en Farmer (2003). En los párrafos siguientes, vamos a hablar de estos, junto con los requisitos del sistema necesarios para su implementación.

Tutoría entre compañeros

Este es uno de los usos clásico de la mensajería instantánea (IM) utilizado por los alumnos desde los albores mismos de la tecnología de mensajería instantánea. Cuando se usa un sistema de mensajería instantánea, los aprendices individuales pueden hablar unos con otros durante largos períodos de tiempo. A diferencia de un teléfono, mensajería instantánea es gratuita y es a menudo una distracción menor (no requiere toda la atención de los participantes durante toda la duración de la conversación).

Horas de tutoría virtual

Este es un uso clásico de la mensajería instantánea, que ayuda a:

- Estudiantes a hablar con sus educadores en cualquier momento, incluso fuera de trabajo / horario de oficina oficial o clases programadas
- Educadores a hablar con sus alumnos en cualquier momento
- El personal docente a hablar unos con otros en cualquier momento

Aquí los únicos requisitos técnicos son un control de presencia/disponibilidad y una función de chat persona a persona, y ambas funciones son proporcionadas por todos los sistemas de mensajería instantánea.

Grupos de discusión

Este escenario se caracterizaría por:

- El día antes de una evaluación, cuando todos los alumnos tienen algo que aclarar con la ayuda de la "sabiduría de la multitud"
- El día antes de un viaje o escuela de verano, cuando es necesario no sólo para compartir información sobre el horario, sino también para organizar las cosas como compartir coche y suministros de alimentos

Para habilitar este escenario, el sistema de comunicación tiene que soportar las conferencias multi-usuario (también conocido como "chat multi-usuario" o "chat de grupo"). Esta funcionalidad la proporcionan casi todos los sistemas de mensajería instantánea

Interlocutores invitados en remoto

Una charla de un interlocutor invitado puede ser muy estimulante e inspiradora para los alumnos, pero el problema es que la gente interesante que puede presentar algo novedoso, a menudo están demasiado ocupados o demasiado lejos, haciéndose su presencia física algunas veces imposible. Las conferencias Audio/Vídeo permiten que esta actividad tenga lugar de forma remota. Las características requeridas para este escenario dependerán de la finalidad de dicha conferencia. Si se trata de un discurso directo, en el que no se esperan demasiados comentarios, cualquier herramienta de apoyo de comunicación de audio/vídeo podría encajar. Sin embargo, si la conferencia es para adoptar la forma de una discusión entre el cliente y los demás participantes, entonces, una herramienta orientada a conferencias como FlashMeeting o DimDim es más adecuada, ya que estas proporcionan características de moderación y servicios de apoyo adicionales.

Grupos de trabajo colaborativos

Las características requeridas para un sistema de comunicación implicadas en este escenario son similares a las de Grupos de discusión del escenario anterior. La diferencia es que aquí el grupo se divide en grupos más pequeños que trabajan en colaboración en un tema o en una tarea. Aunque en el grupo estén sentados todos juntos cara a cara, sus miembros pueden utilizar un sistema de mensajería instantánea para compartir objetos relacionados con tareas (por ejemplo, las direcciones URL) de forma sencilla. El sistema de mensajería instantánea se puede utilizar incluso más cuando el grupo continúa su labor de colaboración de forma individual, después de regresar de la reunión a su casa.

Clases

Mucha gente considera la idea de dar clases a distancia como parte de una "corriente" de futuro en el escenario de E-Learning. La realidad es que esto sigue siendo poco probable que suceda en un futuro inmediato por varias razones.

En muchos casos, el contacto físico entre el educador, alumno y, por ejemplo, equipos de laboratorio proporciona un medio de retroalimentación que no se puede reemplazar con cualquier tecnología actual. Un buen ejemplo es un laboratorio de física, donde los estudiantes llevan a cabo diversos experimentos y la experiencia involucra a todos los sentidos –sentir (tacto), la visión, oído, olfato, calor, y en algunos casos, también el sabor. A menos que la tecnología avance hasta un punto donde la presencia a distancia permita el mismo nivel de experiencia que la presencia física, clases a distancia estarán siempre limitadas a los cursos en que sólo es necesario involucrar a los sentidos que actualmente se pueden transmitir con facilidad: la visión y la audición. Cursos de idiomas o cursos de programación de ordenadores serían buenos ejemplos.

- Cuando se da a elegir, incluso en los cursos que se pueden ejecutar de forma remota, muchos estudiantes prefieren la presencia física. En comparación con un escenario de curso a distancia, la presencia física en una escuela, universidad o cualquier otro lugar de aprendizaje proporciona una experiencia más intensa y permite una mejor concentración.
- Otra dificultad, que esperamos pueda resolverse en los próximos años, es el gran ancho de banda exigido por una clase a distancia.

Para impartir clases a distancia a los estudiantes las tecnologías actuales carecen de muchas características necesarias para proporcionar la experiencia de "presencia plena". Las soluciones comerciales como Mediasite de Sonic Foundry resuelven sólo una cara del problema: la tecnología instalada en el lugar físico, lo que permite audio y video para ser grabado y transmitido desde múltiples fuentes, como cámaras en la audiencia y salida de vídeo en los ordenadores. Sin embargo, el lado del alumno a distancia sigue siendo abordado sólo por unos pocos sistemas, tales como DimDim y FlashMeeting, que permiten que se transmita y se comparta audio, video y contenido en la pantalla de todos los participantes en la reunión. Desafortunadamente, otra limitación proviene del estado actual de las tecnologías de telecomunicaciones. La mayoría de los estudiantes se conectan mediante ADSL o WiFi, con un ancho de banda muy restringido, por lo que sólo permite transmisión de video de baja resolución. Con suerte, esto cambiará en unos años, cuando algunas tecnologías que ya están disponibles se hagan más frecuentes en hogares normales.

Reclutamiento y admisiones

Este escenario es similar al de la tutoría virtual, con la única diferencia de que los actores principales no son los educadores y los estudiantes, sino más bien un departamento de estudio y los potenciales candidatos que estén buscando información sobre la institución y sus

programas de aprendizaje. En este escenario, la institución utiliza un sistema de mensajería instantánea como otro canal de comunicación oficial que sirve como complemento de correo electrónico y teléfono.

Referencias

Farmer (2003): *Instant Messaging – Collaborative Tool or Educator's nightmare!* Disponible en: http://www.unb.ca/naweb/proceedings/2003/PaperFarmer.html (último acceso: 13 noviembre 2008).

Wikipedia (2008): *User Base*. In: *Instant messaging*. Disponible en: http://en.wikipedia.org/wiki/Instant_messaging#User_base (último acceso: 13 noviembre 2008).

PUBLICAR Y COMPARTIR

Introducción

Si bien hace sólo unos años Internet era utilizada principalmente por las personas para recuperar contenidos y para comunicarse de forma asincrónica a través de correo electrónico, hoy en día, es posible una participación más activa en el mundo online. Muchas personas son capaces de escribir y publicar sus propios contenidos en diferentes formatos a través de weblogs, wikis, etc, para operar simultáneamente con diferentes medios de comunicación, para comunicarse sincrónicamente o asincrónicamente, y gestionar y crear sus propios medios de comunicación y herramientas.

Los weblogs, o blogs, simplemente, se han convertido en las herramientas de publicación principales. Los Weblog de autor no sólo han sido identificados por jugar un papel decisivo para la formación de redes informales de aprendizaje que están muy descentralizadas y auto-organizadas, sino que también se ha documentado que las tecnologías, herramientas y prácticas relacionadas con la publicación web personal y cooperativa crean un contexto de colaboración fructífera para el desarrollo de entornos de aprendizaje abierto, no estructurado, y de apoyo.

En tales entornos de aprendizaje efectivo, herramientas de publicación web y servicios se utilizan junto con herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica con el fin de asumir y gestionar los retos educativos de la auto-dirección y la colaboración en redes sociales.

En muchos entornos educativos, las ideas y los objetivos de una actividad compartida se debaten y negocian, bien directamente en situaciones cara a cara o mediante herramientas de comunicación sincrónica o asíncrónica. Sin embargo, el hecho de representar a los objetivos como artefactos físicos se lleva a cabo con frecuencia utilizando un conjunto independiente de herramientas y servicios, por ejemplo servicios web para el procesado y la edición de textos, como Google Docs, las plataformas de publicación abierta, como las wikis, o las pizarras digitales compartidas, que no proporcionan un entorno muy adecuado para amantener una conversación.

En este capítulo se describen varias herramientas para publicar y compartir una variedad de contenidos y medios de comunicación muy diferentes.

Blogs

[Terje Väljataga]

Un blog es un tipo de sitio web en la que las entradas se hacen como en una revista o un diario y se muestran en orden cronológico inverso. Básicamente, el individuo mantiene su propio weblog y funciona como una especie de diario personal en línea. Anotaciones regulares tales como comentarios, descripciones de eventos, u otros tipos de materiales combinados con texto, imágenes y enlaces a otros weblogs y sitios web son los ingredientes típicos de los weblogs. Sin embargo, muchos usuarios se han alejado de la idea inicial de diario en línea y en su lugar han comenzado a utilizar los weblogs para escribir sobre un tema particular de interés, sea o no relacionado con trabajo o con un hobby. Como tal, los weblogs se han convertido en muchos casos en algo más que un medio de comunicación, se han convertido en una manera de reflexionar de una persona sobre la vida o el trabajo.

Los blogs han conseguido mucha atención en los círculos educativos, donde se les ve como un medio en el cual una persona expresa su opinión o habla, a veces extensamente,

sobre diversos temas. Los blogs pueden ser utilizados para apoyar varios objetivos pedagógicos y escenarios que van, desde la gestión del conocimiento individual y el desarrollo de competencias, a las actividades de aprendizaje basadas en grupos. Por lo tanto, los blogs se han convertido en una importante herramienta educativa en los últimos años, proporcionando una oportunidad tanto para los facilitadores como para los estudiantes de publicar sus ideas, ensayos, o tareas, o simplemente como un espacio para reflexionar sobre su proceso particular de aprendizaje y la lectura de material.

De acuerdo con Richardson (2006), los weblogs pueden promover distintos tipos de pensamiento (analógico, crítico, analítico, etc), la creatividad y la capacidad de asociar conceptos e ideas. Comentar una de las principales características de los blogs, suponen una mejora en el avance de escribir comentarios constructivos y sugerencias, así como el fortalecimiento de la interacción social. Por otra parte, proporciona una gran oportunidad para aprender unos de otros y, al mismo tiempo, crear una red social o una comunidad conectada entre los estudiantes (facilitadores): una blogosfera. Blogosfera se entiende como un término colectivo que abarca los blogs y sus interconexiones dentro del mismo área de interés. Duffy y Bruns (2006) han enumerado algunas de las posibles actividades de aprendizaje que pueden ser apoyadas por el uso de blogs. Estas herramientas pueden ser utilizadas:

- Para desarrollar un portfolio a partir de una recopilación de tareas de estudiante, funciones, ensayos, reflexiones y comentarios sobre el progreso del estudiante;
- Como un diario o cuaderno de bitácora de aprendizaje, en el que un estudiante puede reflexionar sobre su aprendizaje;
- Para describir los eventos y cursos, proporcionando información acerca de las funciones, los recursos y la literatura;
- Para presentarse a los compañeros en un entorno de aprendizaje a distancia;
- Para hacer comentarios sobre lecturas;
- Como un espacio de trabajo colaborativo para los estudiantes que trabajan en el mismo proyecto, asignación o tarea.

De esta forma, un blog puede ser utilizado como una herramienta para publicar y compartir tanto entre los estudiantes, como entre una comunidad más amplia. Los Weblogs proporcionan una oportunidad para hacer que un proceso de aprendizaje en particular —o el aprendizaje en general- más visible para los demás.

Uso práctico de un curso de E-Learning

Una de las principales herramientas utilizadas en los ensayos de campo iCamp fue el de los weblog como herramienta personal o de grupo para representar el proceso de aprendizaje de una persona y la presentación de la tarea, ya sea individualmente o en grupos. Además del contenido de la presentación, los weblogs se utilizan para las actividades de regulación y la comunicación entre los miembros del grupo. En ensayos de campo iCamp, los weblogs se utilizaron para:

- Escribir y publicar una presentación de cada persona utilizando la plantilla de introducción como guía;
- Escribir y publicar tareas semanales de reflexión utilizando la plantilla de reflexión como una guía;
- Escribir y publicar tareas de reflexión relacionados con lecturas y experiencias personales;

- Escribir y publicar artículos sobre el progreso de una persona dentro del grupo;
- Escribir y publicar artículos de sus contratos personales utilizando la plantilla de contrato;
- Regular las actividades de grupo y las tareas entre los miembros del grupo y los facilitadores.

Permitir a una persona publicar su propio trabajo le ofrece la oportunidad de compartirlo con otros estudiantes, ya que todos pueden leer nuestros blogs y hacer comentarios sobre ellos. Además, los weblogs también permiten agregar diferentes vínculos a una lista de enlaces, creando así una opción para compartir, ya que estos enlaces son públicos. Se puede lograr un control compartido mayor de los contenidos del blog a través de la retroalimentación (ver sección 4.4 de este capítulo) o añadiendo usuarios al weblog, lo que significa la concesión de determinados derechos de gestión del weblog.

Escenario

A Joe se le asignó la siguiente tarea en el curso "Introducción a la conducta humana":

Durante las semanas siguientes, reservar por lo menos 15 minutos al final de cada semana para actualizar su weblog. Utilizar este tiempo para la reflexión crítica sobre las actividades de la semana. Pensar en su semana y considerar las siguientes preguntas:

- 1.¿Qué fué lo más importante que aprendió de esta semana?
- 2. ¿Qué fué particularmente interesante / aburrido esta semana?
- 3. Hubo algo que no entendía del todo y quiere saber más?
- 4. ¿Qué tipo de preguntas / ideas / experiencias tienen esta semana actividades que tú hayas planteado?

Así, cada semana, Joe tiene que fijar una anotación en su weblog para reflexionar sobre sus experiencias de aprendizaje. En segundo lugar, se le pidió leer blogs de otros participantes y añadir los que él considerara más interesantes para su blogroll weblog. De esta manera los estudiantes pueden aprender unos de otros y también compartir sus experiencias.

Tutorial

Escribir y publicar una entrada (post) es fácil en WordPress (ver Apéndice).

Publicar un post/anotación

- 1. Ve a la página de administración.
- 2. Selecciona "Write" seguido de "Write Post" en el menú de la parte superior de la página

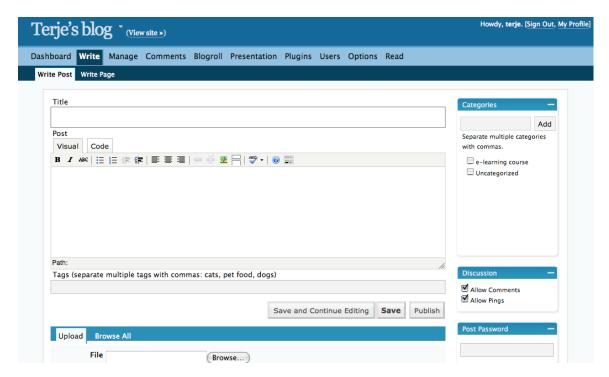


Figura 1. Un nuevo post

- 3. Escribe un título y el texto principal de tu mensaje
- 4. Haga Clic en el botón "Publish"

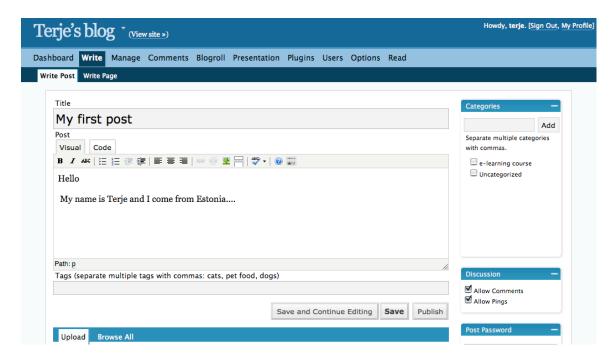


Figura 2. Escribiendo un post

Para cuando necesita dejar de trabajar en su post y mientras tanto hacer otra cosa, WordPress

permite guardar borradores de sus anotaciones y editarlas más adelante. Para guardar un post sin terminar, haga clic en "Save" y la próxima vez que vuelva a editar el post lo encontrará en la misma página.

Agregar vínculos al blogroll

Una de las formas de compartir recursos es utilizar la lista de enlaces de WordPress. Esta característica de WordPress te permite crear, mantener y actualizar cualquier número de blogrolls (conjunto de enlaces, sobre todo a otros blogs) a través de la interfaz de administración. Los enlaces en la lista de enlaces se pueden clasificar y organizar

- 1. Vaya a la página de administración.
- 2. Abra el menú "Blogroll" y seleccione "Add link".
- 3. Escriba un nombre y el sitio Web en la dirección.
- 4. Clicar en "Add link".

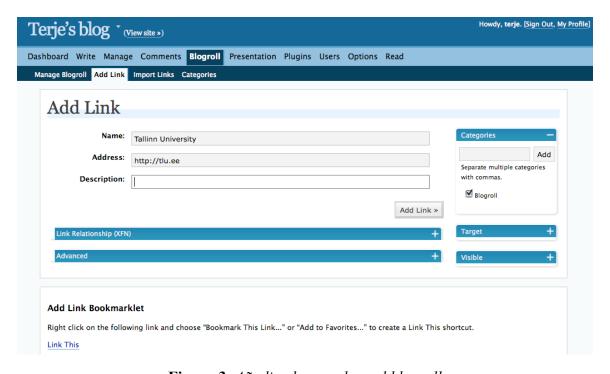


Figura 3. Añadiendo un enlace al blogroll

VideoWiki

[Gytis Cibulskis]

Publicar o presentar sus pensamientos en línea por lo general significa escribir un texto e ilustrarlo con imágenes. Sin embargo, la forma más natural de comunicación para los seres humanos es cara a cara y para la mayoría de la gente la mayor parte de la información se presenta por vía oral, en la que ver al presentador y su información no verbal es a menudo más importante que sus propias palabras. El vídeo podría servir como sustituto de la presentación cara a cara, ya que es capaz de transmitir comportamientos visibles y otra información no verbal importante. En el pasado, grabar un vídeo y lograr comunicarse con la

audiencia objetivo era un gran reto. Las emisiones de TV o de cintas de video se utilizaron dependiendo del número de usuarios previstos. Surgieron algunos modelos de distribución mixta para hacer frente a los altos costes de difusión de televisión, donde se usó la transmisión más barata en horario nocturno en combinación con los aparatos de vídeo de los consumidores programados para grabar las transmisiones entre tiempos específicos. El uso de Internet como canal de distribución de vídeo comenzó hace aproximadamente una década. El primer uso fue limitado por la capacidad de los ordenadores para procesar video y por la capacidad que tiene Internet para la transferencia de grandes archivos de vídeo. Durante los últimos 10 años, la situación ha cambiado drásticamente. Con el crecimiento exponencial de Internet de banda ancha y la mejora constante de las especificaciones del ordenador, han surgido nuevos proveedores de servicios como YouTube, Metacafe, Dailymotion, etc, lo que permite a los usuarios grabar vídeo y publicarlo fácilmente para que pueda ser visto por millones de personas en todas partes del mundo.

Aunque hay un montón de servicios de video en Internet, algunas de las limitaciones impuestas por los proveedores de servicios de gran tamaño (por ejemplo, se requiere login o duración del video restringido) no siempre son aceptables dentro de un ámbito educativo. Por esta razón, se desarrolló la plataforma de código abierto VideoWiki (véase el Apéndice A para la fuente de información) en el marco del proyecto iCamp. Detrás de VideoWiki la idea era tener un sistema de publicación de video simple que podría utilizarse como el equivalente a un texto de publicación en el wiki. Publicar vídeo en VideoWiki es sólo una cuestión de unos pocos clics del ratón. Sólo hay tres campos obligatorios para el video: Espacio de nombres (o etiquetas), Título y Autor. El sistema está completamente basado en web y con el fin de utilizarlo todo lo necesario es un navegador web estándar con el reproductor de Flash instalado y una webcam.

VideoWiki se basa en el servidor Red5 Flash de código abierto, escrito en Java y Flash. Permite la grabación de vídeo, búsqueda y reproducción a través de la página web principal del sistema o a través de enlaces URL estándar. VideoWiki también ofrece canales (feeds) RSS para cada espacio de nombres o Autor y los videos se pueden incluir en cualquier página web utilizando fragmentos de código especiales.

Escenario

Los estudiantes que participan en un curso E-Learning trabajan en grupos y se les permite formar esos grupos para lograr conocerse y descubrir algunos intereses comunes. El profesor sugiere que se utilice VideoWiki para grabar algunos videos cortos de auto-introducción en los que los estudiantes tienen que mencionar sus antecedentes, explicar cuáles son sus expectativas y dar más detalles sobre el tema específico asignado al grupo. Para asegurarse de que los videos son fáciles de encontrar, el profesor pide a todos los estudiantes que utilicen un espacio específico para el nombre y publiquen un RSS relacionado con el espacio de nombre para el Agregador del curso. Los estudiantes también deben crear blogs personales y enviar un mensaje a su blog con el video auto-presentación de VideoWiki incluido en él. El debate puede continuar en los blogs de los alumnos, donde pueden usar texto o vídeo comentarios, que se pueden grabar e incluir al igual que los videos de la presentación inicial.

Tutorial

En el tutorial que se encuentra a continuación se describen los pasos que el profesor y los estudiantes tienen que dar para llevar a cabo las acciones descritas en este escenario.

En la primera fase, el profesor va a la página VideoWiki y graba su propia presentación. Para hacer esto se necesita seleccionar "Add your video here", en el menú, en la parte superior de la pantalla. Entonces, anota en la etiqueta del espacio de nombres (*NameSpace*), título, autor y descripción en los campos correspondientes.





Figura 1. Página inicial de VideoWiki

Figura 2. Añadiendo una nueva grabación

Se cargará la aplicación plugin Flash y un cuadro de diálogo pidiendo permiso para usar la cámara y el micrófono conectado al equipo. Tras hacer clic en "Allow" aparece en la pantalla la secuencia de vídeo de la cámara. El profesor aprieta el botón de grabación situado en la esquina del video y comienza a grabar su presentación







Figura 4. Reproduciendo

Poco después de terminar la grabación, se redirige al profesor automáticamente a la interfaz

de reproducción, donde se presenta la información principal sobre el video junto con una lista de videos adicionales y algunas herramientas útiles para manipular el vídeo más fácilmente.



Figura 5. Opciones para la descarga y la integración de contenidos

Además de la posibilidad de reproducir vídeo en la web también hay un link de descarga, lo que permite al usuario descargar el video a su ordenador. El fragmento de código que se muestra en el cuadro amarillo se puede utilizar para incluir el vídeo en cualquier página HTML (por ejemplo, blog, wiki basados en texto o el *portfolio* personal en un entorno de aprendizaje). También hay un enlace a la fuente RSS para sindicación (feed) al que se puede subscribir para utilizar un lector o agregador de feeds, lo que permite al usuario monitorizar las contribuciones del autor sin tener que visitar varias veces VideoWiki.

La función de incluir videos permite a profesores y estudiantes promover sus videos de auto-presentación en su blog o dentro del entorno de un curso de aprendizaje. El profesor o los estudiantes tienen primero que copiar el código de la caja amarilla en su página personal VideoWiki. El segundo paso es pegar el código copiado usando una ventana de edición del blog en modo HTML.

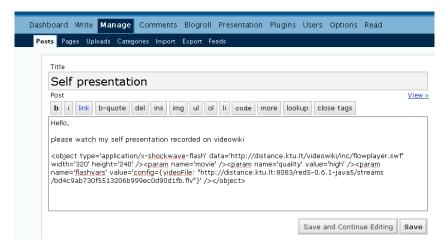


Figura 6. Integrando una grabación en WordPress

El resultado final, con un video de VideoWiki incluido en una entrada (un *post*) del blog, se muestra en la figura 7.

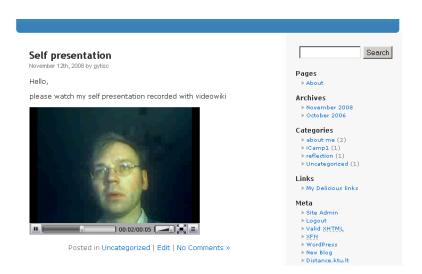


Figura 7. Una grabación integrada en una entrada del blog

Algunos sistemas de blogs no permiten ciertas etiquetas HTML, por lo que, en algunos casos, puede que no sea posible incluir objetos externos. Sin embargo, a veces, esta limitación se puede evitar mediante el uso de añadidos (*plugin*) especiales; por ejemplo, WordPress tiene muchos *plugin* desarrollados especialmente para el vídeo de Google o los vídeos de YouTube. De hecho se desarrolló un *plugin* especial para VideoWiki y se puede encontrar en la base de código del proyecto, en Sourceforge, en la dirección http://icamp.sourceforge.net/

A fin de supervisar las auto-presentaciones de todos los estudiantes de este curso, el profesor debe utilizar en el espacio de nombres (*Namespace*) el tema específico "video training" y pedir a todos los estudiantes que graben sus videos usando este mismo *Namespace*. Esto permite que todos los videos sean filtrados en VideoWiki y grabados para que se obtengan a través de RSS (ver el enlace en la esquina inferior izquierda).



Figura 8. Los espacios de nombres se pueden usar para agrupar grabaciones

En algunos navegadores web (Firefox por ejemplo), después de que un usuario haga clic en el

enlace del *feed* RSS, el navegador podrá sugerir la suscripción de este *feed* utilizando un lector de predefinido (por ejemplo, Google Reader).



Figura 9. Suscripción a un feed RSS de un VideoWiki

Sin embargo, también es posible copiar y pegar este enlace en el lector de feeds que tu elijas. A continuación se ilustra cómo la suscripción al vídeo aparece como un *Feedback* de *FeedonFeeds* (más información en la sección 4.5 de este capítulo).



Figura 10. Un feed RSS de VideoWiki añadido en Feed on feeds

Para grabar sus auto-presentaciones, los alumnos realizarán acciones similares a las descritas anteriormente en el caso del profesor.

Blogs v FeedBack

[Anna Danielewska-Tułecka, Ahmet Soylu]

El uso más obvio de los blogs es publicar y compartir contenidos con otros. Con las herramientas de *FeedBack* también se pueden utilizar para realizar un seguimiento e integrar el contenido de otros autores dentro de un blog.

FeedBack (véase el Apéndice A) es un estándar desarrollado dentro del marco del proyecto iCamp. En pocas palabras, se utiliza para permitir que los usuarios de un blog

puedan suscribirse a los blog de otros usuarios. El plugin de Feedback para WordPress y el módulo de Moodle (desarrollados en iCamp) te permiten utilizar tal mecanismo para los blogs. Cada propietario de un blog puede suscribirse a los blogs y puede ser suscrito por los demás. Si te suscribes a los blogs de otras personas, tu blog es notificado cada vez que un usuario anota algo nuevo y recibirás el contenido actualizado, con lo que te permite acceder al contenido global proporcionado por otros blogs desde tu propio blog. Un blog al que estás suscrito se llama canal, y los contenidos que provee se llaman feed. Cada vez que alguien quiera suscribirse a tu blog, te enviarán una solicitud de suscripción, mientras que cada vez que alguien quiere que tu te suscribas a su blog, te envían una oferta de suscripción (publicitando su blog para ti).

Los módulos disponibles para los sistemas de Moodle y WordPress, junto con su instalación, se describen brevemente en el Apéndice B. A continuación, se proponen una serie de posibles escenarios de uso en blogs de FeedBack, seguido de una descripción detallada en forma de un tutorial.

Escenario simplificado de gestión de un feed

Un estudiante afiliado a la Universidad ISIK abre y mantiene un diario de aprendizaje en formato blog proporcionado por un módulo de múltiples autores de weblog, dentro de CourseOnline, el LMS de su institución. Cuando se crea, o en cualquier otro momento posterior, el estudiante se involucra en una línea de trabajo conjunto que se ofrece de manera colaborativa por ISIK, AGH y Cracovia. Se le requiere mantener su diario de aprendizaje visible tanto para los miembros del equipo como para el facilitador en Cracovia, los cuales están todos activos en la instancia Moodle de AGH.

Uno de sus compañeros, participante también en el curso y estudiante en la Universidad ISIK, se encuentra en una situación similar. A diferencia de él, sin embargo, tiene su propia herramienta de blogs y opera su diario de aprendizaje a través de una instancia de WordPress que él mismo creó. En ambos casos, hacen a su herramienta de blogging publicar el feed a sus compañeros usuarios del sistema Moodle en Cracovia, para que puedan decidir si suscribirse o no a los blogs de ISIK con el fin de obtener actualizaciones regulares.

Más tarde, uno de los estudiantes nómadas de ISIK decide participar en un programa de intercambio, por lo que tiene que cambiar temporalmente su blog desde CourseOnline a la instancia AGH de Moodle. Para ello, crea una oferta de feed, desde CourseOnline que pueda verse desde su cuenta en Moodle –o directamente pone la dirección de feed en Moodle- con el fin de traer todas sus anotaciones y ponerlas a su disposición en el otro sistema.

Tutorial

WordPress

Cada estudiante que participa en un curso mantiene un blog que debe ser visible a los otros estudiantes. Esto significa que cada persona debe hacer publicidad de su blog a los demás. Para permitir a otras personas suscribirse a tu blog, sólo tienes que utilizar "Offer subscription" en tu herramienta de blogging Feedback-enabled. Puedes ver quién se ha suscrito a tu feed en la sección "My Readers". Se puede cancelar la suscripción o cambiar el nombre a tus lectores mediante el uso de nombres que sean más amigables que la dirección del feed.

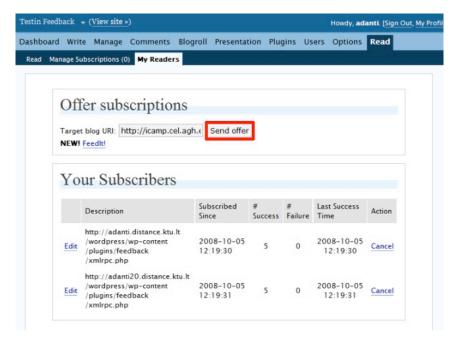


Figura 1. Solicitud de 'Offer subscriptions' lista de suscriptores en WP plug-in.

Para leer el contenido de los feeds de otro blog basta ofrecer la suscripción como se indica arriba y luego aceptar la oferta en tu otro blog. Todos los elementos feed se transfieren a ese blog, por ejemplo, el blog de Moodle en la otra plataforma, como se muestra a continuación.

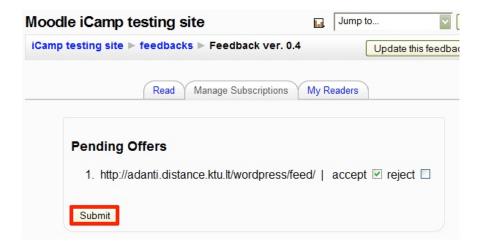


Figura 2. Aceptar una oferta en Moodle (con el módulo FeedBack).

Puedes ver tus suscripciones y cancelar cualquiera de ellas desde la sección 'My subscriptions' que se muestra arriba en la pantalla. Todos los feeds y posts se puede leer desde la etiqueta "Read" en el módulo de FeedBack de Moodle

Moodle iCa	mp testing site	lat.	Jump to	
Camp testing	site ▶ feedbacks ▶ Feed	back ver. 0.4		Update this feedba
	Read Manage S	subscriptions My R	eaders	
Pend	ling Offers			
Requ	uest Subscription			
Targe	t blog URI:			
Send	request			
му S	ubscriptions			
	Test Group Blog reject □ Testin Feedback reject □			
Subn				
	amp testing site g site ▶ feedbacks ▶ Fee	Jump dback ver. 0.4		e this feedback
	Read Manage Subs	scriptions My Rea	ders	
My S	ubscriptions			
	Test Group Blog 1. Hello world! Testin Feedback 1. Read more about 2. First post 3. Hello world!!! 4. Found sth interesting	ı		
Tags				
iCam	p Uncategorized course	e122A test		
cours	se122A posts:			
	Found sth interesting Read more about			

Figura 3. La etiqueta 'Read' (módulo FeedBack de Moodle) con todos los feeds suscritos y una lista de cada artículo.

En el próximo escenario se puede ver el mismo funcionamiento desde WordPress a Moodle.

Escenario Rip, Mix, and Feed

Un facilitador dirige la totalidad de sus estudiantes al blog que pertenece a Greenpeace, al cual deberían suscribirse a fin de conseguir actualizaciones regulares sobre las actividades de Greenpeace, ya que esto es importante para su curso sobre "organizaciones sin ánimo de lucro". Además, el facilitador crea anuncios automáticos de algunos feeds de los tutores. En algunos casos no sabe las direcciones de los diarios de aprendizaje de los estudiantes, por lo que pide a sus alumnos que le envíen una oferta de suscripción. Él recibe una serie de ofertas de suscripción y las añade a su agregador de feeds. Todos los post relacionados con el curso deben estar debidamente etiquetados para que el facilitador sólo necesite leer los mensajes pertinentes. Siempre que un estudiante crea, actualiza o borra un mensaje, su blog informa automáticamente al agregador del facilitador para procesar los cambios. En algunos casos, al leer las anotaciones de los blog de sus alumnos, quiere llevar cosas a un grupo de discusión, por lo que ofrece su propio feed como facilitador, al cual envía algunas de esas anotaciones del blog etiquetadas con el ID del curso.

Tutorial

WordPress

Cuando el facilitador desea señalar a sus estudiantes un blog en particular, puede enviarles por correo electrónico el enlace para la suscripción al blog o anunciarlo, ya sea a través del plug-in de WordPress FeedBack o a través del módulo de Moodle.

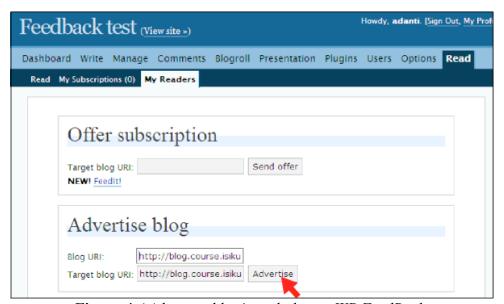


Figura 4. 'Advertise blog' en el plug-in WP FeedBack.



Figura 5. 'Advertise blog' en el módulo FeedBack de Moodle.

Para leer sólo los mensajes relacionados con una determinada etiqueta, puedes seleccionar la etiqueta "Cloud", bajo al etiqueta "Read". Al usar etiquetas, las anotaciones en los blog se pueden reconocer claramente como pertenecientes a un determinado curso y no es necesario buscar a través de todas las entradas del blog publicadas sobre diferentes temas. Tenga en cuenta que cada etiqueta se puede visualizar en diferentes tamaños de texto, cuanto mayor sea el tamaño del texto, más posts etiquetados.

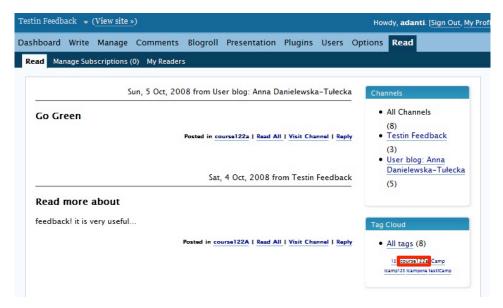


Figura 6. Filtrar posts para el curso 122a eligiendo sus etiquetas desde la etiqueta "Cloud".

También puede optar por leer los comentarios de un blog en particular eligiéndolo en la casilla "*Channels*". Algunas de las opciones de son configurables. Puede cambiar el número de posts que se muestran por página y el número de líneas mostradas por post, por ejemplo. Para configurar estas opciones, sólo tiene que utilizar "*Reading Options*", ubicado en el cuadro en la esquina inferior derecha de la página.

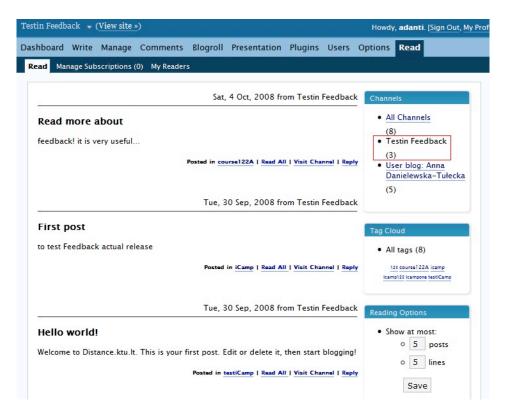


Figura 7. Vista de Channels en el plug-in de WP FeedBack

Feed on Feeds

[Tomáš Dulík]

Los agregadores de escritorio para el contenido web son estupendos: funcionan todo el día, hacen ping a sitios web y tan pronto como se dan cuenta de algo nuevo, aparecerá una pequeña ventana en el escritorio, y le permitirá leer las últimas noticias. ¿Pero qué pasa cuando salga del trabajo y vuelva a casa? O cuando esté ausente en un viaje? Quedas totalmente fuera de sincronización, y se hace difícil saber lo que has y lo que no has leído. Puede ser exasperante. Un agregador de servidor resuelve este problema. Realiza un seguimiento de los artículos que has leído, y afortunadamente mantiene control sobre tus feeds, no importa dónde te encuentres.

Hay un montón de lectores de noticias ofrecidos como servicio web, por ejemplo, Google Reader, Bloglines, etc En este manual hemos decidido describir el lector Feed on Feeds, ya que es una pieza de software basada en un proyecto de código abierto (Feeds on Feeds, 2006) licenciado bajo la GNU General Public License (2007).

Feeds on Feeds (véase el Apéndice) es una aplicación que te permite agregar contenidos web sindicados como titulares de noticias, blogs y podcasts en un solo lugar. El objetivo del agregador es facilitar la orientación dentro de un flujo creciente de información, reduciendo por tanto el tiempo y esfuerzo requerido para visitar varios sitios web en busca de actualizaciones. Un agregador puede comprobar si hay nuevo contenido en los feeds definidos por el usuario suscritos

Los lectores web feed ofrecen también características interesantes como:

- Seguimiento del estado leídos/no leídos de los artículos y te permite cambiar el estado de manera manual.
- Marcar un artículo como "Favorito" o etiquetándolo de manera arbitraria para que sea más fácil encontrarlo en un futuro
- compartir un artículo con otros usuarios de la aplicación web, o marcadores utilizando el servicio Del.icio.us

Feed on Feeds en un escenario educativo

Feed on Feeds proporciona una solución simple para agregar información en un sólo lugar desde diferentes fuentes, ahorrando tiempo a los facilitadores y liberándolos de la ardua tarea de comprobar continuamente los diferentes recursos a fin de recopilar la información pertinente. Tiene el potencial de facilitar el seguimiento de los cambios que los estudiantes muestran en los posts de sus blog o páginas web. Entre compañeros iguales, un servicio de agregación permite a una entidad que se dé mutuo intercambio de información. Los agregadores de grupo se pueden configurar con el fin de agrupar información común, feeds, por ejemplo, dentro de un dominio particular, en un feed común. Para obtener información sobre los feeds RSS, se puede consultar el Apéndice B.

Agradecimientos

Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para agradecer a nuestros desarrolladores de proyectos: los programadores y conceptualizadores detrás de las herramientas.

VideoWiki

Evaldas Karazinas, Gytis Cibulskis, Andrej Afonin (Kaunas University of Technology, Lithuania)

Fridolin Wild (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

FeedBack plug-in for WordPress

Ahmet Soylu (ISIK University, Turkey)

Steinn Sigurdarson, Fridolin Wild (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Moodle FeedBack module

Anna Danielewska-Tułecka (AGH - University of Science and Technology, Poland)

Feed on Feeds FeedBack plug-in

Evaldas Karazinas (Kaunas University of Technology, Lithuania)

COLABORACIÓN

Introducción

El aprendizaje colaborativo supone la formación de equipos que comparten objetivos comunes, más que networking o actores auto-dirigidos con diferentes objetivos personales. Sin embargo, en el trabajo en grupo, los alumnos podrán definir a alguien como su líder o intentar trabajar con un foco o iniciativa cambiante como en las situaciones de networking. En cualquier caso, en tales situaciones el aprendizaje va desde el proceso de interactuar, colaborar y reflexionar hasta sobre cómo llevar a cabo la tarea (Mason, Rennie, 2006). Las actividades de grupo también requieren ciertas habilidades a desarrollar, tales como: trabajo en equipo, la discusión de ideas con los demás, escuchar las ideas de otros, negociar las divergencias, la interpretación de las emociones, la gestión de conflictos, toma de decisiones, y ser sensible a las diferencias culturales. Aprender unos de otros podría facilitarse mediante las diversas soluciones tecnológicas. Medios de comunicación síncronos y asíncronos son vitales para un proceso de colaboración activa. Aparte de correo electrónico, teléfono, mensajería instantánea y las videoconferencias, las plataformas comunes de intercambio de información se han convertido en el centro de trabajo de los estudiantes que trabajan conjuntamente (Kieslinger, Fiedler, 2006). Teniendo en cuenta la diversidad de herramientas que se pueden utilizar en el aprendizaje colaborativo y basado en nuestra experiencia del proyecto iCamp, hemos elegido cinco aplicaciones clave que pueden proporcionar un apoyo eficaz a esas actividades.

Un elemento importante en la colaboración virtual es el blog. Sin embargo, en el despliegue de grupos de blogs, aún quedan muchos obstáculos que aún no se han resuelto por completo. Para facilitar conversaciones productivas en el blog, necesarias para la gestión del conocimiento y el aprendizaje, hemos desarrollado el estándar Feedback descrito con anterioridad. El proceso de colaboración a través de blogs se pueden dividir en dos sub-etapas independientes: la gestión de feeds y vías de comunicación, incluida la autorización (el trabajo de articulación) y el intercambio de objetos o elementos de recopilación (la materialización, la propia transmisión de contenido). Un requisito para gestionar las suscripciones (*Feedback*) dentro de un entorno distribuido y que complementa los estándares existentes es el link perdido.

Blogs v FeedBack

[Anna Danielewska-Tułecka, Ahmet Soylu]

En el contexto de la enseñanza y el aprendizaje, los blogs pueden hacer mucho más que ofrecer instrucciones o series de artículos de prensa a los estudiantes. Especialmente en el ámbito de la educación superior, un blog puede ser una interesante herramienta de colaboración para los alumnos. Puedes unirte a una comunidad científica y encontrar gente para colaborar y dar feedback a los profesores y otros estudiantes. La tecnología de los blogs en combinación con innovaciones tales como las especificaciones de Feedback (véase el Apéndice A), es sin duda una herramienta poderosa para el aprendizaje con los demás.

Se puede encontrar una explicación detallada de lo que es FeedBack en el capítulo 4 "Publicar y compartir", en la sección 4.4.

Los módulos disponibles de Feedback para los sistemas de Moodle y WordPress, junto con su instalación, se describen brevemente en la sección de tutoriales (ver Apéndice B). El estándar de Feedback se desarrolló dentro del proyecto iCamp y sólo es compatible con estos dos sistemas utilizados en los ensayos.

Uso práctico de un curso E-Learning (caso de prueba con el agregador Feed on Feeds)

Utilizar Feedback en un curso de E-Learning requiere que los estudiantes envíen una solicitud para el feed del blog del curso y para ofrecerle su propia dirección.

Esto permite a todos los participantes del curso crear una mezcla (*mashup*) de feeds de las entradas del grupo en el weblog, que pueden ser controladas y leídas desde el área de escritorio de cada weblog individual. Cada vez que un miembro del grupo escribe un post (una entrada), debe utilizar la etiqueta que indica la identidad de su grupo, por ejemplo: grupo1, grupo2, etc.

Los Weblog personales se utilizan para:

- Escribir una presentación personal utilizando la plantilla correspondiente
- Escribir tareas semanales de reflexión utilizando la plantilla de reflexión (etiqueta reflexióngrupoX).
- Escribir tareas de reflexión relacionadas con las clases y experiencias personales (etiqueta lecturagrupoX).
- Escribir artículos acerca de su progreso dentro del grupo (etiqueta grupoX).
- Escribir posts de contrato personal a través de la plantilla de contrato (etiqueta contratogrupoXcontract)

Las etiquetas ayudan a ordenar la información dentro de un área de 'mashed feeds' (combinación de fuentes de información), en el que cada grupo puede ver lo que hacen sus compañeros. En otras palabras, el área de 'mashed' es un espacio común en un blog del grupo, donde todos los miembros del mismo tienen acceso a todas las entradas publicadas por otros estudiantes y por el facilitador. Siempre que un estudiante o el facilitador deseen escribir una respuesta a un post, el botón de "responder" del área 'mashed' les permite escribir el post de respuesta dentro de su propio weblog y monitorizarlo desde esta área.

Los blogs ofrecen la posibilidad de obtener esa combinación de feeds para cada grupo desde la zona del escritorio y suscribirse a ellos externamente utilizando el Feed on feeds u otro lector de feeds. Esto permite a los usuarios seguir la pista de los feeds etiquetados. Nosotros sugerimos que el facilitador se suscriba a los 'mashed feeds' del grupo mediante un lector. Cada feed del grupo se debe marcar en el agregador de Feeds on feeds con la etiqueta EMIMgrupoX.

A continuación se muestran algunos escenarios de posible uso para blogs que permiten Feedback, junto con una descripción detallada en forma de tutorial.

Escenario blog de Grupo

Al colaborar en grupos de pequeños proyectos, los estudiantes (y también facilitadores al final) necesitan un canal de comunicación común que puedan utilizar para hacer informes de situación, plantear preguntas, ayudarse unos a otros, etc Un enfoque innovador y muy flexible para lograr esto es crear un grupo distribuido de blog. En el blog del grupo, cada estudiante del grupo es capaz de escribir posts y estos posts son posteriormente compartidos con otros participantes. Cada participante en un blog de grupo tiene los mismos permisos de acceso, es decir, a todo el

mundo se le permite crear, editar o borrar (desactivar) posts. Para crear un blog de grupo, un usuario crea el blog a través de uno de los sistemas en uso. Especifica qué personas están participando en este blog de grupo y que sistema están usando. El sistema anuncia el blog de grupo o el usuario envía avisos a las herramientas de aprendizaje de los demás participantes. Siempre que uno de los miembros del grupo crea un nuevo post (o actualiza o elimina uno ya existente), los demás participantes verán estos cambios desde su propio entorno.

Tutoriales

WordPress MU (MultiUsuario)

El facilitador crea un blog de curso y añade a los estudiantes como autores dentro de la etiqueta "Users" de la interfaz (Multiusuario) de WordPress MU

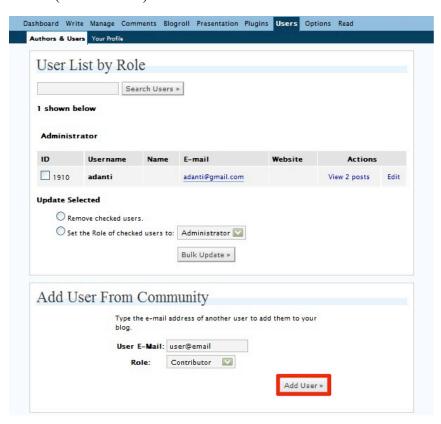


Figura 1. Añadir un usuario en WP MU.

Una vez que se ha realizado con éxito, verás la notificación y cada nuevo usuario en la lista.

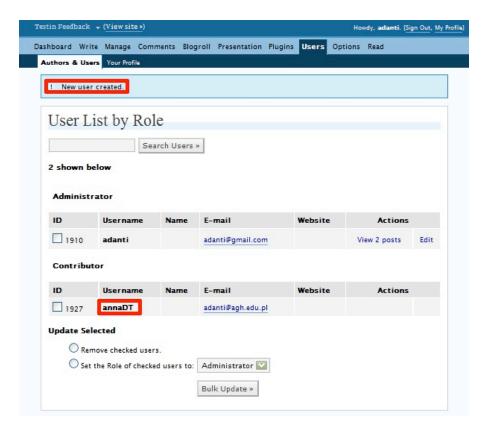


Figura 2. Lista de usuarios y autores en WP MU.

Una vez que se ha añadido a todos los participantes del curso como autores del blog, el blog multiusuario está listo para utilizarse. Ahora hay que anunciar el feed del blog a todos los participantes.

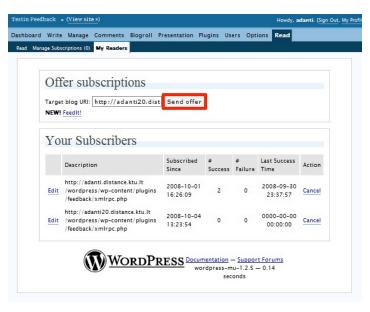


Figura 3. Anunciar el feed del blog.

Moodle

En Moodle se puede simular un blog de grupo con etiquetas. Sólo tiene que usar una etiqueta específica para todas las entradas que desea asignar al blog de grupo "virtual" y, a continuación, filtrando por esta etiqueta, podrá ver sólo las entradas con el mismo tema o relacionados con el mismo curso.

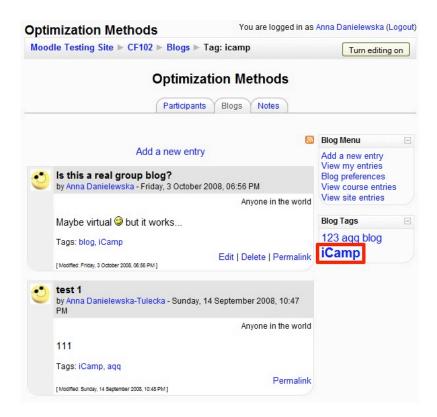


Figura 4. Filtrar posts en un blog mediante etiquetas.

Obviamente, esta clase de "blog de grupo" no se puede anunciar a través del formulario de Feedback; en su lugar se usa simplemente el correo electrónico.

XoWiki

[Felix Mödritscher]

La creación colaborativa y mantenimiento de "artefactos" (objetos) de conocimiento es uno de los fenómenos emergentes en las comunidades online de Internet, como ejemplos destacados Wikipedia.org, MediaWiki.org, LyricWiki.org, Microformats.org, Wikitravel.org, y así sucesivamente, lo han demostrado claramente. Además, una colección de páginas web (las llamadas wiki) pueden ser muy útiles para la enseñanza y el aprendizaje, por ejemplo si los alumnos tienen que colaborar para trabajar en ciertos temas o si los facilitadores desean desarrollar y compartir sus contenidos de aprendizaje con los demás. En consecuencia, un enfoque contemporáneo para el aprendizaje potenciado por la tecnología, requiere de herramientas que permitan a los alumnos trabajar sobre esos contenidos de manera colaborativa, ya sea permitiéndoles publicar pequeños posts que puedan ser reutilizados y combinados con

otros (ver la solución basada en blog que se presenta en la sección anterior) o proporcionando funcionalidad wiki real.

XoWiki (véase el Apéndice A) es una de tales implementaciones wiki, realizada como un componente de *OpenACS* (*Open Architecture Common System*), un marco para la creación de aplicaciones web escalables orientados a la comunidad. XoWiki incluye un editor de texto enriquecido para que sea fácil crear y editar páginas wiki y proporciona características para la estructuración, comentario, etiquetado y visualización del contenido basado en wiki. La figura 1 muestra la forma de crear y editar páginas wiki.

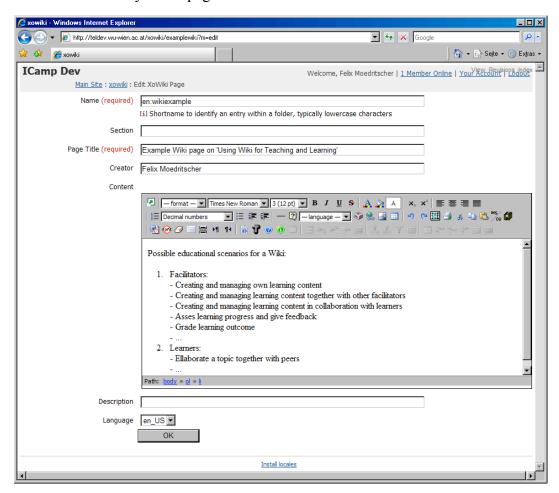


Figura 1. Formulario con editor WYSIWYG para crear y editar págs wiki

Los usuarios tienen que introducir un nombre único y un título para cada página y editar el contenido mediante un editor WYSIWYG que soporta diferentes tipos de letra, formato (negrita, cursiva, etc.), y los tipos de enumeración (numeradas, viñetas, etc.) Además, un alumno puede incluir y editar vínculos, imágenes y tablas fácilmente y el editor tiene todas las funcionalidades típicas de un procesador de texto (rehacer, deshacer, cortar, copiar, pegar, etc.) El editor también permite a los usuarios cambiar a una vista HTML, permitiendo a los usuarios con más experiencia manipular el código HTML directamente. El campo "Section" se puede utilizar para estructurar las páginas wiki de acuerdo con, por ejemplo, cursos o instrucciones. El uso de plantillas de página también permite que la apariencia de todas las páginas sea predefinida, de modo que cada curso puede tener su estilo propio.

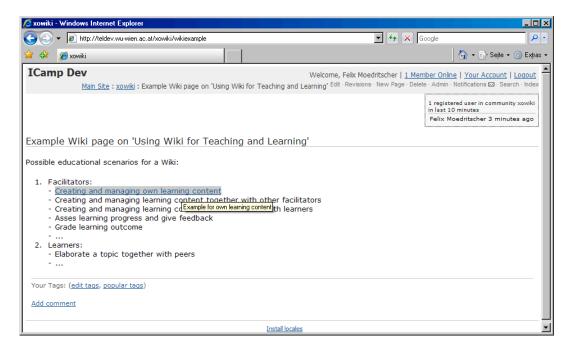


Figura 2. Ejemplo de wiki incluyendo un link, visualizada en el entorno OpenACS

XoWiki soporta diferentes tipos de medios, que van desde páginas de texto sin formato, a PDF, o a páginas con imágenes incluidas. Como se muestra en la Figura 2, una página wiki se visualiza en el marco predeterminado OpenACS, con un encabezado y menú en la parte superior y herramientas para etiquetar y para comentarios en la parte inferior. La página de muestra en la Figura 2 es una página por defecto XoWiki e incluye un enlace a otra página wiki

Escenario

Considere un grupo colaborando en un "artefacto" compartido, por ejemplo, un equipo elaborando un texto sobre un tema en particular. En nuestro ejemplo, Sarah lidera un equipo de investigación internacional y distribuido en el ámbito del aprendizaje potenciado por la tecnología (*TEL*, *Technology Enhanced Learning*) y quiere crear un documento conjunto sobre cómo un wiki puede apoyar el aprendizaje. A continuación, se describen las tareas que se pueden realizar para esta actividad utilizando XoWiki (y otras herramientas).

Vista del Facilitador

1. En primer lugar Sarah crea una página resumen con el editor de texto enriquecido y presenta un primer borrador de la estructura.

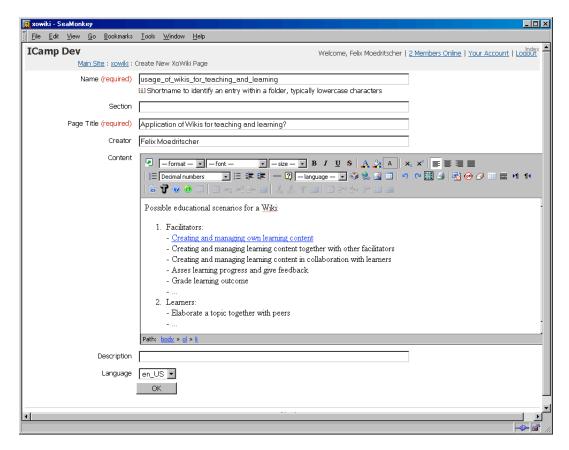


Figura 3. Creación de una página wiki usando el editor de texto enriquecido.

2. Usando el vínculo "edit" (a) puede editar otra vez el documento, ej. Para revisar o ampliar el contenido del wiki

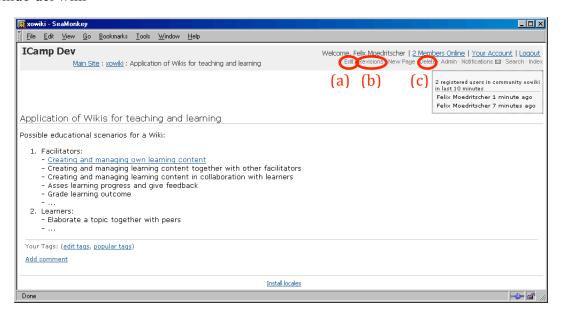


Figura 4. Edición, revision y borrado de una página wiki existente.

Además, Sarah también puede obtener un vision general de todas las revisions (link "revisions" (b)) e incluso retroceder a versions anteriores de la página wiki

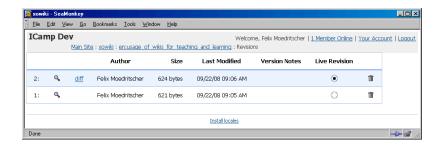


Figura 5. Eliminación de versiones únicas de una página wiki.

Por ultimo, el link "delete" (c) permite al usuario eliminar la página wiki totalmente. Se pueden borrar versiones únicas de una página Wiki usando el menú "revisions" (ver arriba)

3. Para dar a los demás miembros una idea de cómo debe aparecer una sub página (en un escenario educacional wiki) Sarah crea un Nuevo link en la página de visión general mediante la edición de éste, marcando el pasaje de texto apropiado (a) y haciendo clic en el icono de "addlink" (b).

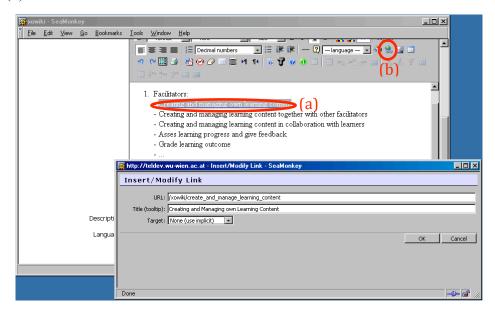


Figura 6. Creación de anclas en una página.

Cuando se clica este Nuevo link (a una página inexistente) la herramienta XoWiki le pide a Sarah que cree una página nueva que encaje aquí.

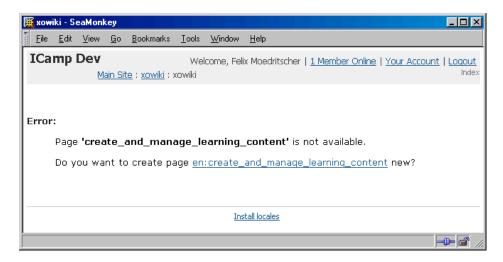


Figura 7. Creación de una página wiki siguiendo un link a una página que no existe todavía

Después, Sarah usa el editor de texto enriquecido para crear esta nueva página. Introduce un primer borrador de un escenario educacional el cual le gustaría que se utilizara como plantilla por los otros participantes. Decide incluir una imagen en esta página Wiki.

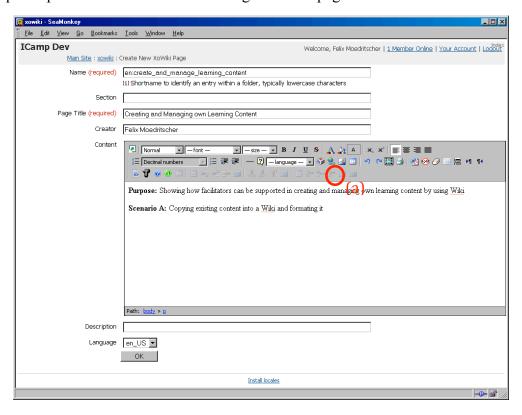


Figura 8. Introducir una imagen en una página wiki.

El editor WYSIWYG permite que las imágenes sean importadas únicamente con este objetivo (ver (a) en la imagen que está arriba). Sarah puede especificar una dirección local o remota para

una imagen. Después de introducir una URL, XoWiki proporciona una vista previa de la imagen que es útil.

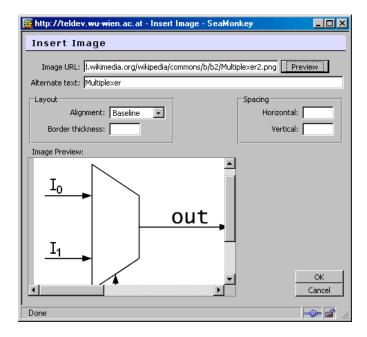


Figura 9. Seleccionando y visualizando una vista previa de la imagen.

XoWiki soporta también páginas wiki con imágenes incluidas. Las imágenes se muestran dentro del contenido y se pueden manipular mediante operaciones básicas como cambiar tamaño, alinear, etc.

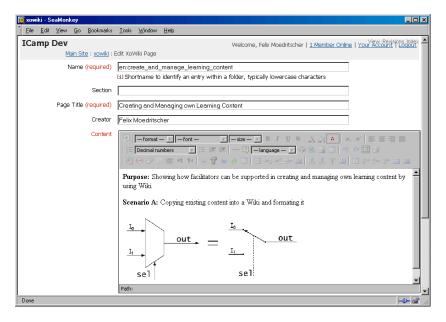


Figura 10. Edición de una página wiki que tiene imágenes incluidas.

4. Como Sarah quiere que todos estén informados de cualquier cambio en la página wiki, crea una notificación para la instancia XoWiki haciendo clic en el icono de correo electrónico en la

barra de menús. La notificación permite tres modos diferentes: al instante, cada hora, y diariamente. Puesto que ella sólo quiere un resumen al día, selecciona la opción "daily" para las notificaciones.

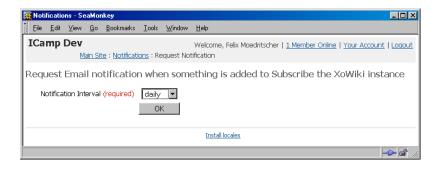


Figura 11. Estableciendo notificaciones de cambio dentro de la página wiki, para todos los miembros

5. Después de este trabajo de preparación, Sarah añade a esta instancia XoWiki a los miembros mediante la concesión de permisos ampliados para las páginas (Crear y escribir).

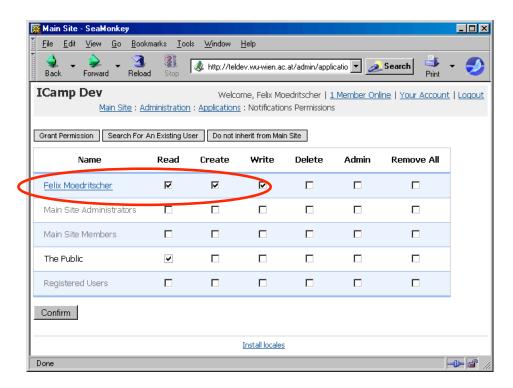


Figura 12. Añadiendo a los miembros del equipo a la instancia XoWiki.

Además, a cada miembro del equipo se le recuerda que debe contribuir a esta actividad de colaboración por correo electrónico. Cada persona debe completar por lo menos uno de los escenarios predefinidos con una página wiki y añadir nuevos escenarios educativos. Por último,

los miembros deben etiquetar las páginas existentes de acuerdo con sus temas y hacer las observaciones necesarias sobre el trabajo de los demás.

6. A lo largo de la actividad de investigación, Sarah evalúa el progreso del proceso de creación de wikis y da feedback, si es necesario. El servicio de notificación XoWiki le informa cada día de cualquier cambio que se haya hecho a las páginas wiki, para que pueda reaccionar adecuadamente.

Vista de Estudiante

Fridolin, un miembro del equipo de investigación, ahora pueden acceder a la instancia XoWiki y ver lo que se ha creado hasta ahora. Además de modificar las páginas wiki existentes y crear otras nuevas (como se ha mostrado antes), Fridolin puede etiquetar cada página con sus palabras favoritas, a través del enlace "edit tags" (a).

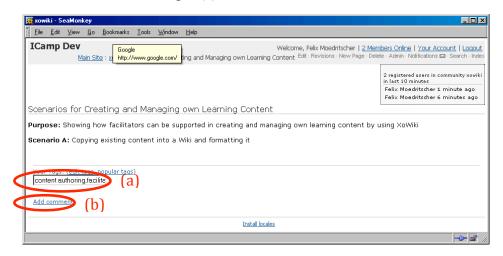


Figura 13. Introducir una lista de etiquetas (separadas por espacios) para una página wiki

Estas etiquetas se muestran a otros usuarios y puede ser utilizadas para clasificar las páginas wiki. Por otra parte, Fridolin puede agregar comentarios (e incluso adjuntar archivos) a cada página. Navegando por las páginas wiki existentes, Fridolin encuentra una página con la que no está de acuerdo, y decide escribir un comentario haciendo clic en el link "añadir comentario" (b).

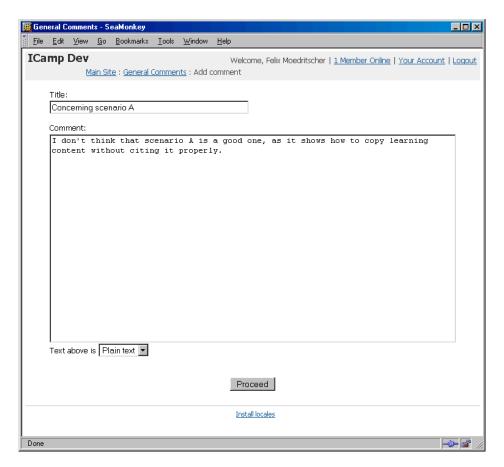


Figura 14. Dejando un comentario sobre una página wiki

Después de que el contenido del comentario se confirma, se pone a disposición de todo el equipo. La siguiente figura muestra cómo se presentan etiquetas y comentarios sobre una página wiki

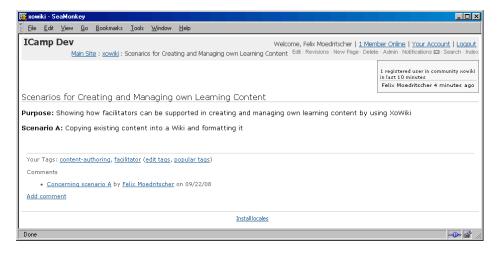


Figura 15. Mostrando etiquetas y comentarios para una página wiki.

XoWiki ofrece un buen ejemplo del proceso de desarrollo de una página wiki. Al hacer clic en una etiqueta, cada usuario puede ver toda la meta-información relevante de una página, incluido el autor, la fecha y el usuario responsable de la última modificación, cualquier comentario, las etiquetas propias y públicas, y así sucesivamente.

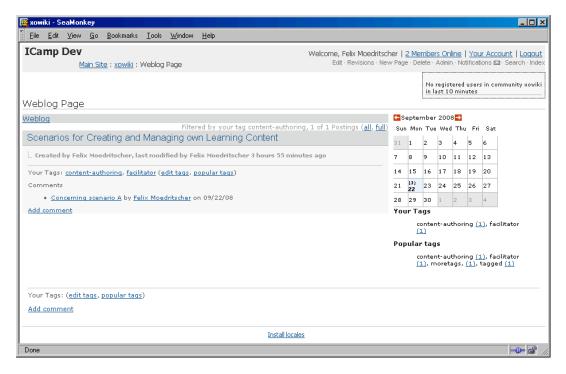


Figura 16. Obtener una vision general de una página wiki visualizando la meta-información apropiada

Resultado de la colaboración basada en XoWiki

Por lo general, las actividades de colaboración con XoWiki tienen como resultado una colección de páginas web que se crean, gestionan, estructuran y comentan por un grupo de usuarios y se ponen a disposición de una comunidad. En nuestro escenario simple acerca de Sarah y su grupo de investigación, el resultado del proceso de colaboración —un wiki sobre cómo los wikis pueden ser utilizados en enseñanza y aprendizaje- podría formar parte de un manual o tutorial online para el aprendizaje potenciado por la tecnología. A cada página wiki se puede acceder directamente, por ejemplo, través de una URL que lleva a la página de resumen, o con otras funcionalidades de recuperación vía búsqueda o navegación.

Por otra parte, un wiki se puede hacer público, por ejemplo, abriéndolo a un motor de búsqueda, o mantenerse en privado, mediante el uso de características de control de acceso del propio sistema XoWiki. XoWiki permite incluso roles con permisos diferente dentro del wiki, permisos que van desde la ausencia de acceso o permisos de acceso de sólo lectura hasta acceso administrativo completo. El uso de este sistema de control de accesos, hace que se puedan definir roles específicos en el proceso de colaboración. En nuestro escenario, podría haber un revisor externo al que sólo se le ha concedido el acceso de lectura y el permiso para hacer comentarios en las páginas. Otro actor podría ser responsable de mejorar la gramática, por lo que sólo sería necesario el permiso de escritura.

Calendario Google

[Joanna Wild née Kisielewska]

Si bien la gestión eficaz del tiempo es un elemento muy importante de la auto-organización y los procesos de autorregulación en cualquier contexto de aprendizaje, se vuelve algo más que un problema cuando tienes que trabajar en grupos, sobre todo si los grupos están distribuidos geográficamente y la colaboración sólo puede tener lugar en un entorno virtual de aprendizaje.

Imagine que está trabajando en un equipo internacional, distribuido geográficamente, en un proyecto común. Aparte de este proyecto, tus compañeros de equipo están estudiando diferentes cursos en sus universidades, lo que significa que todos tienen diferentes plazos que deben cumplir y distintas reuniones a las que asistir. Además, algunos de sus compañeros trabajan en diferentes zonas horarias. Juntos, tienen que acordar un plan de estudio realista al que se tendrá que hacer seguimiento durante la vida útil del proyecto con el fin de obtener todas las tareas cumplidas en tiempo. ¿No sería útil tener un calendario de grupo que se haya diseñado de una manera fácil de usar, que pueda ser incluido en su blog o sitio web, y que se adapte automáticamente a los diferentes husos horarios con el fin de evitar interpretaciones erróneas?

A continuación se describe cómo Google Calendar (véase el Apéndice A) se puede utilizar con fines educativos. Nos centramos en las características del calendario que pueden apoyar con eficacia la colaboración y los flujos de trabajo distribuidos geográficamente en grupos de aprendizaje.

Uso Práctico de un curso E-Learning

El calendario de Google te permite hacer un seguimiento de todos los eventos importantes y los plazos relacionados con sus estudios y su vida personal. En una situación de aprendizaje, también puede ser utilizado como un calendario de grupo para los estudiantes que trabajan en el mismo proyecto, asignación o tarea. Los miembros del grupo comparten los derechos de visión/edición de sus calendarios. Si los estudiantes se encuentran geográficamente distribuidos en diferentes husos horarios, las anotaciones del calendario se muestran de acuerdo a la zona horaria en la que está actualmente registrado el estudiante (esta opción se pueden definir en la configuración del calendario). Cada uno de los miembros del grupo puede decidir si y cuando debe ser notificado acerca de un evento. Los miembros del grupo también pueden colocar una versión gráfica del calendario en su blog o sitio web de grupo. Todas estas funcionalidades, junto con algunas características adicionales que se describen en el tutorial de abajo, permiten un manejo eficiente del tiempo dentro de los grupos de aprendizaje distribuido.

Escenario

Joanna, que pertenece a AGH - Universidad de Ciencia y Tecnología de Cracovia, ha sido elegida para dirigir un grupo internacional y distribuido geográficamente de estudiantes de sociología trabajando juntos en un proyecto pequeño. Dentro del proyecto, varios hitos deben ser alcanzados y el grupo ya ha acordado los primeros plazos que deben cumplirse y las reuniones que se celebrarán en las próximas semanas. Gracias a Doodle (véase la sección 5.5 de este capítulo), esta tarea resultó ser bastante fácil. Ahora es importante para el grupo tener todos sus plazos e hitos almacenados en algún lugar del espacio virtual donde se pueda acceder y gestionar fácilmente por

cada miembro del grupo. Con este fin, Joanna decide crear un calendario de grupo dentro de Google Calendar, que ella ya utiliza para rastrear los acontecimientos importantes relacionados con sus estudios de sociología y de la vida privada. Asigna a todos los miembros de su grupo permiso de edición sobre el calendario de grupo que ha creado y permiso para "ver" su calendario personal con plazos para otros cursos.

Uno de los miembros del grupo, Max, que pertenece a la Universidad de Leicester, también utiliza Google Calendar para sus estudios y lo único que hace es añadir el calendario de grupo creado por Joanna a su Google Calendar ya existente. También decide dar a Joanna permiso para "ver" su otro calendario, que utiliza para otros cursos. De esta manera será más fácil para ambos establecer reuniones que no entren en conflicto con obligaciones relacionadas con los otros cursos que están realizando.

A diferencia de Joanna y Max, Fridolin, de la Universidad de Economía y Administración de Empresas de Viena, no utiliza Google Calendar, sino el calendario de Microsoft Outlook. El sincroniza los dos calendarios entre sí usando la función de sincronización de Google Calendar.

Por último, los miembros del grupo deciden vincular la versión gráfica del calendario con el blog que se están ejecutando. De esta manera, el calendario también se hace visible para el facilitador del curso y el resto de los estudiantes involucrados en el proyecto.

Tutorial

En este tutorial se describen los pasos que Joanna tiene que dar con el fin de realizar algunas de las acciones descritas en el escenario anterior.

1. En primer lugar, Joanna inicia una sesión en Google Calendar a través de su cuenta de Google. Una vez conectada, accede a la página para crear un nuevo calendario haciendo clic en el enlace al lado del menú "Mis calendarios" (a). Ella decide el nombre del calendario, y especifica la zona horaria del calendario. En la última sección de la página decide quién va a compartir este calendario y qué tipo de permisos se concederán a esa persona. Ella hace clic en la dirección de correo electrónico de Max (b) y le da permiso para hacer cambios y administrar el uso compartido (c). Repite esta acción para todos los miembros de su grupo y guarda los cambios. El nuevo calendario aparece ahora en el menú "Mis calendarios", y todos los miembros del grupo pueden acceder y editarlo.



Figura 4. Creando un Nuevo calendario en Google Calendar

2. En el segundo paso, Joanna crea un nuevo evento dentro del calendario de grupo. Hay varias maneras para realizar este paso: haciendo clic en un día seleccionado en el calendario, utilizando los enlaces "Create event" o "Quick Add" en la columna izquierda de la agenda (a) o haciendo clic en el botón con la flecha hacia abajo junto al calendario (b) y seleccionando "Create event on this calendar". Joanna introduce información detallada sobre el evento en un formulario especial (c). Ella decide que quiere que se recuerde acerca del evento a través de un correo electrónico con diez minutos de antelación (d). Como los miembros del grupo deciden invitar al facilitador del proyecto al evento, Joanna envía la invitación, simplemente introduciendo la dirección de correo electrónico del facilitador en la columna de la derecha de la página (e). La respuesta del facilitador también aparecerá en esta casilla. Por último, guarda los cambios.

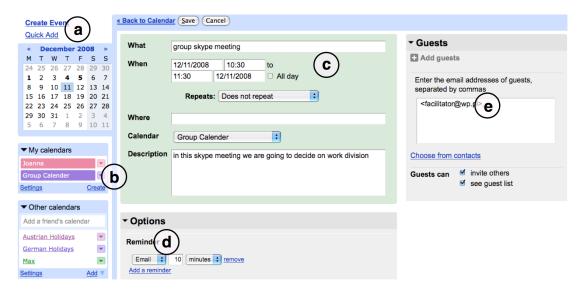


Figura 5. Añadiendo un evento

3. Joanna añadió también el calendario de Max a su lista de calendarios. Para ello sólo tenía para llevar a cabo los tres pasos siguientes: hacer clic en "Add" en el menú "Other

calendars", seleccionar la opción "Add a fiend's calendar", e introducir la dirección de e-mail de Max. Como Max ya ha asignado permiso a Joanna para "ver" su calendario, el calendario aparecerá automáticamente en el menú "Other calendars" (a). Si Joanna decide echar un vistazo a los eventos de Max, aquellos distintos de los relacionados con el proyecto en el que están involucrados conjuntamente, ella sólo tiene que marcar su calendario haciendo click en él y sus eventos aparecerán en su agenda (b). Para asegurarse de que los eventos de los diferentes calendarios son fáciles de distinguir, los de cada calendario aparecen en un color diferente (b)



Figura 6. Añadiendo el calendario de un amigo

4. Joanna puede vincular la versión gráfica del calendario a cualquier sitio web. El grupo ha decidido hacer público el calendario en su blog para que el facilitador del curso y otros estudiantes pueden acceder a él. Joanna hace clic en el botón de la flecha hacia abajo junto al calendario de grupo (a) y selecciona "Calendar settings" A continuación, hace clic en el icono de HTML (b) se muestra en la sección "Dirección del calendario". A continuación, utiliza la dirección URL para incluir el calendario en la lista de enlaces

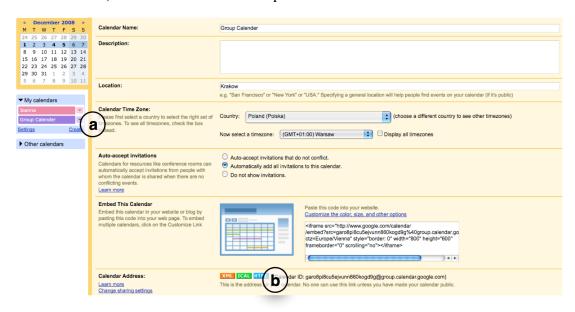


Figura 7. Incluyendo un calendario en el blogroll

Al mismo tiempo que realiza todas las acciones descritas anteriormente, Joanna a veces hace clic en el vínculo "Help" situado en la esquina superior derecha de su Google Calendar para obtener más información sobre las características del calendario que quiere utilizar.

Google Docs

[Joanna Wild née Kisielewska]

Si ahora tiene cincuenta años y piensa como fueron sus estudios, seguramente recordará tener que trabajar con uno o dos colegas en un documento común con una hoja de papel y un bolígrafo, o tal vez una máquina de escribir. Si tiene treinta, es probable que no sepa lo fastidioso que puede ser tener que escribir en colaboración usando sólo bolígrafo y papel. Cuando estaba estudiando, ya utilizaba un ordenador con un procesador de texto para preparar sus tareas y correo electrónico para compartir los documentos con otros miembros de su grupo. Esta sigue siendo la manera en que trabaja la mayoría de la gente. Una persona prepara la primera versión del documento y lo envía como un archivo adjunto de correo electrónico para el resto de los miembros del grupo. A continuación, cada persona que recibe el documento utiliza la opción "control de cambios" en su procesador de texto y comienza a editar el texto. Una vez que está listo, devuelve el documento a su propietario. Y este es el momento preciso en que los problemas pueden comenzar. El propietario del documento recibe varias versiones del mismo texto. Tiene que revisar todos ellos, leer comentarios, aceptar o rechazar los cambios y consolidar todo en un solo archivo de nuevo. Este es un proceso muy lento, y a menudo hay que repetirlo varias veces antes de obtener la versión definitiva de un documento para que pueda ser publicado.

Enfoques contemporáneos para enseñar y aprender que hagan hincapié en la importancia de la construcción colaborativa del conocimiento requieren de herramientas que faciliten la producción colectiva de "artefactos" (objetos) de conocimiento, en tiempo real y desde diferentes lugares. En este capítulo se describe cómo Google Docs (ver Apéndice A) puede ayudarle a usted y a las demás personas de su grupo frente a las dificultades de manejo de múltiples versiones del mismo archivo que se envían entre los miembros del grupo y así sucesivamente hasta que se produce la versión final del documento.

Uso Práctico de un curso de E-Learning

En una situación de aprendizaje, Google Docs puede ser utilizado por un grupo de estudiantes que trabajan juntos en un proyecto que implica la creación de uno o varios artefactos de conocimiento de los más comunes: documentos de texto, hojas de cálculo o presentaciones. En el entorno online de Google Docs un grupo de estudiantes puede compartir los permisos de edición para varios documentos, que pueden o bien ser cargados desde los discos duros de sus ordenadores o creados desde cero. Todos los miembros del grupo pueden trabajar en el mismo documento desde distintas ubicaciones. El historial de las revisiones no sólo ayuda a rastrear los cambios que se han hecho, sino que también proporciona información acerca de sus autores y permite volver a cualquiera de las versiones anteriores del documento. Una vez que un documento está listo, se puede guardar en el equipo local de un estudiante en una variedad de tipos de archivos diferentes, puede ser publicado como una página web, o enviado a un blog.

Escenario

Karolina, Sebastian y Barbara estudian pedagogía en la Universidad de Bata en Zlin, en la República Checa. Para uno de los cursos han decidido trabajar juntos en un artículo científico,

que van a presentar en una próxima conferencia en Praga. Como Karolina se ha unido al programa Erasmus de este año, se encuentra actualmente en la Universidad de Leicester en el Reino Unido, ya que tiene algunos de sus cursos allí. Karolina, Sebastián, y Bárbara deciden usar la herramienta Google Docs con el fin de escribir y preparar su presentación para la conferencia que van a realizar en colaboración. Dentro del entorno de Google Docs, Karolina crea un nuevo documento y da permisos a Sebastián y Bárbara, para editarlo. Karolina no tiene acceso a Internet desde casa. Afortunadamente, Google Docs le permite hacer cambios en el documento cuando está offline. Con el fin de poder hacer esto, ella sólo tiene que instalar un pequeño complemento llamado Google Gears. Cuando llega a la universidad y conecta su portátil a Internet, los cambios se aplican automáticamente a la versión online del documento y se harán visibles a Sebastián y Bárbara. Una vez que el documento está listo y revisado por el facilitador del curso, Karolina, Barbara, y Sebastian empiezan a preparar la presentación para la conferencia. Eligen una de las plantillas de presentación de Google Docs y comienzan a editarla. Por último, se establecieron varias reuniones online para ver y discutir la presentación juntos. Lo hacen ya sea usando la función de chat proporcionada por Google Docs o mediante una aplicación de VoIP. Invitan al facilitador del curso a la última de estas reuniones. Mientras Sebastián hace la presentación, los demás escuchan, y hacen comentarios.

Tutorial

En el tutorial que hay a continuación se describen los pasos que Karolina, Sebastian y Barbara tienen que dar para realizar las acciones descritas en el escenario anterior.

1. En el primer paso, Karolina inicia la sesión en Google Docs usando sus datos de la cuenta de Google. Una vez conectada, selecciona el tipo de archivo que desea crear haciendo clic en 'New' (a) en la barra de menú. A continuación, cambia el nombre de su nuevo documento (b). Ahora tiene que dar permiso a Sebastián y Bárbara de edición en el documento. Para ello selecciona el documento que desea compartir (c) y hace clic en el "Share" de la barra de menú (d).

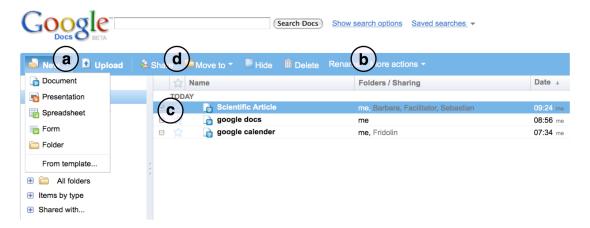


Figura 1. Creando un nuevo documento

2. Karolina establece a Sebastian, Barbara y el facilitador del curso como colaboradores mediante la introducción de su dirección email en el campo "*Invite People*" de la sección (a). Ella también quiere que sus nuevos colaboradores sean informados vía correo electrónico de que el nuevo documento se ha creado (b). Todos los nuevos colaboradores reciben un enlace seguro para el archivo recién creado.

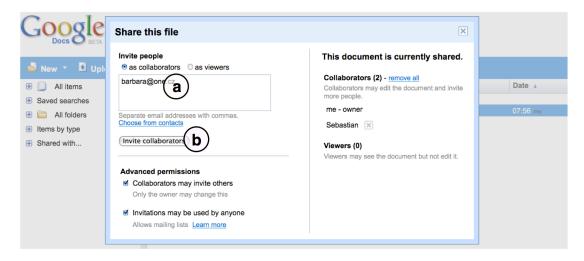


Figura 2. Eligiendo a los colaboradores

3. Ahora cada uno de los colaboradores –Karolina, Sebastian, y Barbara- pueden trabajar en el artículo. De vez en cuando, el facilitador accede también al documento para comprobar su progreso y para dar consejos a los jóvenes investigadores.

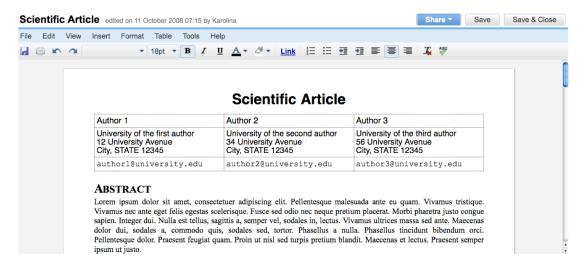


Figura 3. Editando un documento

4. Como Karolina no puede acceder a Internet desde casa, ella quiere trabajar en el documento utilizando el modo sin conexión. Para ello, todo lo que necesita hacer es instalar una pequeña extensión llamada Google Gears. Hace clic en el enlace "Offline" en la esquina superior derecha de la ventana de Google Docs e instala el programa

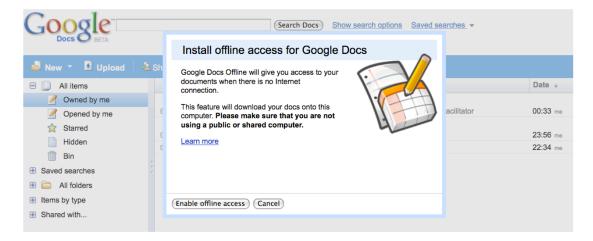


Figura 4. Instalando la versión offline

5. Una vez que su documento está listo, Sebastian lo guarda en el disco duro de su ordenador como un archivo PDF. Para ello, abre el menú "More actions" en la parte superior de la ventana y selecciona "Save as PDF"

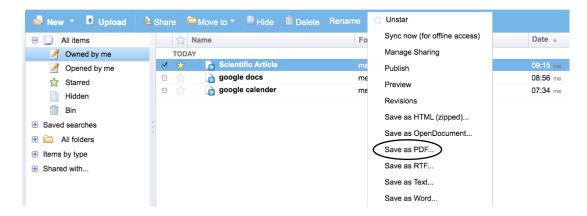


Figura 5. Exportando como PDF

6. El siguiente paso es preparar una presentación para la conferencia. El grupo decide usar una de las plantillas disponibles en la Galería de plantillas de Google, en la categoría de estudiantes y profesores. Barbara abre el menú "New" y hace clic en el enlace "From template". Es redirigida automáticamente a la galería donde puede seleccionar una plantilla adecuada. Cambia el nombre del documento y otorga al resto del grupo y al facilitador permisos de edición en el documento. Preparar una presentación en un entorno de colaboración requiere varias reuniones en tiempo real. Cada vez que el grupo decide reunirse en un entorno virtual para examinar la presentación, uno de sus miembros hace clic en el botón "Start presentation" situado en la esquina superior derecha de la interfaz (a).

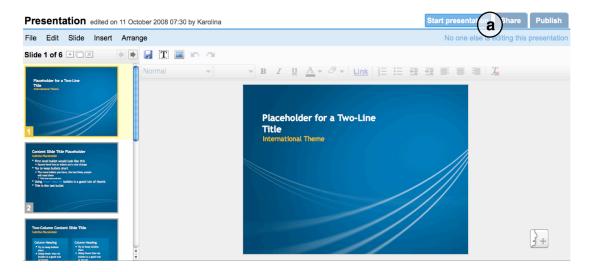


Figura 6. Preparando una presentación

7. Una vez que la presentación está lista, los miembros del grupo deben dar un repaso a sus habilidades de presentación. Tomando la iniciativa, Sebastian asume el papel de presentador (a). Karolina, Barbara y el facilitador del grupo son su público. Sebastián también invita a otros estudiantes a unirse a esta reunión virtual mediante el envío de su URL (b). Todos los participantes utilizan Skype para escuchar y debatir la presentación realizada por Sebastián. También pueden utilizar la función de chat (c) para dar cualquier comentario o sugerencia



Figura 7. Ensayando la presentación

Doodle

[Karolina Grodecka]

Siempre que un grupo de personas desea reunirse online, pueden experimentar algunos problemas con la sincronización. El uso de herramientas comunes de agenda para planificar y organizar eventos de grupo o de grupos de trabajo no es suficiente cuando las decisiones deben tomarse rápidamente.

Cuando los estudiantes están trabajando juntos en un proyecto necesitan dividir las tareas entre los miembros del grupo y controlar el progreso del proyecto. Esto requiere que los estudiantes se involucren en la colaboración, la discusión y toma de decisiones. En el contexto de acercar las diferentes culturas, sistemas educativos, los niveles de enseñanza, idiomas y habilidades tecnológicas en un espacio común de aprendizaje virtual, la planificación de una serie de reuniones con varias semanas de antelación puede simplemente no funcionar Teniendo esto en cuenta, los estudiantes deben optar por una solución sencilla para satisfacer sus necesidades. Pero no se asuste! Hay un montón de soluciones que pueden ayudar a que su proyecto funcione sin problemas. Una de ellas es Doodle (ver Apéndice A).

Doodle puede describirse simplemente como una herramienta basada en web para encontrar las fechas adecuadas para citas con otras personas. Para citar a uno de los usuarios Doodle:

Es simplemente la aplicación más elegante, enfocada y útil que haya usado jamás

o la opinión recogida en CNET News.com:

Doodle es un sistema de votación brillante y simple que ayuda a las personas a coordinar los momentos en que todos se puedan reunir. [...] simplemente funciona.

Después de leer estos comentarios, la siguiente pregunta lógica sería: ¿qué tiene de especial Doodle? Bueno, para empezar, no es necesario descargar ni instalar nada. Además, la interfaz de Doodle ha sido traducida a 24 idiomas. La herramienta tampoco requiere autenticación o registro durante la votación. Esto hace que Doodle sea particularmente útil incluso para cuando la gente no utiliza el mismo calendario o sistema de trabajo en grupo. Doodle puede satisfacer muchos objetivos en un contexto educativo.

Doodle permite a los estudiantes planear sus reuniones con los facilitadores, supervisores y otros estudiantes. Además de la gestión del tiempo, puede ser utilizado para votar por cualquier otra cuestión que se plantee como parte del proceso de aprendizaje a distancia, por ejemplo, la literatura que tiene que ser seleccionada y analizada con el fin de completar una tarea en particular. Desde el punto de vista de un facilitador, Doodle se puede utilizar para votar, por ejemplo, los esquemas de evaluación.

A continuación, se describe una posible situación de aprendizaje, basada en la experiencia adquirida durante el proyecto iCamp.

Escenario

Algunos estudiantes que participan en un proyecto internacional están obligados a trabajar en grupos de cinco. Tienen que diseñar y preparar un curso de E-Learning basado en soluciones

Web 2.0. Trabajar online sobre este tipo de funciones requiere una gran cantidad de discusiones en tiempo real, y la reflexión sobre los supuestos y propósitos, que suelen cambiar en el curso de una actividad.

Uno de los estudiantes, llamado John, ya ha tenido alguna experiencia con la herramienta Doodle, que él utiliza para programar las reuniones familiares, cenas con los colegas, noches de cine, o cualquier otro grupo de eventos, entre amigos y familiares. Entonces ¿por qué no podía ser aplicado con fines de aprendizaje? Los estudiantes de su grupo de proyecto están intentando elegir el momento adecuado para una reunión online. Así que John decide dejarlos votar y crea una encuesta en Doodle. John abre el navegador web y entra en la dirección de la página principal de Doodle. Una vez allí, se hace clic en el vínculo "Create poll" y se pone a trabajar. En ningún momento necesita registrarse o crear una cuenta.



Figura 1. Creando una nueva consultsa

Introduce el título, descripción, su nombre y su dirección de correo electrónico. Esta última parte de información es opcional pero muy útil, ya que completando este campo recibirá un mensaje cada vez que alguien participe o se retire de la votación.

El siguiente paso es elegir la fecha. John propone los días 13 y 14 de octubre como días posibles para la reunión. Para seleccionar estos días, simplemente hace clic en ellos en el calendario.



Figura 2. Eligiendo posibles fechas

El siguiente paso es decidir el momento para la reunión

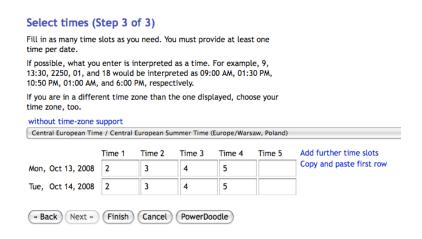


Figura 3. Eligiendo horas posibles

Aquí, todo lo que tiene que hacer es introducir la hora como números simples y Doodle automáticamente las interpreta como horas en un reloj de 24 horas. Además, John también quiere cambiar el tipo de preguntas y limitar las respuestas de cada participante. Para acceder a estas funciones extra hace clic en el botón 'PowerDoodle'.

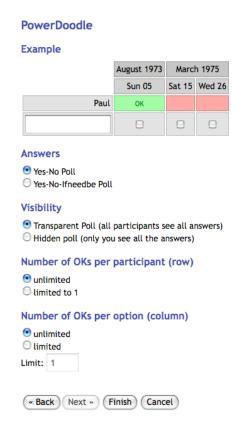


Figura 4. Opciones adicionales

Aquí se opta por una encuesta "yes-no-ifneedbe", que ofrece a los participantes una respuesta alternativa adicional (podría encontrar tiempo si es absolutamente necesario).

Después de hacer clic en "Finish", John recibe dos mensajes: uno contiene un enlace a la página de administración y el otro que contiene el enlace que debe ser transmitido a los posibles participantes para que puedan emitir su voto. John envía el correo electrónico a los miembros de su grupo. Para participar, todo lo que tienen que hacer es hacer clic en el enlace, escribir su nombre en el campo correspondiente, elegir su respuesta y hacer clic en "Participate".

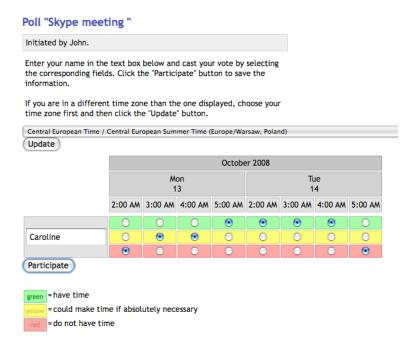


Figura 5. La consulta (encuesta)

John recibe un correo electrónico notificándole de que uno de sus colegas acaba de votar.

Doodle también permite a los usuarios crear una cuenta. Esto les permite organizar una encuesta con preguntas de texto completo en lugar de sólo sí o no. Registrarse es muy sencillo: simplemente introducir su nombre y dirección de correo electrónico y elegir una contraseña.

John descubre esta característica y quiere iniciar la votación rápida que puede ayudar con la distribución de tareas entre el grupo del proyecto. Crea una cuenta y, después de acceder, hace clic en el botón "New text poll".

General information (Step 1 of 2)	
Choose a meaningful title and provide further info description.	ermation in the
Title:	
Our responsibility	
Description (optional):	
Your name:	
John	
E-mail address (optional):	
john@icamp.eu	
If you supply an e-mail address, you will receive a somebody participates in or withdraws from your to receive such messages, leave the field empty.	
« Back Next » Finish Cancel	

Figura 6. Creando una nueva consulta después de registrarnos

En el siguiente paso, John introduce una tarea en cada campo.

Enter options (Step 2 of 2)

Please enter all the options you want to offer in your poll. Participants will later be able to cast their votes for each of these options.



Figura 7. Creando opciones

A continuación, John también puede cambiar el tipo de pregunta y establecer los límites en "PowerDoodle".

La encuesta (consulta) resultante aparece de esta manera:

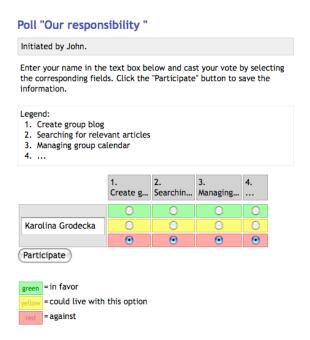


Figura 8. La consulta (encuesta) con las opciones introducidas

Entre las características adicionales de Doodle, merece destacar las opciones de comentarios y el interfaz multilingüe del programa.

Agradecimientos

Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para agradecer a nuestros desarrolladores de proyecto: los programadores y conceptualizadores detrás de las herramientas

FeedBack plug-in para WordPress

Ahmet Soylu (ISIK University, Turkey) Steinn Sigurdarson, Fridolin Wild (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Módulo Moodle FeedBack

Anna Danielewska-Tułecka (AGH - University of Science and Technology, Poland)

XoWiki

Gustaf Neumann (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Referencias

Mason, Robin & Frank, Rennie (2006): *Collaborative work/learning*. In: *E-Learning: The Key Concepts*. pp. 22-24. Routledge, New York, Abingdon.

Kieslinger, B. & Fiedler, S (2006): *iCamp: a cross-cultural research approach for a cross-cultural learning design*. Proceedings of E-LearningAP 2006, Bangkok, Thailand, August 3rd-4th, 2006.

AUTOORGANIZACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

[Barbara Kieslinger, Karsten Ehms]

Introducción

La auto-organización del proceso de aprendizaje se produce cuando las responsabilidades y las funciones de instrucción se alejan gradualmente del sistema educativo formal y sus representantes (los facilitadores, profesores, tutores, etc.) y se mueven hacia los participantes (o estudiantes). Las razones para estos cambios de responsabilidades y funciones de instrucción pueden variar de una institución a otra y de facilitador a facilitador. A veces, tal movimiento se basa en la filosofía educativa o teorías particulares del aprendizaje y, a veces, es simplemente un reflejo de las preferencias de la organización o las demandas económicas.

Sin embargo, existe una creciente evidencia de que en muchos contextos de trabajo (y la vida), los individuos (o grupos) no pueden confiar, y de hecho, no confían en las autoridades educativas y los sistemas formales de enseñanza para estructurar y apoyar su aprendizaje intencional y sus proyectos de cambio. Los adultos cada vez se benefician más del desarrollo y avance de las habilidades que les permitan llevar a cabo la auto-dirección y auto-organización de aprendizaje intencional y proyectos de cambio en varios contextos. Un número creciente de estudiosos educativos predicen la creciente importancia de esas habilidades para hacer frente a la vida en general (Rychen, 2003), y a muchos contextos de trabajo difíciles, en particular, (Erpenbeck y Heyse, 1999). Las competencias en el ámbito de la auto-dirección y auto-organización son un prerrequisito para participar con éxito en aprendizajes de toda la vida y para desarrollar habilidades dentro de la sociedad de información.

Contratos de Aprendizaje Personal

Un contrato de aprendizaje personal puede ser un vehículo útil para la conducción del proceso de auto-reflexión tal como se señala en Like Harri-Augstein y Thomas (1991). En iCamp entendemos esta herramienta pedagógica como un contrato de conversación que involucra a un alumno consigo mismo y que le ayuda a describir sus objetivos de aprendizaje, la estrategia, los resultados y a revisar su progreso. El término "contrato de aprendizaje" se utiliza también en los centros educativos en el sentido de un acuerdo escrito entre el alumno y el profesor. Es algo así como un código de conducta que define algunas normas, en ambas partes, con respecto al comportamiento (por ejemplo la puntualidad). Sin embargo, en este manual no vamos a referirnos a este tipo de contrato, que por lo general sólo apoya la auto-reflexión en un sentido muy limitado.

Las actividades de autoreflexión son parte de nuestra estrategia para hacer frente a problemas en situaciones donde tenemos que dirigir nuestros planes de acción. Las actividades de auto-dirección incluyen la formulación y el diagnóstico de necesidades, identificación de recursos, la elección y aplicación de estrategias adecuadas, y la evaluación de los resultados (Knowles, 1975). Brockett y Hiemstra (1991), han señalado que las actividades de aprendizaje autodirigido siempre tienen lugar en un contexto social determinado y no pueden separarse de ese contexto social y de otras personas. Como tal, la auto-reflexión y auto-dirección exigen para situaciones difíciles, la presencia de los demás, y un intercambio reflexivo con estas otras personas. Sin embargo, estos estudios han demostrado que los alumnos tienen un conjunto

bastante limitado de las competencias cuando se trata de auto-dirigir su propio aprendizaje.

La reflexión es un elemento importante de auto-organización de las actividades de aprendizaje. Como el aprendizaje es un cambio que puede observarse, debe deducirse, a partir de la evidencia disponible, que se ha producido algún cambio significativo en otra persona, o en nuestra propia forma de pensar, de percibir, y hacer algo (Harri-Augstein y Thomas, 1991). Por lo tanto, al hacer tales observaciones del cambio uno tiene que observar conscientemente y reflexionar sobre el proceso de aprendizaje.

Aunque la auto-reflexión conscientemente juega siempre un papel importante en nuestro proceso interno de toma de decisiones, la gente rara vez expresa estos argumentos polémicos, incluso cuando están solos, y mucho menos se comparten con otras personas. Las conversaciones con otros o con uno mismo (mediante proceso de seguimiento explícito) nos permiten formular claramente nuestras respuestas a las situaciones que han surgido. Esto hace que nuestro propio pensamiento sea más claro para nosotros. El desarrollo de varias herramientas de E-learning, por ejemplo, foros y chats, que ahorran protocolos de conversación, proporciona a los estudiantes los medios para grabar conversaciones y utilizar estas para la auto-actividad posterior a la reflexión. Sin embargo, tales recursos raramente se usan.

A pesar de que veamos el contrato de aprendizaje personal como algo que los estudiantes completan sólo para su propio beneficio, esto no significa que el facilitador no tiene ningún papel que desempeñar en el proceso. Especialmente en las primeras etapas, cuando los estudiantes todavía no están familiarizados con la auto-dirección y procedimientos de auto-reflexión, los facilitadores deben guiar a los alumnos en la gestión de sus contratos. Además, se espera que tanto el facilitador como los compañeros hagan comentarios y cuestionen las reflexiones del alumno. En este capítulo, se presentan dos tecnologías diferentes que se pueden utilizar para los contratos de aprendizaje personal en línea.

Diarios de aprendizaje conversacional

Un procedimiento útil para apoyar al aprendizaje auto-dirigido y auto-reflexivo mediante la tecnología es el uso de los diarios de aprendizaje conversacional. Los weblogs, sucesores de los diarios electrónicos tradicionales, se pueden utilizar para grabar nuestras dinámicas autoreflexiones en situaciones difíciles. Sin embargo, poner nuestros procesos de pensamiento en pantalla en busca de ayuda externa de la comunidad sigue siendo una idea nueva, que no es fácil aceptar para muchas personas. Así como la auto-reflexión interna y las acciones auto-dirigidas, las aplicaciones de software social –especialmente los weblogs, herramientas de micro-blogging y wikis personales– permiten que las personas puedan registrar sus reflexiones de forma externa, y hacer un seguimiento de las reflexiones previamente publicadas. Los estudiantes también pueden planificar sus actividades con antelación y supervisar sus acciones auto-dirigidas de manera auto-reflexiva. Se pueden utilizar elementos estructurales para apoyar la auto-reflexión de una manera similar a la de contratos de aprendizaje, y la capacidad para añadir comentarios permite que tanto facilitador como compañeros puedan señalar y contribuir en todos los aspectos interesantes que el autor ha descrito en las entradas autorreflexiva de su Weblog. A veces, los diarios de conversación se utilizan junto con los contratos de aprendizaje personal. En este caso, el contrato es la parte más estática, la definición de los objetivos, la estrategia, los resultados y el examen, mientras que el diario se utiliza para la escritura reflexiva y para documentar la dinámica del proceso de aprendizaje. A través de la escritura en el diario, un alumno puede incluso decidir añadir algo o revisar su contrato de aprendizaje personal.

Escenario

Un tutor dando una clase magistral sobre la historia de la arquitectura moderna quiere animar a sus estudiantes a asumir una mayor responsabilidad en sus proyectos de aprendizaje. En el pasado, él era consciente de que muchos estudiantes se basan únicamente en las instrucciones del tutor, y era testigo de una falta de reflexión crítica en ciertos estudiantes. Debido a que se enfrentan a situaciones difíciles en sus prácticas diarias y se enfrentarán aún más tarde en sus puestos de trabajo, se siente responsable de educar a sus alumnos no sólo en el tema en sí (que, en su caso, es la historia de la arquitectura moderna), sino también en fomentar en sus estudiantes un mayor nivel de auto-organización.

El tutor decide hacer uso del software social en su curso a fin de permitir un calendario más flexible para los participantes. Se acostumbró a familiarizarse con los conceptos de agendas de aprendizaje conversacional y los contratos de aprendizaje personal. Al comienzo del curso comentó a todos sus estudiantes las condiciones del curso, es decir, que cada estudiante tiene que elaborar un contrato de aprendizaje personal, en un formato electrónico. Él sugiere que se utilice ya sea un Weblog o la herramienta iLogue para este fin. Los estudiantes tienen que definir su contrato de aprendizaje desde el principio del curso. Se les pide que reflexionen sobre sus objetivos, las actividades previstas y sus recursos. Se acuerda un horario y se deja claro que después de un cierto período los contratos de aprendizaje han de ser revisados durante una discusión entre el facilitador y cada estudiante. El facilitador también comentará la versión inicial de los contratos de aprendizaje de cada alumno. Los participantes se ponen de acuerdo en un plazo después del cual los contratos de aprendizaje ya no podrán modificarse. Desde el punto de vista de las evaluaciones posteriores, este contrato de aprendizaje documenta los objetivos iniciales. También se les pide a los estudiantes que reflexionen periódicamente sobre su proceso de aprendizaje. El facilitador se mantiene atento a las reflexiones de sus alumnos (habiéndose va suscrito al feed RSS de los contratos de aprendizaje de cada alumno) y da comentarios en los casos que considere necesario. Al final del curso, el facilitador y cada estudiante reflexionan sobre el progreso del aprendizaje del estudiante.

Tutorial

1. Weblog

Se podrían seguir los siguientes pasos con el fin de hacer un contrato de aprendizaje personal dentro de un Weblog:

1. Crear un weblog utilizando, por ejemplo, WordPress (ver Apéndice A). Este puede ser el mismo que el Weblog que va a ser utilizado por el alumno para la actividad específica de aprendizaje o puede ser un Weblog separado dedicado al contrato de aprendizaje.

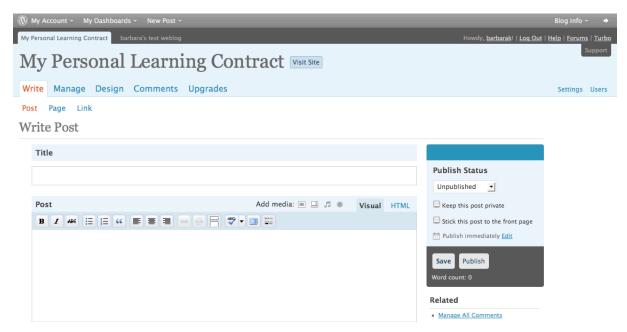


Figura 8. Creando un weblog (escribiendo un nuevo post)

2. Definir los elementos mínimos necesarios del contrato de aprendizaje en una o en varias entradas del Weblog. Los elementos del contrato se deben acordar entre el facilitador y el alumno. Normalmente, se incluyen: objetivo, acciones y recursos. Tanto el facilitador como los compañeros, pueden dejar comentarios acerca de los elementos del contrato de aprendizaje.



Figura 9. Visualización previa de un post

3. Periódicamente, escribir algunas reflexiones sobre el proceso de aprendizaje: ¿Ha funcionado el plan? ¿Son los objetivos los mismos? ¿Qué pasó en la colaboración con los demás? ¿Son los recursos adecuados? etc. Los

compañeros y los facilitadores puede que quieran dejar comentarios sobre algunas de las reflexiones (por ejemplo, para compartir experiencias similares o para dar consejos sobre cómo superar algunos problemas, etc.).

Write Post Title Preview this Post 1st reflection **Publish Status** Permalink: http://personallearningcontract.wordpress.com/2008/09/25/1st-reflection/ Edit Unpublished Keep this post private Add media: 🔳 📖 🎜 🐞 Post Visual HTML Stick this post to the front page B / ARG 등 등 등 등 등 Publish immediately Edit Although I thought that I vould advance easily with the questionnaire this week I spent too much time looking a resources that were not useful. Save Publish Draft Saved at 9:32:40 am. Word count: 25 Manage All Comments Path: p Manage All Posts Manage All Categories Tags Manage All Tags View Drafts

Figura 10. Escribiendo una reflexión

Shortcuts

4. Actualiza la entrada inicial del Weblog en lo que se refiere al objetivo, si es necesario. Esto puede hacerse bien añadiendo un simple comentario al contrato original o mediante la creación de una entrada completamente nueva y vinculándola con la entrada original. El facilitador debe discutir el contrato actualizado con el alumno. Le recomendamos ponerse de acuerdo sobre una fecha para la revisión final del contrato, a partir de la cual el contrato no se debe cambiar nunca más. Al final de la intervención se puede referir al contrato para discutir los resultados obtenidos frente a las intenciones iniciales de aprendizaje del alumno. Nosotros no recomendamos el uso de un contrato de aprendizaje personal como herramienta de conversación. No se deben extraer conclusiones automáticas de los contenidos. Al contrario, debería servir de base para el debate y una reflexión más profunda.

2. iLogue

Post Page Link

reflection, learning contract

Separate tags with commas

Add

iLogue (véase el Apéndice A) es un intento para darse cuenta del concepto de los contratos de aprendizaje personal, tal como fueron definidos en Harri-Augstein (1995) por medio de un entorno de publicación tipo wiki. Los contratos de aprendizaje personal se conceptualizaron como instrumentos para permitir conversaciones estructuradas en relación con los diálogos (internos) de las personas que están participando activamente en los procesos formales de aprendizaje, permitiéndoles reflexionar sobre las actividades y los objetos de estos procesos de aprendizaje formal (Harri-Augstein, 1995).

iLogue se puede utilizar para crear contratos de aprendizaje personal para ser utilizados como instrumentos de apoyo a experiencias de aprendizaje personal para estudiantes

autodirigidos y autogestionados. Los contratos de aprendizaje permiten un escenario de aprendizaje en el que el alumno puede reunir, recopilar y agregar acciones de aprendizaje, recursos y pensamientos en un nivel más operativo y especificar lo que él o ella quiere aprender, cómo quiere hacerlo, y cómo su aprendizaje va a ser evaluado (Codde, 2006). Esto implica la participación activa en el proceso de aprendizaje de principio a fin, compartiendo la responsabilidad de la planificación y las experiencias de aprendizaje. Pueden ayudar a los alumnos a construir a partir de las experiencias del pasado y a determinar sus necesidades, dado que realizan actividades de aprendizaje.

Los contratos de aprendizaje también se pueden utilizar para proporcionar un método para reconciliar las necesidades y expectativas de las organizaciones o profesores con las necesidades internas del alumno y sus intereses. Por otra parte, los contratos de aprendizaje pueden ayudar a que los objetivos de aprendizaje queden claros y sean explícitos tanto para los estudiantes como para los facilitadores. Al participar en el proceso de análisis de las necesidades personales, el establecimiento de objetivos, identificación de recursos, la elección de estrategias y la evaluación de logros, el alumno desarrolla un sentido de propiedad sobre el plan.

Introducción y propósito

iLogue es un entorno wiki pre-estructurado para la gestión de contratos de aprendizaje personal (PLC). Aunque hay muchas herramientas como los wikis genéricos, entornos cooperativos para la edcición y publicación, etc. disponibles para este fin, iLogue desde el principio fue diseñado para proporcionar una estructura más adecuada para el entorno educativo.

Aparte de las cuatro secciones estructuradas de su contrato de aprendizaje, iLogue puede contener tantas versiones alternativas de su contrato como desee.

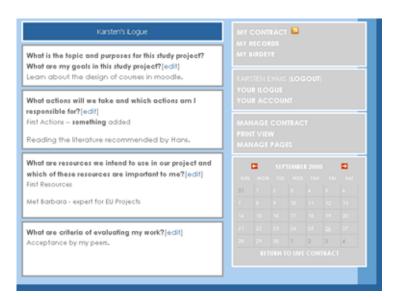


Figura 11. Pantalla principal de iLogue

Desde un punto de vista técnico, iLogue es una aplicación de **XoWiki**, un entorno wiki más genérico (descrito en el capítulo 4).

Tutorial

Registro vía http://teldev.wu-wien.ac.at/register/user-new?return%5furl=%2f



Figura 12. Registro en iLogue

Login vía (http://teldev.wu-wien.ac.at/register/?return url=%2f)

Visita cualquier iLogue (o la demo iLogue en...) y haz clic en YOUR ILOGUE (http://teldev.wu-wien.ac.at/ilogue/register). Teclea o confirma la URL para tu nuevo iLogue.



Figura 13. Creando un Nuevo iLogue

Haz Clic en el botón 'Create YOUR iLogue'

Te enviará a tu contrato de aprendizaje personal

Guarda la dirección URL para referencias futuras y para suscribirse al feed RSS (junto al enlace "MY CONTRACT") con tu lector de feeds favorito, para hacer seguimiento y para poder crear vínculos a tu instancia iLogue en las otras herramientas de tu entorno de aprendizaje personal.

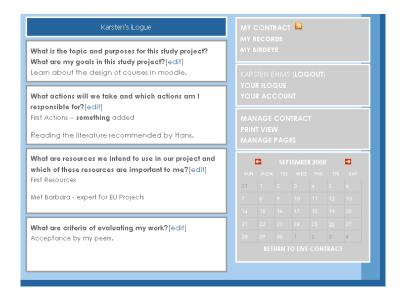


Figura 14. Visualización previa de tu contrato personal de aprendizaje

Cada vez que quieras revisar tus objetivos o tu progreso, debes ir a la pantalla principal de iLogue que mostrará la versión actual de tu contrato (e.g. http://teldev.wu-wien.ac.at/YOUR-ALIAS/).

Haz clic en "LOGIN OR REGISTER" para que tu PLC pueda ser modificable.

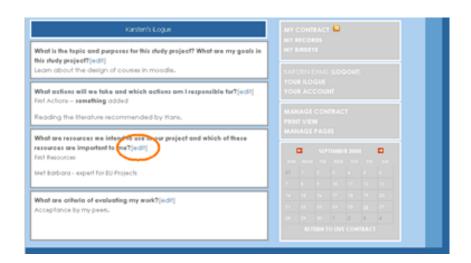


Figura 15. Clic sobre 'edit'

Haz clic en el vínculo "edit" de la sección que quiera cambiar

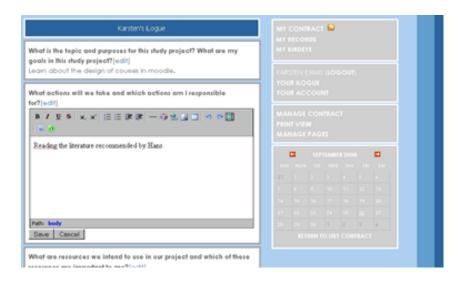


Figura 16. Ventana de edición

Haz tus cambios y sálvalos "Save".

Puedes retroceder en el tiempo a las versiones anteriores de tu contrato con el elemento calendario, en la esquina inferior derecha de la pantalla. "RETURN TO LIVE CONTRACT" que siempre te lleva a la versión más actualizada de tu contrato.

Administración

Como usuario *normal* no necesitas preocuparte sobre las funciones MANAGE CONTRACT o MANAGE PAGES. Se cubren aspectos más generales en la secciónn **XoWiki** de este manual.

Puedes ver otros iLogues mediante la URL de tu instalación iLogue (e.g. http://teldev.wu-wien.ac.at/).

iLogue distingue tres conjuntos de características:

- Negociación y desarrollo de contratos de aprendizaje: La idea general de este conjunto de características es proporcionar un medio para establecer un contrato en forma textual. Esto se hace, en primer lugar, al ofrecer categorías básicas de los elementos del contrato que se pueden utilizar como guías. Estas categorías se refieren a las descripciones de tareas, propósito de las tareas y formulación de la estrategia, las descripciones de los resultados previstos y, por último, revisión de parcial. Los elementos se pueden escribir y seguir desarrollándose durante todo el ciclo de vida del contrato. Las revisiones de fragmentos de texto se registran y, por lo tanto, se pueden encontrar fácilmente. Además, se pueden agregar nuevas categorías a los contratos individuales cuando se considere necesario. Esto es, más o menos el área donde los formatos estructurados para la edición y publicación de contenidos tipo wiki se consideran de valor (ver el área iLogue etiquetados como "My contract").
- Permitiendo la creación de registros de la acción: Los registros de la acción se refieren a las "notas al margen", realizadas durante el curso de un proceso de aprendizaje formal. Posteriormente, deben compararse con las descripciones iniciales en el contrato de aprendizaje, permitiendo así una auto-reflexión más profunda (ver el área iLogue

- etiquetados como "My Records"). Estos registros se pueden escribir dentro de la herramienta iLogue o se pueden sindicar a través de RSS desde cualquier aplicación de blogs externos.
- Facilitando y apoyando una fase de revisión: Una vez completada la tarea de aprendizaje formal, la gente se anima a entrar y articular un paso de autorreflexión. iLogue apoya esta fase, haciendo cambios en el contrato, registros de acción, etc., más visual, dentro de un entorno de dedicado (ver el área iLogue etiquetados como "My Birdseyes"). iLogue no pretende ser una aplicación independiente. Se debe utilizar junto con las herramientas del entorno personal del individuo y del grupo para proporcionar una visión enriquecida de los artefactos producidos en estos entornos.

Agradecimientos

Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para agradecer a nuestros desarrolladores de proyectos: los programadores y conceptualizadores detrás de las herramientas.

iLogue

Stefan Sobernig (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria) Sebastian Fiedler (Centre for Social Innovation - ZSI, Austria) Karsten Ehms (Siemens AG, Germany)

Referencias

Brockett, R. G. & Hiemstra, R. (1991): *Self-Direction in Adult Learning. Perspectives on theory, research and practice*. Routledge, London.

Erpenbeck, J. & Heyse, V. (1999): Kompetenzbiographie - kompetenzmilieu - kompetenztransfer (No. 62). Berlin: Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung, e.V. Harri-Augstein, S. & Thomas, L. (1991): Learning conversations: The self-organised way to personal and organisational growth. Routledge, London.

Knowles, M. (1975): *Self-Directed Learning. A guide for learners and teachers*. Englewood Cliffs: Prentice Hall/Cambridge.

Rychen, D. (2003): *Key competencies: meeting important challenges in life*. In: Rychen, D. & Salganik, L. (Eds): *Key Competencies for a Successful Life and Well-Functioning Society*. pp. 63-108. Hogrefe and Huber, Cambridge.

REDES SOCIALES

El principal objetivo de las redes sociales es conectar a las personas. Las razones de la gente para la creación y mantenimiento de blogs puede variar enormemente, pero la construcción de comunidades y redes sociales se encuentran siempre entre las motivaciones principales.

Además de los obvio –blogs de grupo- las estructuras comunitarias y las redes sociales también han demostrado que existen entre blogs individuales pero conectados. Este uso de los blogs al menos parcialmente, se ha descrito en los capítulos anteriores, por lo que aquí nos centraremos en algunas herramientas diferentes

Scuttle: un servicio de 'marcadores' sociales

[Andrej Afonin]

Introducción y objetivo

De acuerdo con las tendencias recientes, la mayoría de las herramientas que solían utilizarse como software basado en escritorio se están moviendo a la Web. La Web se está convirtiendo en un entorno social para comunicarse y para la creación de contenido colaborativo. Otra herramienta que decidimos utilizar en el marco de este proyecto es la del sistema de marcadores sociales —una versión *online* de los conocidos marcadores (*bookmarks*) o favoritos que los usuarios suelen utilizar en su navegador Web.

La herramienta de marcadores sociales más popular para el almacenamiento personal y para compartir online vínculos web de los usuarios, de manera que se pueda acceder y gestionar desde cualquier lugar a través de Internet, es *del.icio.us*. Según Wikipedia, los marcadores sociales son una actividad, realizada a través de una red informática, que permite a los usuarios guardar y clasificar una colección personal de favoritos/marcadores y compartirlos con otros usuarios. Los usuarios también pueden tomar marcadores guardados por otros y añadirlos a su propia colección, así como suscribirse a la lista de otra persona. En resumen, son una especie de herramienta personal (descentralizada y distribuida) de gestión del conocimiento.

Escenario

Una herramienta online de gestión de marcadores sociales puede ser ampliamente utilizada en enseñanza y tiene varios escenarios de aplicación posible. Básicamente, un administrador de marcadores se utiliza para crear un conjunto de enlaces a recursos personales a fin de que se pueda acceder a ellos desde cualquier ordenador con conexión a Internet.

Se puede utilizar para realizar un seguimiento de las actualizaciones de alguien a la lista de artefactos (colegas, amigos, gente con intereses similares) utilizando un feed RSS. Un grupo de estudiantes que trabajan en un proyecto de aula pueden compartir entre ellos los marcadores que han descubierto. Además de los alumnos, un grupo de facilitadores puede crear una cuenta compartida de marcadores sociales en la cual todos los alumnos de un grupo pueden mostrar los marcadores que tienen que son relevantes para el tema. Calificar y revisar los marcadores puede ayudar a decidir sobre la utilidad de los recursos recaudados viendo cuántos de esos usuarios han almacenado los marcadores para su propio uso. Trabajar en grupo y poniendo en común sus recursos utilizando etiquetas de grupo predefinidas es otra actividad que se ve facilitada por las herramientas de marcadores sociales. Vale la pena añadir que estas herramientas de marcador social facilitan el aprendizaje informal, al permitir a los usuarios descubrir recursos e información

que han sido compartidas por otros a través de sus marcadores.

Puesta en práctica

1. Crear un conjunto de hipervínculos de los recursos personales a los que se pueda acceder desde cualquier ordenador con conexión a Internet.

Como se mencionó antes, Scuttle es un servicio de marcadores sociales desarrollado para almacenar marcadores de los usuarios online de modo que se pueda acceder desde cualquier ordenador conectado a Internet. Para utilizar el servicio, sólo tiene que registrarse en el sistema y empezar a guardar los marcadores en su entorno personal de Scuttle. Para obtener más información, consulte el capítulo "Registro y *Login*". Utilice el servicio cada vez que encuentre una página interesante online y no quiera perderla. Guárdela; enriquézcala con etiquetas y descripciones; reúna su colección de marcadores personales y acceda a ellos en cualquier momento y desde cualquier ordenador online. Se pueden utilizar *bookmarklets* para que añadir un marcador sea incluso más rápido y fácil (figura 5).

2. Haz seguimiento de las actualizaciones en la lista de alguien (colegas, amigo, persona con intereses similares) usando un RSS feed.

Encuentra a alguien que tenga intereses similares a los tuyos explorando los marcadores de otras personas. Busque el vínculo de "*Get RSS now*" con un icono naranja RSS (Fig. 1, Recuadro 1). Después de clicar este vínculo un mensaje de popup amarillo le notificará que está solicitando el RSS feed de otro usuario

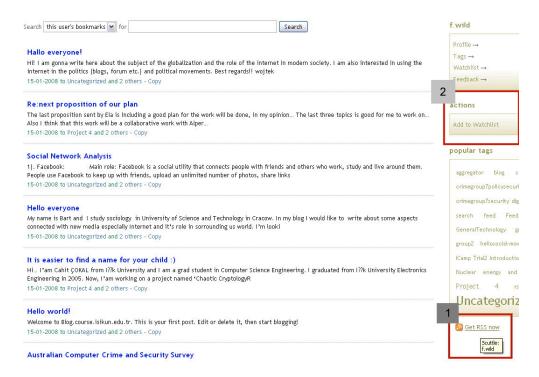


Figura 1. Descubriendo los entornos personales de otros usuarios.

Copiar la ubicación del enlace haciendo clic en el botón derecho del ratón y seleccionando la opción "Copy Shortcut" (esto puede variar dependiendo del navegador). Ve a tu agregador

preferido de RSS (ya sea del escritorio u online), y añade en el feed RSS que has copiado de Scuttle (Fig. 2). En el proyecto iCamp usamos el lector RSS online Feed On Feeds, aunque se puede utilizar cualquier lector de RSS que te guste.

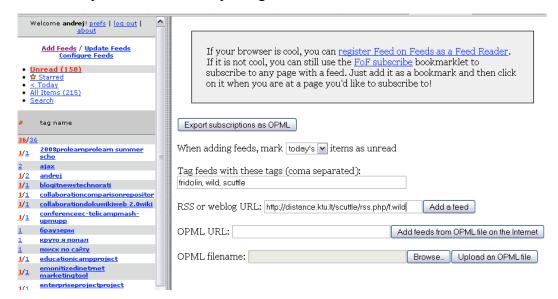


Figura 2. Alimentando el agregador RSS con el feed RSS de Scuttle.

• Un grupo de estudiantes que trabajan en una tarea común o proyecto, compartiendo los marcadores encontrados unos con los otros.

Si eres un estudiante que trabaja en una tarea con otros estudiantes, compartir los enlaces que habéis encontrado entre todos podría ser una forma eficiente de incrementar vuestra productividad. Sólo tienes que añadirlos a "Watchlist" (Fig. 1, Recuadro 2) mientras estás navegando por los marcadores de alguien, y compartir los marcadores que has encontrado, que piensa pueden ayudar a alcanzar los objetivos comunes, con esas personas en tu watchlist. Otra forma es utilizar el mecanismo de FeedBack para compartir mutuamente los hipervínculos que se ha encontrado. Para obtener más información, consulta el capítulo de suscripción.

 Configurar una cuenta compartida donde todos los estudiantes de un grupo pueden contribuir con los marcadores que tienen que sean relevantes para el tema.

A veces es más conveniente contar con una cuenta común compartida en grupo, para ser utilizada por todos los miembros del grupo, y para almacenar ahí sólo los marcadores que sean relevantes para la tarea del grupo. Este escenario sería mucho más práctico, por ejemplo, si hay un número de grupos que hacen investigación, todos con el mismo supervisor, que está haciendo seguimiento del trabajo de todos los grupos. Mirando la lista de todos los grupos puede contribuir a dar una visión más clara de la dirección que cada grupo ha tomado y ayudarlos en caso de que se desvíen.

• Evaluar la utilidad de un recurso viendo cómo muchos otros usuarios han guardado el marcador para ellos mismos.

Scuttle es un servicio de marcador SOCIAL. Esto significa que, además de las ventajas más

evidentes, tales como la capacidad de acceder a tus marcadores desde cualquier ordenador online, hay otros beneficios, derivados de la dimensión social del software. A veces, cuando lees algo en Internet es dificil evaluar la calidad de la información. Pero cuando se almacena un marcador de una página web en tu entorno, el sistema muestra cómo muchos usuarios, además de tú mismo, han almacenado la misma página en su entorno.

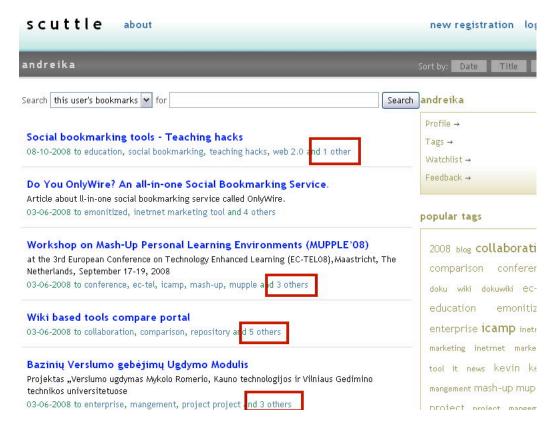


Figura 3. Número de usuarios almacenando los mimos recursos.

Esto no puede considerarse un criterio especialmente fiable, pero es útil para hacerse una idea rápida y aproximada de cómo de popular es un recurso. Si ha sido almacenado por muchos usuarios, además de ti mismo, esto indicaría que este recurso en particular es altamente valorado por la "multitud" y sugiere que se puede considerar como valioso. Si un recurso no ha sido almacenado por muchos otros usuarios, es lógico pensar que es nuevo o que no es considerado por los otros como un recurso tan valioso.

• Encontrar personas con intereses similares explorando las listas de marcadores de otros , ver cuáles de ellos han almacenado vínculos similares a los tuyos

Otro componente SOCIAL es el de explorar en busca de personas que tienen los mismos intereses que tú. Explorando sus marcadores te podría ayudar a encontrar algunos recursos interesantes de los que antes no sabías nada, pero que podrían ser muy útiles para ti. El hecho de que hayas almacenado marcadores similares antes aumenta las probabilidades de que otro usuario con recursos interesantes y valiosos esté interesado en lo que has encontrado.

Para saber quién ha almacenado marcadores similares, haz clic en el hipervínculo –si lo haycerca del marcador almacenado que dice "y otros n"(donde n es el número de otros usuarios) (Fig. 3).



Figura 4. Historial de marcadores almacenados.

En la siguiente pantalla, el usuario verá el historial de marcadores (Fig. 4). Cerca de cada marcador aparece el nombre de la persona que ha almacenado este marcador. Además, hay una lista de las etiquetas relacionadas con ese marcador en la esquina superior izquierda de la pantalla. Como podemos ver en la foto, alguien con el nombre de usuario f.wild ha almacenado este marcador en dos ocasiones. Otros dos usuarios, llamados *dulik* y *Tomaz*, también han guardado el mismo marcador. Al hacer clic en cualquier parte del nombre de usuario le llevará al entorno personal de marcadores de esta persona, donde podrás ver los otros marcadores que pertenecen a este usuario y tal vez encontrar otros marcadores que pueden ser de tu interés.

7. Trabajando en un grupo y compartiendo tus recursos comunes usando etiquetas de grupo predefinidas.

Como vimos antes, las etiquetas se pueden utilizar como una forma práctica para descubrir otros marcadores guardados con esas mismas etiquetas. La "nube de etiquetas" ("tag cloud") está siempre visible en el lado izquierdo de su entorno. Dependiendo de a qué pantalla estés mirando, puedes ver las etiquetas frecuentes, las etiquetas de otras personas, las etiquetas relativas a un marcador particular, o simplemente tus propias etiquetas que utilizas para etiquetar tus propios marcadores. Basta con hacer clic en cualquier etiqueta y todos los marcadores de todos los usuarios que usan esa etiqueta, que estén almacenados en el entorno de Scuttle se mostrarán en la pantalla. Un uso práctico de esta característica podría darse en el caso de que un grupo de personas están trabajando en el mismo proyecto pero todo lo almacenan en sus entornos individuales.

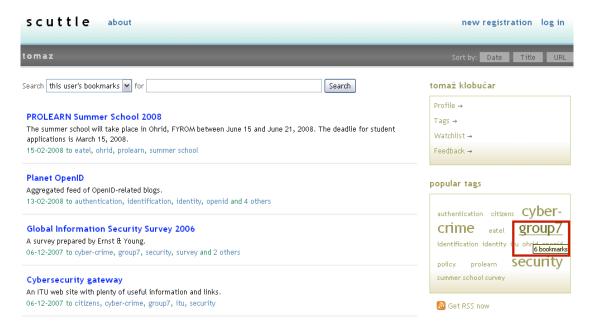


Figura 5. *Utilizando etiquetas de grupo para identificar recursos de grupo.*

Gestionar con las demás personas de tu grupo el almacenamiento de todos los marcadores comunes usando una etiqueta predefinida, como el nombre del grupo es un uso habitual. Como se muestra en el ejemplo (Fig. 5) todas las personas de un grupo se han puesto de acuerdo para almacenar sus marcadores con la etiqueta "group7". Ahora es fácil filtrar todos los marcadores que se han almacenado en este grupo. Simplemente haz clic en la etiqueta "group7" y el sistema mostrará todos los marcadores etiquetados con esa etiqueta. Esto es aún más práctico si eres profesor y quieres ayudar a tus estudiantes en diferentes grupos para descubrir recursos de utilidad. Basta almacenar el marcador en el sistema y etiquetarlo con una etiqueta para el grupo al que crea le será útil. La próxima vez que en ese grupo den un vistazo a sus marcadores de grupo, encontrarán este nuevo marcador en la lista y serán capaces de utilizarlo en su trabajo.

myDENDITY

[Fridolin Wild, Felix Mödritscher]

El aprendizaje puede ser definido como un proceso de negociación orientado a alcanzar un acuerdo sobre el conocimiento y sobre quién tiene este conocimiento. Este acuerdo se alcanza a través de la auto-organización. Las grandes redes de aprendizaje, por tanto, forman naturalmente comunidades complejas con superposición de grupos de diversos tamaños. Es evidente que el aprendizaje de un individuo dentro de esta red no puede ser independiente del conjunto. A través de la influencia social y la identificación social y mediante la interacción con herramientas y artefactos en esta red aprenden juntos.

Las competencias sociales son necesarias para tener éxito en una red de aprendizaje. las competencias sociales hacen hincapié en las interacciones entre las personas: se trata de la posibilidad de emprender (en colaboración) acciones para identificar, gestionar y prevenir los conflictos (ver Erpenbeck, 2003). De forma más precisa, poseer las competencias sociales significa tener habilidades de comunicación, habilidades interpersonales, capacidad de trabajo en equipo y la capacidad de manejar los conflictos (Jäger, 2001).

Muchos estudios muestran cómo los aspectos sociales influyen en el aprendizaje. Por ejemplo, Wang y Lin (2007), encontraron que los grupos que tienen más confianza en sí mismos tienen un nivel superior de capacidades cognitivas y un mejor desempeño. Del mismo modo, Mahenthiran y Rouse (2000) encontraron que el rendimiento (y la satisfacción) del grupo mejora cuando los amigos se integran en los mismos grupos.

Sin embargo, un entorno virtual normalmente crea más malos entendidos en cuanto al alcance de las tareas y el carácter de las relaciones interpersonales que las encontradas en las relaciones cara a cara (Workman, 2007). Con el aumento de la "virtualización", las interacciones tanto formales como informales están en descenso —con lo que resulta más difícil controlar las actividades, avances y expectativas compartidas. Estas condiciones despersonalizan el entorno social; las personas se vuelven, de acuerdo con Workman, "deshumanizadas".

Los niveles excesivamente altos de cohesión por lo general conducen a "pensamiento de grupo, ignorancia pluralista, e ilusiones intensificadas de invulnerabilidad" (Workman, 2007). Los niveles excesivamente bajos de cohesión, por otra parte, llevan a la "polarización del grupo, la falta de cooperación, y la holgazanería social" (Workman, 2007) y los falsos estereotipos. Por lo general, los entornos virtuales tienden a producir niveles de cohesión que son demasiado bajos (Workman 2007).

Normalmente, los entornos virtuales de aprendizaje no proporcionan información sobre el comportamiento y las habilidades de los amigos y compañeros; no proporcionan la información de conciencia social que se proporciona en situaciones cara a cara (véase el Wild & Sobernig 2007). La conciencia denota la disponibilidad de diversos tipos de contextos de información que percibimos en nuestro entorno (social) y que a primera vista queda suprimida en entornos virtuales al comparar con una situación cara a cara y cuando se mira a los sistemas de software actuales. Francamente, cuando se transfiere una situación típica cara a cara a un entorno virtual, hay una pérdida de conciencia social, y esta pérdida debe ser compensada.

En el caso de iCamp, myDENTITY intenta abordar esta deficiencia. Está diseñado para hacer que las interacciones sociales que tienen lugar a través de comunicación por correo electrónico sean más transparentes para sus usuarios. myDENTITY es un sistema inteligente que reenvía correo a las "antiguas" direcciones del usuario. De este modo, la red de interacción de mails de la propia persona se puede visualizar, como se muestra en el ejemplo de la Figura 1. Las personas en esta red social son etiquetadas bien con sus nombres (contactos directos) o se dejan como contactos anónimos (contactos indirectos, por ejemplo, un compañero). Al hacer clic en un nombre abre el cliente directamente de correo para escribir un mensaje a este usuario.

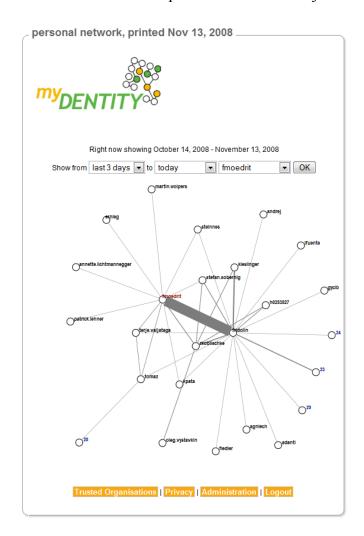


Figura 1. Red de correo electrónico en myDENTITY.

¿Alguna vez has soñado con manejar mejor tu propia red social professional? ¿O ser capaz de descubrir relaciones ocultas? ¿O conectar con la "gente in"?¿O ayudar a los "solitarios" que se quedan fuera?

myDENTITY te puede ayudar. Sólo tienes que registrarte utilizando tu dirección de correo electrónico actual y pedir a todos tus contactos que a partir de ahora escriban únicamente al correo de tu dirección de myDENTITY. Cada vez que te escriban, myDENTITY les realizará un seguimiento. Cada vez que les escribas, myDENTITY realizará el mismo seguimiento. No hay software que instalar, si siguiera usando su cuenta de correo electrónico antigua —myDENTITY es un sistema inteligente que reenvía el correo a tu "antigua" dirección! De esta manera, myDENTITY puede calcular tu red de contactos profesionales a partir de las interacciones de tu cuenta de correo y producir una presentación visual de esta red. Si no quieres utilizar myDENTITY más, dejas de usarlo y ya está. Si deseas que tus datos sean eliminados de los servidores, sólo tienes que decirlo. myDENTITY está en un estado de desarrollo alfa.

Escenario: utilización de myDENTITY para hacer el seguimiento de colaboraciones basadas en correo electrónico

myDENTITY se puede utilizar para reflexionar y regular la interacción entre alumnos, compañeros y educadores. En este escenario de ejemplo, un facilitador decide utilizar myDENTITY para apoyar una tarea de colaboración llevada a cabo a través de comunicación por correo electrónico.

Vista de Facilitador

Peter está dando una conferencia sobre gestión del conocimiento y pide a sus alumnos que escriban un documento conjunto. Dado que esta tarea requiere mucha interacción entre los actores, myDENTITY se debe utilizar para realizar un seguimiento de la comunicación dentro de los grupos de alumnos, así como con el facilitador y otros grupos.

En el primer paso, el facilitador crea una cuenta en myDENTITY.eu rellenando el formulario de inscripción. Una vez que se haya registrado en este sitio, los mensajes de correo electrónico que se envían a esta nueva cuenta (peterallan@icamp.eu) serán rastreados y remitidos a la cuenta de correo electrónico registrada en el formulario.

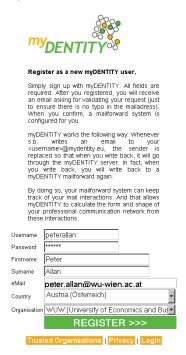


Figura 2. Crear una cuenta en myDENTITY.eu.

En segundo lugar, Peter instruye a los estudiantes para acceder a sus cuentas, toda la clase se divide en cinco grupos de entre tres y cuatro estudiantes, y les asigna un tema y una tarea inicial a cada grupo a través de correo electrónico. Cada grupo debe encontrar la bibliografía pertinente para el tema asignado, ensamblar una lista de fuentes y lo enviará al facilitador, una vez que todos en el grupo estén satisfechos con el resultado. Después de recibir los cinco mensajes de correo electrónico que contienen las listas de referencias, Peter echa un vistazo a la comunicación por correo electrónico con los grupos en los días previos a la presentación.

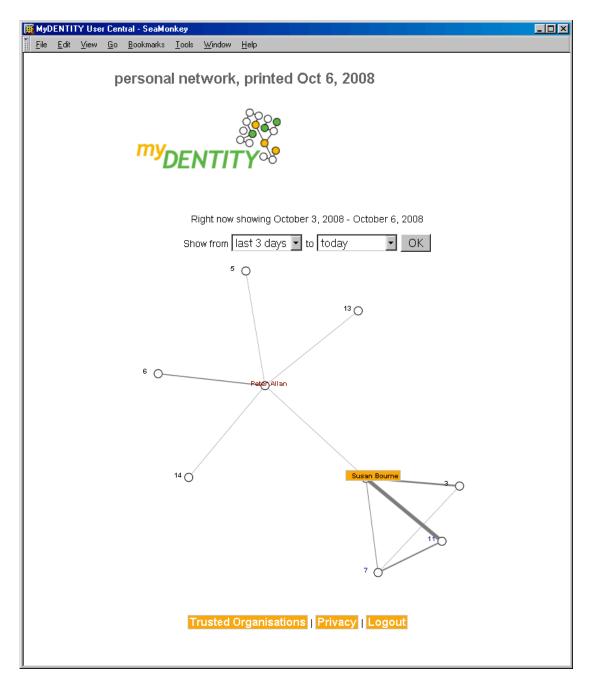


Figura 3. Visualizando la red personal del facilitador para los últimos 3 días

Analizando las interacciones entre los alumnos y él mismo, Peter puede ver claramente que tres de los grupos (5, 11, 13), simplemente le ha presentado su lista de referencia por correo electrónico, mientras que el líder de un grupo (6), tiene una pequeña pregunta sobre la presentación y el grupo de Susan ha tenido serios problemas para completar la tarea a tiempo. Después de comprender bien esto, Peter ordena a los estudiantes que reflexionen sobre su comunicación a través de todo este tiempo.

Vista de Estudiante

Susan es una de las estudiantes que participa en un ejercicio teórico-escrito de Peter. Siguiendo sus instrucciones para reflexionar sobre la comunicación por correo electrónico de la primera tarea, ella accede a la página myDENTITY y selecciona el período de tiempo correspondiente al ejercicio. Ahora puede ver quién interactúa con quién dentro de su zona.

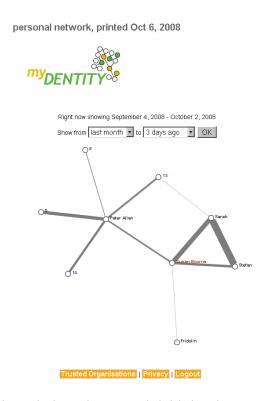


Figura 4. Visualizando la red personal del líder de grupo durante un mes

Más concretamente, Susan puede tener la vista completa de sus contactos de primer orden (las personas con las que tuvo contacto directo) y conseguir una visión más restringida de los contactos de segundo orden. La figura muestra que ella se comunicaba mucho con los miembros de su propio grupo (Sarah, Stefan, Fridolin) y que ella parecía ser el coordinador de este grupo, ya que ella fue la que se comunicaba con el facilitador. Además, es posible observar que uno de los miembros del grupo (Fridolin) o bien trabajó offline o no colaboró lo suficiente, mientras que los otros tres miembros del grupo se enviaron un montón de correos electrónicos entre ellos. Finalmente, Susan también detecta que una compañera (Sarah) escribió un correo electrónico a un miembro de otro grupo (aunque no puede ver quién era el destinatario). Ella Continuó en esto vía correo electrónico y descubre una posible colaboración.

Limitaciones de myDENTITY

Aunque myDENTITY es una buena herramienta para el análisis de comunicaciones por correo electrónico entre los estudiantes, tiene varias limitaciones. En primer lugar, sólo sigue la pista de comunicaciones relativas a direcciones de correo electrónico del sistema, cuando los correos

electrónicos se envían a través del servidor de correo myDENTITY. Además, la dirección de respuesta de los destinatarios de correo electrónico tiene que ser configurada para ser la de la cuenta myDENTITY.

Por supuesto, la comunicación no se basa siempre en el correo electrónico —por lo que esta visión de la red sólo ofrece una parte de todas las interacciones que tienen lugar (por ejemplo, cara a cara, no se toman en cuenta).

Desarrollos posteriores planeados para myDENTITY incluyen una característica para permitir a los compañeros el acceso total a los contactos de su propia red durante un tiempo limitado, y una característica para excluir (lista negra) o limitar (lista blanca) los contactos que aparezcan, con el fin de, por ejemplo, ocultar las comunicaciones privadas a un análisis de la red profesional o limitar el análisis a un conjunto determinado de contactos.

Agradecimientos

Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para dar las gracias a nuestros desarrolladores de proyectos: los programadores y los conceptualizadores detrás de las herramientas.

MyDENTITY

Dariusz Górka (AGH - University of Science and Technology, Poland) Steinn Sigurdarson, Fridolin Wild (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Referencias

Erpenbeck, J. (2003): *Kompetenz-Diagnostik und –Entwicklung*, in: Erpenbeck, Rosensteil (eds.): Handbuch Kompetenzmessung, Schäffer-Poeschel, Stuttgart

Jäger, P. (2001): Der Erwerb von Kompetenzen als Konkretisierung der Schlüsselqualifikationen – eine Herausforderung an Schule und Unterricht, Dissertation, University of Passau

Wang, S. & Lin, S. (2007): The effects of group composition of self-efficacy and collective efficacy on computer-supported collaborative learning, in: Computers in Human Behavior, Vol. 23, Elsevier, pp. 2256–2268

Mahenthiran, S. & Rouse, P. (2000): *The impact of group selection on student performance and satisfaction*, in: The International Journal of Educational Management, Vol. 14, Nr. 6, MCB University Press

Workman, M. (2007): *The Proximal-Virtual Team Continuum: A Study of Performance*, in: Journal of the American Society for Information Science and Technology, Vol. 58, Nr. 6, Wiley

Wild, F. & Sobernig, S. (2007): Learning Tools in (Central) European Higher Education, unpublished report

BUSCANDO EN LA RED

[Anna Danielewska-Tułecka, Robert Koblischke, Tomaz Klobucar]

Introducción

Surfear y buscar en Internet se ha convertido en una actividad muy compleja y requiere mucho tiempo. Miles de millones de recursos son libremente accesibles online, proporcionando un acceso ilimitado a la información y el conocimiento. Por otra parte, estamos asistiendo a un nuevo concepto, la apertura de los recursos educativos (REA) por las universidades y otras instituciones similares. La búsqueda eficaz y eficiente de una colección cada vez mayor de recursos requiere un cierto nivel de conocimientos sobre la manera de construir la consulta correcta, sobre el uso de operadores booleanos y, por supuesto, algunos conocimientos prácticos sobre las características de los diferentes recursos. En pocas palabras, un usuario que quiera encontrar rápidamente artículos pertinentes debe saber cómo y dónde buscar.

Imagínate esta situación: Tienes que investigar un tema de diseño de enseñanza. Ya sea como estudiante o como profesor, tienes acceso a varias bases de datos académicas y científicas que reúnen los diferentes recursos. Su uso requiere que consultes cada repositorio utilizando las mismas palabras clave. Podría suponer mucho tiempo y energía, ¿no? En este capítulo se presenta ObjectSpot (ver Apéndice A), un meta-buscador que te permite abordar este problema de investigación.

ObjectSpot y SQI

ObjectSpot es el motor de un meta-buscador diseñado para facilitar la investigación académica. Se puede utilizar para encontrar publicaciones y otros recursos de aprendizaje en la web. ObjectSpot tiene en cuenta búsquedas federadas en un número cada vez mayor de bibliotecas digitales y repositorios de objetos de aprendizaje. Proporciona acceso a más de 10 millones de objetos de aprendizaje repartidos en librerias famosas como el Directorio de Revistas de Acceso Abierto (DOAJ), OAIster, EBSCO, ACM, IEEE y CiteBase. Además, varios repositorios de objetos de aprendizaje pertenecientes a universidades asociadas iCamp complementan estas bibliotecas profesionales con los materiales de aprendizaje de sus propias conferencias. Algunos de estos repositorios tienen acceso abierto, mientras que otros requieren registrarse o una suscripción.

Escenario

Anja es una estudiante de primer año de doctorado de informática en la Universidad de Ljubljana. Como parte de un curso titulado "seminario de investigación" ha comenzado recientemente a preparar un artículo sobre la mejora de la privacidad en entornos distribuidos. El artículo, que está orientado a dar un repaso al estado del arte en ese ámbito, la ayudarán, además, a definir mejor las cuestiones que quiere abordar en su tesis.

Mientras prepara ese repaso está buscando artículos de investigación, presentaciones, libros de texto y todo tipo de materiales educativos sobre este tema. Afortunadamente, Anja tiene acceso al espacio iCamp, que agrega multitud de repositorios y bibliotecas digitales, permitiéndole además acceder a varios artículos que no están accesibles en la Web. Anja accede a esa red de repositorios a través de ObjectSpot, que hace de punto de entrada.

Introduce las palabras clave "privacy-enhancing technology" y "pervasive system" en

ObjectSpot, que a su vez las envía a una diversidad de repositorios conectados mediante el protocolo SQI. La consulta le devuelve una serie de resultados relevantes desde varios repositorios. Antes de presentarle los resultados de la búsqueda a Anja, ObjectSpot los clasifica para ordenarlos por orden de relevancia. Anja encuentra varios de los artículos que estaba buscando en la parte alta de la lista, clica en sus enlaces y accede a ellos directamente en los repositorios en los que están almacenados.

Tutorial

Búsqueda

La interfaz básica de ObjectSpot es similar a la de la mayoría de los motores de búsqueda en la web. Para iniciar una búsqueda, sólo tienes que seguir estos pasos:

- Ir a la página web ObjectSpot.
- Introducir las palabras clave que desea buscar y hacer clic en "Search"
- ObjectSpot se comunicará con cada repositorio de aprendizaje y, finalmente, aparecerá una gran cantidad de resultados.



Figura 1. Lista de resultados par alas palabras clave "learning objects".

Interfaz

Una vez que ObjectSpot muestra algunos resultados, puede comenzar a navegar a través de las páginas de estos resultados utilizando el "browsebar" en la parte inferior y la barra de desplazamiento azul a la derecha (o la rueda del ratón).

Ten en cuenta que cada vez que llegan nuevos resultados, la lista de resultados se actualiza y otra vez son ordenados según la puntuación relevante. Para evitar que la lista se reordene automáticamente cuando se reciban nuevos resultados, verifique en el checkbox "freeze result order" Si quiere que algún resultado permanezca en su lugar, haga clic en el icono del candado a la izquierda de ese asunto.

El estado de la búsqueda se muestra como una serie de círculos, cada uno de los cuales representa un repositorio, arriba y a la derecha de la lista de resultados. Estos nodos ofrecen información con códigos de color específicos del progreso de la información en cada repositorio específico. Un nodo intermitente amarillo indica que la búsqueda está todavía en curso, uno verde (sin parpadear), que están listos los resultados, uno amarillo indica una lista de resultados vacía y uno rojo que ha ocurrido un error. Si mantiene el cursor del ratón sobre los nodos, las etiquetas que aparecen brindan más información, como el nombre del repositorio, el número de resultados recuperados o el error que ha ocurrido. Haciendo clic en la izquierda de cualquier nodo puede filtrar el repositorio a partir del cual se han obtenido los resultados, pasando a gris el nodo en el estado de búsqueda. Haciendo clic en la derecha de cualquier nodo le permitirá exclusivamente filtrar la lista de resultados, mostrando sólo resultados de ese repositorio. Puedes ocultar el estado de la búsqueda, desmarcando el *checkbox* de "*status*".



Figura 2. Visualización de resultados de un único repositorio trás realizar un filtrado(se destaca nodo y puntuación de cada elemento)

Los resultados se ordenan según su relevancia. La puntuación muestra el peso relevante de los resultados. La descripción completa y el título se muestran después de hacer clic en el enlace. ObjectSpot también proporciona recomendaciones, cuando están disponibles. Estas recomendaciones se basan en las elecciones anteriores más frecuentes de los usuarios, con la misma solicitud de búsqueda. Si ObjectSpot no ha encontrado ninguna de esas recomendaciones para una consulta dada, en primer lugar, se mostrarán las recomendaciones que pertenecen a un nodo de un nuevo repositorio, marcado en azul. Los resultados de otros repositorios finalmente se pondrán delante de las recomendaciones, pero se puede comprobar fácilmente una vez más al aplicar un filtro en el nodo con el botón derecho del ratón como se explicó anteriormente.

A estas recomendaciones también se puede acceder a través de RSS. Encontrará el icono

de RSS o bien en la herramienta de recomendaciones o en la esquina inferior izquierda, en la barra de navegación. Este último también le permite acceder a una lista de recomendaciones de sesión, lo que significa que sólo encontrará los elementos que ha seleccionado en su actual sesión en el feed exportado. Además, como se mencionará más adelante, ObjectSpot proporciona una interfaz x-feedback, accesible desde el diálogo de opciones, que le permite registrar estos feeds con su habilitador de X-feedback y por lo tanto estar al día.

ObjectSpot también tiene soporte para varias herramientas de gestión de referencia, como el popular Zotero, un añadido (addon) para Firefox o cualquier otra herramienta basada en CoinS. En la herramienta de descripción del repositorio también encontrarás unos iconos especiales, una gráfica y un globo. Al hacer clic en el icono de la gráfica le redirigirá a una sección de estadísticas de ese repositorio, mientras que el globo le muestra la ubicación geográfica del repositorio en un mapa.

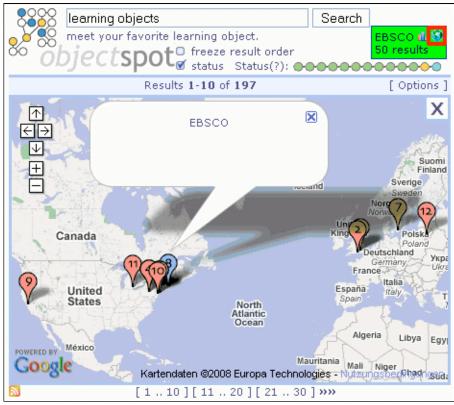


Figura 3. Localización de los repositorios sobre Google Maps.

Opciones

Al hacer clic en el enlace de "Options" en la parte derecha de la barra de resultados, arriba de la lista de resultados, que lleva al diálogo de opciones.

Allí puedes ajustar otra vez tus filtros de repositorio y cambiar la forma en que se ordena la lista de resultados: o bien por la puntuación que ObjectSpot ha calculado para cada elemento (por defecto) o en el orden en que son devueltos por los repositorios. El último modo sería el más preciso en términos de un repositorio único, pero tendrá el efecto de que los elementos no se consolidan y lista de resultados de cada repositorio se anexará simplemente una tras otra según van llegando después de haber hecho sus ajustes, haz clic en "update" para hacer que los cambios tengan efecto.

Así que si, por ejemplo, ha filtrado casi todo menos un repositorio y se establece la clasificación de "repositorio", ObjectSpot mostrará los resultados del repositorio en el orden exacto en el que parecerían usando el motor de búsqueda del repositorio original.

Por último, puede ofrecer las recomendaciones en formato RSS (elementos que han sido seleccionados) para la consulta o para la sesión a su site x-feedback-enabled (es decir, Scuttle).

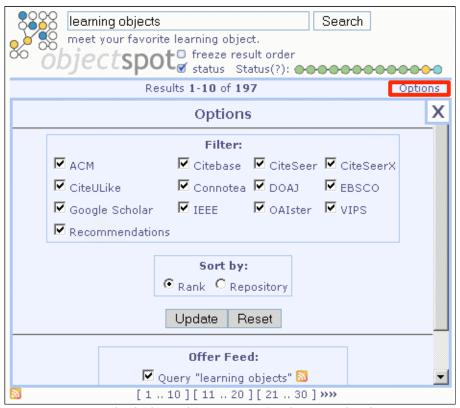


Figura 4. Ventana de diálogo de opciones (se destaca el enlace "Options").

Estadísticas

Se accede a la ventana de estadísticas del repositorio (sobre todo dirigidas a los propietarios del repositorio) haciendo clic en el icono del gráfico de barras junto a la barra de ayuda del repositorio. Se divide en varias partes (ver foto abajo). En el lado izquierdo se encuentra una vista general del repositorio que da un resumen de cómo de fiable ha sido este repositorio en un período de tiempo dado. El lado derecho muestra los diferentes resultados y la frecuencia con la que se han producido. Al hacer clic en un código de estado le mostrará la hora exacta del acontecimiento y filtrará el gráfico en consecuencia. En el centro de la página está el gráfico con la distribución de las consultas para el periodo de tiempo seleccionado. Puede cambiar entre 24-horas, 1-semana 1 mes de plazo. Al hacer clic en "todos los repositorios" le permite ver

estadísticas acumuladas simultáneamente para todos los repositorios activos.

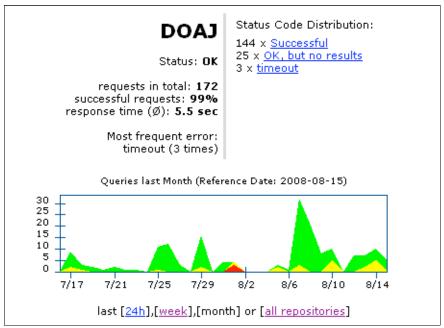


Figura 5. Información estadística sobre las consultas a un repositorio (DOAJ).

Configurar tu propio 'portlet'

El cliente de ObjectSpot aparece como un "portlet", lo que significa que puede ser fácilmente integrado en su site junto con las opciones para modificar su apariencia y los repositorios a los que pregunta. Puedes ver la herramienta de configuración en www.objectspot.org/configure:

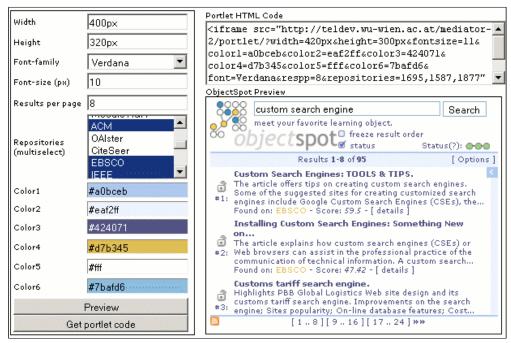


Figura 6. Configura tu propio portlet de ObjectSpot.

Esta herramienta fácil de usar te permite **generar el código HTML** necesario para integrar un ObjectSpot personalizado en tu *site* en cuestión de minutos. Puedes configurar sus proporciones, tipo de letra y tamaño de fuente, el número de resultados por página, los colores e incluso los repositorios que el *portlet* debería consultar. En cualquier momento durante el proceso puedes ver la configuración pulsando el botón "*Preview*". Por último, al hacer clic en "*Get portlet code*" se rellenará el cuadro de código con las pocas líneas de HTML que son necesarias para integrar el *portlet* generado en tu *site*.

Política de acceso

Por supuesto, ObjectSpot no garantiza que se pueda al final acceder de forma gratuita a los contenidos listados. El que te puedas o no descargar copias de los documentos enumerados depende de los privilegios de tu cuenta privada o de la universidad en estas bases de datos. El objetivo de la utilización de ObjectSpot es proveerte de las referencias a documentos y objetos de aprendizaje de interés para el ámbito de la investigación en particular –no ayudar a infringir los derechos de autor.

Administración de SQI target en la instalación de Moodle

Puedes descargar el módulo *SQI target administration* para Moodle desde Sourceforge: https://sourceforge.net/project/showfiles.php?Group_id=191261. Desde la interfaz del módulo puedes agregar fácilmente el repositorio de Moodle al motor de búsqueda ObjectSpot y luego, elegir los recursos que quieres compartir.



Figura 7. SQI target administration – interfaz del módulo

Después de la instalación del módulo, el administrador o usuario con derechos de administrador debe iniciar sesión y usar un formulario de registro para añadir en concreto Moodle target a ObjectSpot. Casi todo se hace automáticamente.

Repository name	Moodle Testing Site for iCamp	Use the Google Maps API to find out accurate geographical
Latitude:	Longitude:	coordinates. You can search, either by moving around the map and zooming in, or by typing the name of the city.
Administrator	Anna Danielewska-Tulecka	
Organization		
Address		
Postal Code		
City	Kraków	
Country	PL	
Admin mail	adanti@agh.edu.pl	
Notification mail	adanti@agh.edu.pl	
Register my	SQI Target! Koszalin Eblag Olsztyr Szczecin	Mapa Satelita Hybrydowa Bialystok Beranavchy Beranavchy Beranavchy

Figura 8. SQI target administration - registro.

Ahora, tú y los demás profesores podéis elegir los cursos y otros recursos para ser compartidos, por ejemplo, a través de un portlet de ObjectSpot. El script para hacer la publicación está personalizado para cada profesor para que pueda compartir sólo los cursos y recursos que le han sido asignados. También es posible retirar recursos de la base de datos SQI compartida.

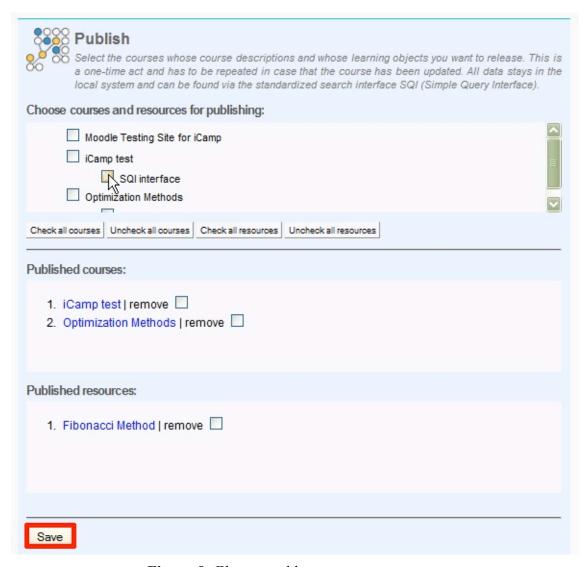


Figura 9. Elegir y publicar cursos y recursos.

También puede instalar un bloque de ObjectSpot con un portlet de búsqueda para buscar directamente repositorios desde el curso de Moodle.

Agradecimientos

Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para agradecer a nuestros desarrolladores de proyecto: los programadores y conceptualizadores detrás de las herramientas.

SQI targets

Petr Dolezel (Tomas Bata University, Zlín, Czech Republic)

Robert Koblischke, Stefan Sobernig, Fridolin Wild (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Anna Danielewska-Tułecka (AGH - University of Science and Technology, Poland)

Sandra Aguirre, Antonio Tapiador (Universidad Politécnica de Madrid, Spain)

Marius Siegas, Milda Ridikaitė (Kaunas University of Technology, Lithuania)

Vahur Rebas (Tallinn University, Estonia)

Gürol Erdogan (ISIK University, Turkey)

Dariusz Górka (AGH - University of Science and Technology, Poland)

Neophytos Demetriou (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Radek Matušů, Jiří Vojtěšek (Tomas Bata University, Zlín, Czech Republic)

Moodle SQI module

Anna Danielewska-Tułecka (AGH - University of Science and Technology, Poland)

ObjectSpot

Robert Koblischke, Fridolin Wild, Steinn Sigurdarson, Stefan Sobernig (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Neophytos Demetriou (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Zdenek Gauss (Tomas Bata University, Zlín, Czech Republic)

ICAMP: HIPÓTESIS Y REQUISITOS

[Kai Pata, Terje Väljataga]

La necesidad de intervención

En este capítulo se describen los principales requisitos para la enseñanza y el aprendizaje en abierto, de los entornos de aprendizaje distribuido, combinando instrumentos institucionales y software social, cuando se enfoca en la promoción de competencias en las áreas de colaboración intercultural, redes sociales y el aprendizaje intencional autodirigido. Estos contextos de aprendizaje se han planificado y probado en tres casos de estudio como parte del proyecto iCamp.

El objetivo del proyecto iCamp ha sido la introducción de estrategias de intervención en el proceso educativo formal y su entorno, brindando la oportunidad de estar más cerca de nuevas fronteras en entornos de trabajo cambiantes. En un marco de educación formal, la enseñanza y el aprendizaje se organizan con sistemas de gestión altamente estructurados y contextos abstractos, lo cual difiere del marco de trabajo futuro, donde el uso de sistemas de gestión estructurados de arriba a abajo, top-down, puede ser imposible; y las tareas son en cambio situacionales y basadas en problemas. Los desarrolladores de entornos de aprendizaje institucional están ignorando el hecho de que hay un creciente abismo entre la elección de las herramientas y la selección de patrones de aprendizaje en los marcos de aprendizaje de educación formal e informal. Los cursos ofrecen pocas posibilidades para el aprendizaje autodidacta y proyectos de cambio, y no apoyan la planificación de rutas de acceso personalizada de aprendizaje fuera de los marcos institucionales y formales. La colaboración transfronteriza y el aprendizaje en las comunidades y redes sociales, utilizando diversos servicios de publicación, gestión y herramientas de comunicación, y combinándolo con los sistemas institucionales, se está convirtiendo sin embargo en la estrategia mayoritaria en situaciones reales de proyectos en todo el mundo

Se propusieron los siguientes cambios atendiendo a las limitaciones del marco de enseñanza formal cuando se trata de satisfacer las competencias que se necesitan en un marco de trabajo post-industrial:

- Planificación del aprendizaje de acuerdo con la incertidumbre y la ambigüedad de los entornos de aprendizaje dinámicos en evolución, que implican una constante voluntad de aprender, y competencias para la gestión y actualización del entorno de acuerdo con el contexto actual.
- Aceptar la necesidad de reunir los entornos de aprendizaje más allá de las fronteras institucionales y de los sistemas de gestión de aprendizaje (LMS, Learning Management Systems), integración de software social y de los sistemas LMS en diversos escenarios de aprendizaje, de acuerdo a los objetivos de los estudiantes.
- Facilitar la libertad para entrar en el proceso formal de aprendizaje con diferentes entornos de aprendizaje personales (PLE), fomentar el uso de estos sistemas de forma consistente en entornos formales e informales para el aprendizaje permanente.
- Introducir la necesidad de trasladar la responsabilidad de la planificación y el mantenimiento de los entornos de aprendizaje personal y grupal y el aprendizaje de los patrones de los facilitadores hacia los estudiantes, a fin de facilitar las competencias de aprendizaje autodirigido y proyectos de cambio y permitir a los estudiantes lograr una mayor compatibilidad entre los diferentes contextos y situaciones.
- Poner el foco de ciertos cursos de educación superior en la planificación, seguimiento y

evaluación de los procesos de aprendizaje personal y de grupo más allá de cursos específicos centrados en un dominio específico con el fin de fomentar el desarrollo y la apropiación de las competencias.

- Invitar a los facilitadores y los estudiantes para iniciar y participar en las tareas y los desafíos de la vida real, involucrando comunidades y redes que van más allá de las institucionales establecidas.
- Cambiar el enfoque de las tareas que promueven el aprendizaje particular de los conocimientos y habilidades a los que favorecen la construcción compartida del conocimiento basado en la comunidad y la obtención de competencias complejas.
- Aceptar y promover contextos definidos por los estudiantes y la publicación de contenidos en medios sociales.

Sobre la base de estos cambios, se esperaba que, en los casos de estudio desarrollados, los estudiantes:

- se involucraran en las actividades de cooperación para la creación del conocimiento, adquiriendo experiencia de trabajo dentro de las comunidades en red;
- fueran capaces de planificar y supervisar los métodos de evaluación de sus actividades de aprendizaje, siendo cada vez más autodidactas;
- se sintieran con libertad para elegir las herramientas más adecuadas para sus actividades de aprendizaje, y para obtener la competencia de mantenimiento de sus entornos de aprendizaje personal y grupal con el fin de cumplir con los objetivos individuales y de grupo.

La realización de exploraciones empíricas de cómo el aprendizaje debe ser organizado en este contexto cada vez más impredecible, donde los estudiantes y los facilitadores se enfrentan a cambios complejos, dinámicos y requisitos inesperados, fue una de las principales tareas pedagógicas del proyecto iCamp, así como una de sus mayores las contribuciones.

El análisis de los estudios del caso experimental iCamp reveló varios aspectos en los que los facilitadores deben centrarse en el momento de afrontar nuevas situaciones de aprendizaje:

- Tratar con las restricciones institucionales cuando se planifiquen cursos integrados entre las instituciones o más allá de las fronteras institucionales: dificultades en la integración de sistemas, planificación de tareas y la integración de criterios de evaluación son las más habituales.
- Hacer frente a la presión sobre los facilitadores y los estudiantes que empiezan a aprender dentro de un sistema inicialmente no estructurado que está evolucionando con el tiempo.
- Estar preparado para reorganizar las responsabilidades facilitadoras más allá de las fronteras institucionales: control, soporte estructural, proporcionando ayuda técnica, organizando evaluaciones y motivando a los estudiantes
- La reorganización del aprendizaje hacia el basado en problemas, los problemas de integración, teniendo en cuenta diferentes contextos de trabajo con estudiantes.
- Hacer frente a las preocupaciones de facilitadores y de los estudiantes acerca del hecho de que, al principio, el ambiente de aprendizaje no puede llenarse con el contenido definido por el facilitador y que el contenido se desarrolla como parte de las actividades definidas en el estudiante.
- Superar las dudas relativas a la publicación social abierta, tratar las cuestiones de derecho de autor y los temores sobre la calidad de los materiales de aprendizaje.
- Hacer modificaciones al dominio de aprendizaje en aras de desarrollar las

competencias para llevar a cabo el aprendizaje autodidacta y proyectos de cambio de forma entrelazada con el fin de aumentar las posibilidades de que los estudiantes sean capaces de utilizar estas habilidades más adelante en contextos similares.

- Aceptar esto, si no está debidamente interiorizado, podría suponer que la autodirección dificultara el aprendizaje, y la carga posterior que supondría se podría ejercer sobre los estudiantes.
- Integración de trabajos individuales y de colaboración para hacer frente a la autoreflexión individual y la reflexión a nivel de grupo y actividades en ambos niveles.

La creación de entornos de aprendizaje personales (PLE)

El proyecto iCamp ha tratado el concepto de un entorno de aprendizaje personal (PLE) más como un concepto subjetivo, psicológico, ofreciendo una visión más amplia, más naturalista de lo que comprende un ambiente personal en el que el aprendizaje intencional se llevara a cabo. Se suponía que los estudiantes que necesitan seleccionar medios tecnológicos para crear ambientes personales o de difusión a fin de apoyar su propio trabajo y actividades de estudio también tienen que ser competentes en términos de gestión de la tecnología y sus subculturas y prácticas comunes. Por lo tanto, componer un PLE incluyendo herramientas y servicios, recursos y personas a menudo requiere un proceso de prueba y error, que a su vez puede ayudar a avanzar los conocimientos necesarios (conocimientos, habilidades, orientación, etc.) para la auto-dirección en la educación. Sin embargo, obtener competencia en evolucionar nuevas tecnologías y prácticas sociales sólo se puede adquirir mediante el uso de estos entornos en diversas actividades personalmente significativas, sin tener miedo de aprender de sus errores.

Un PLE de estudiantes y facilitadores en los casos iCamp abarca todos los instrumentos, materiales y recursos humanos conocidos, cuyo acceso estaba disponible en el contexto de los proyectos educativos en cualquier punto dado en el tiempo (Fiedler y Pata, 2008). Las muestras fueron construidas tanto por los estudiantes y los facilitadores, lo que indica que en los modelos de intervención iCamp la distinción entre los diferentes roles de los estudiantes y el facilitador fue intencionalmente borrosa.

Cada entorno personal fué diferente, dependiendo de las preferencias del individuo y las expectativas, su proceso de desarrollo personal y su proceso mental. Los participantes en los ensayos iCamp construyeron sus ambientes de forma que sus componentes les permitieran crear una experiencia deseada y actuar de acuerdo a sus propósitos. Cada PLE fue "controlado" o construido por un participante y se adaptó a sus necesidades de acuerdo con las actividades actuales de cada proceso de caso de estudio. Con frecuencia se amplió un PLE, es decir, los componentes de un entorno se sustituyeron o se complementaron con otros adicionales. Algunos componentes también fueron eliminados o excluidos temporalmente porque no servían a ningún propósito útil.

En los tres casos de PLE de iCamp participan las siguientes herramientas y servicios integrados: WordPress (u otra herramienta de blog), las herramientas de marcadores sociales Del.icio.us o balde (u otro), el Skype o herramientas Xlite VoIP, MSN o cualquier otra herramienta de mensajería instantánea; VideoWiki; Flickr, correo electrónico; un agregador de fuentes sindicadas, feeds RSS, la herramienta de aprendizaje iLogue, un contrato de aprendizaje gestionado, y Doodle, para organizar reuniones.

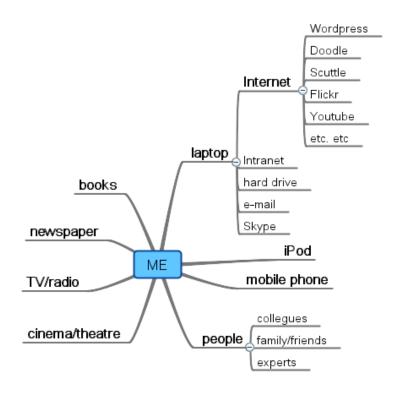


Figura 1. Un ejemplo de un PLE.

Un entorno distribuido

Al participar en cualquier trabajo colaborativo o actividades de estudio con otras personas, es necesario establecer y mantener metas y objetivos comunes para la acción (Fiedler y Pata, 2008). El reto es reunir las expectativas personales, experiencias, roles y entornos para formar un marco de colaboración funcional. En este caso, partes de un PLE, inevitablemente, empiezan a mostrar algunas de las cualidades de un sistema de actividad humana (Engeström et al., 1999). Desde el punto de vista de un observador, un PLE comienza a solapar parcialmente con otros entornos personales y surge de forma temporal el funcionamiento de un entorno de aprendizaje distribuido. Un entorno distribuido es útil siempre y cuando la colaboración entre estos participantes continúe (Fiedler y Pata, 2008).

El proyecto iCamp conceptualizó un entorno de aprendizaje distribuido como un entorno de grupo gestionado, que es una combinación de partes de los entornos personales de los participantes y nuevos componentes que podrían necesitarse para llevar a cabo determinadas tareas de colaboración. Un entorno distribuido surge cuando tienen lugar actividades de colaboración, tales como la interacción entre los participantes, la comunicación y actividades para compartir. Un entorno de aprendizaje distribuido también cambia de forma dinámica en términos de sus componentes, estructura y tamaño. Los cambios se definen por las preferencias de los participantes, proceso de negociación y la naturaleza de sus actividades de colaboración.

Los participantes, cuando se usan los PLE en estos entornos iCamp, asumen varios roles que requieren colaboración y redes sociales. Los entornos de aprendizaje de grupos de colaboración y el curso se construyeron mediante la integración de los diferentes estudiantes y facilitadores del PLE, compartiendo herramientas de colaboración. Las herramientas utilizadas en los grupos de colaboración iCamp y como escenario del curso fueron: herramientas sociales editoriales como Google Docs, Zoho, Google Groups, wikis

como XoWiki, Wikispaces, y los blogs como WordPress; herramientas de sincronización de reuniones de grupo, tales como FlashMeeting, Skype y Xlite, herramientas de redes sociales como Feed, y agregadores como Feed on Feeds o similares.

El reto de trabajar simultáneamente en los PLE y entornos de aprendizaje distribuido

En entornos distribuidos, se pueden identificar diferentes acciones: acciones de conversación relacionadas con el contenido del tema (terminología, conceptos) o en relación con normativas (distribución del trabajo, las funciones, medios de comunicación) y las acciones productivas en las que se ejecuta la tarea actual y los objetivos se materializan (Fiedler y Pata, 2007). Por supuesto, ambos tipos de acción están muy entrelazados y los participantes cambian rápidamente de uno a otro. En entornos de trabajo débilmente acoplados ambas acciones se deben negociar mediante una selección adecuada de herramientas y servicios. Si bien la toma de decisiones sobre el enriquecimiento tecnológico de un entorno de aprendizaje personal sólo requiere de una conversación con uno mismo (reflexión), en entornos de colaboración se requiere de explicaciones, negociación y aceptación mutua de una selección de medios tecnológicos entre los participantes, con el fin de formar un entorno aprendizaje distribuido adecuado.

En los casos de estudio iCamp, los estudiantes fueron guiados hacia la autoreflexión y actividades auto-dirigidas mediante el uso de sus PLE, mientras que, al mismo tiempo, se les impulsaba a completar actividades de colaboración dentro de entornos de aprendizaje distribuido. Actuar de forma simultánea en entornos de aprendizaje personal y distribuidos exige un gran esfuerzo intelectual.

El uso de los *feeds* y las etiquetas permite a los participantes mezclar y combinar sus diferentes tipos de reflexiones, utilizando su capacidad para la conducta auto-dirigida. Los estudiantes también pueden compartir sus reflexiones con las de sus compañeros de trabajo, o los expertos que están monitorizando, de esa manera se crean y visualizan nuevas, desafiantes y controvertidas constelaciones, que si quieren pueden tener en cuenta. El software social también permite a los participantes distribuir públicamente sus reflexiones personales y compartirlas en los grupos y comunidades.

En un marco de colaboración, la auto-dirección tiene que tener lugar en el contexto social del grupo, la planificación personal y las acciones deben estar relacionadas con los resultados compartidos del grupo. Para mantener la motivación del estudiante, sus objetivos individuales de aprendizaje deben estar vinculados con los objetivos que la gente tiene como miembros del grupo. Esto significa que las metas personales y las estrategias para llevar a cabo las tareas se tienen que revisar de forma dinámica en el contexto del grupo. Además de la reflexión de auto-evaluación, en un contexto de evaluación grupo la evaluación entre compañeros también se convierte en un criterio importante para el progreso de cada estudiante individual. La auto-reflexión puede distraer la atención de otras prácticas de reflexión realizadas por el grupo durante la colaboración. En lugar de mirar cómo los estudiantes alcanzan sus metas de aprendizaje como parte del grupo, el foco se desplaza para reflejar cómo de bien responden el grupo y sus individuos.

Ensayos iCamp: Tres tipos de entornos distribuidos

Dentro del proyecto iCamp, el grupo de investigación ha efectuado varios experimentos de aprendizaje en los que los estudiantes se vieron impulsados a crear sus PLE y llevar a cabo la auto-reflexión dentro de su entorno personal, mientras que, al mismo tiempo, participaban en las actividades del grupo en entornos distribuidos. En los casos de estudio

o ensayos iCamp, a los estudiantes se les pidió la creación de su entorno personal. Desde la perspectiva técnica, se prestaron una serie de herramientas pre-seleccionadas y servicios para facilitar el proceso de formación de su entorno personal. Los estudiantes recibieron ayuda de sus facilitadores y del personal de apoyo técnico. Se les pidió entonces formar grupos de entre cuatro y seis estudiantes de diferentes países para trabajar en grupo. Para esta tarea de colaboración los estudiantes tuvieron que negociar los detalles de su entorno, creando así un entorno de aprendizaje distribuido. Con el propósito de auto-reflexión a los estudiantes se les pidió que establecieran un contrato de aprendizaje personal y que llevaran a cabo regularmente (una vez por semana) por escrito las tareas de reflexión sobre su proceso de aprendizaje. Se recomendó a los estudiantes el uso de iLogue o de sus weblogs personales.

Las etapas más importantes en los patrones de actividad del diseño del curso fueron las siguientes (Figura 2):

- Planificación inter-institucional del curso: herramientas y sistemas, la interoperabilidad, el contenido, los temas de proyecto basado en problemas, la facilitación, la evaluación.
- Establecimiento de preparación para facilitar el cambio entre los facilitadores: la motivación, el aprendizaje de competencias en situaciones ambiguas, entorno dinámico- cambiante del curso, estudiantes auto-dirigidos, soporte estructural conversacional para los contratos de aprendizaje.
- Montaje del entorno de aprendizaje: la diversidad de entornos de grupo y personales, aprender a utilizar los sistemas.
- La formación de los grupos: selección basada en temas, selección de compañeros, la selección de facilitador.
- Asignaciones individuales: auto-reflexión, contratos de aprendizaje conversacional, motivación personal.
- Colaboración en las tareas: dominio del aprendizaje, regulación a nivel de equipo, entornos de aprendizaje base, aprendizaje del proceso.
- Facilitación y apoyo de los compañeros: Supervisión y regulación, motivar, hacer frente a situaciones de estrés.
- Regular la facilitación inter-institucional: aprender de las experiencias del facilitador.
- Evaluación: autoevaluación, evaluación de compañeros, la evaluación basada en proyectos, evaluación de trabajos individuales y en grupo, la calificación coherente inter-institucional

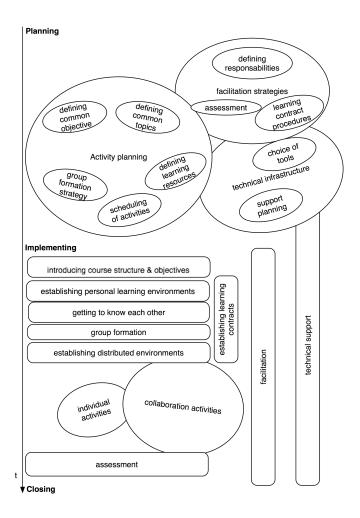


Figura 2. Fases en los patrones de actividad del diseño de curso

En los tres casos de estudio del proyecto iCamp se incrementó la complejidad de nuevos elementos (por ejemplo, auto-dirección con contratos conversacionales y redes sociales) Esto se debió al aprendizaje de los experimentos anteriores.



Figura 3. Ensayos de validación en iCamp

Para el primer caso de estudio, la atención se centró en la colaboración. Aunque estudiantes y facilitadores fueron instruidos para establecer los PLE, el uso de los PLE no

fué respaldado por ninguna tarea oficial del curso. El principal espacio central de colaboración fué un weblog compartido, pero este entorno se amplió en ocasiones con otras herramientas para publicaciones sociales, la agregación de información y la comunicación sincrónica. Las principales observaciones de este estudio indicaron que los estudiantes no utilizan sus PLE si el PLE en uso no había sido interiorizado, los PLE fueron descuidados por el bien de visitar y trabajar en el espacio de colaboración (Pata y Väljataga, 2007). Otra observación indicó que en el caso de tensiones dentro del grupo, las tareas se completaron en un entorno central del grupo: el weblog compartido. Sin embargo, cuando el grupo era más coherente en términos de objetivos y tareas y gestión de funciones, utilizaron diversas herramientas y dividieron las acciones entre las herramientas. Por ejemplo, la planificación se llevó a cabo utilizando las herramientas Skype o FlashMeeting y simultáneamente, se redactó un resumen de los temas tratados en el entorno de Google Docs.

En el segundo caso de estudio, dedicado a la auto-dirección y la colaboración, se pidió a los estudiantes que siguieran haciendo uso activo de los PLE durante el proceso de aprendizaje. El trabajo de colaboración se llevó a cabo en el entorno XoWiki con el proyecto compartido. El uso de los PLE fue respaldado por la tarea de auto-reflexión, utilizando el método de contrato de aprendizaje conversacional. Los estudiantes tenían que planificar, supervisar y evaluar su progreso, usando los elementos del contrato en su weblog, o, bien utilizando la herramienta iLogue especial. Los pensamientos de autoreflexión de los estudiantes fueron comentados por los facilitadores. Para cada grupo el entorno de trabajo colaborativo es un Wiki. Se usaron otras herramientas para encontrar y organizar la información y eventos relevantes. Estas incluyen el motor de búsqueda ObjectSpot, el agregador Feed on Feeds, la herramienta de marcadores sociales Scuttle y la herramienta de planificación de eventos Doodle. El segundo estudio reveló que los estudiantes tienden a descuidar el wiki de colaboración y trabajan individualmente con las subtareas del proyecto conjunto dentro de sus PLE. Se resumió su trabajo personal, principalmente pegando partes de los artefactos compuestos individualmente juntos. Este caso de estudio reveló que existe un cierto grado de competencia entre el trabajo individual, la auto-reflexión y el trabajo colaborativo. El principal hallazgo obtenido en los resultados de este caso de estudio fue la necesidad de integrar las tareas de autoreflexión en las tareas de grupo y facilitar de forma más activa las tareas de auto-reflexión al proporcionar varios patrones y comentar sistemáticamente los esfuerzos de los estudiantes

El tercer caso de estudio, dedicado a la auto-dirección, la colaboración y redes sociales, se ejecutó en el entorno integrado que consiste en el Moodle institucional para almacenar los materiales de aprendizaje, además de ofrecer soporte centralizado, lo que permite a los estudiantes inscribirse en el curso y recibir evaluaciones en modo privado. Las actividades de este caso de estudio se llevaron a cabo en el entorno de aprendizaje distribuido, que consistía en varios PLE de estudiantes y facilitadores - en los que trabajaron de forma individual en las tareas de auto-reflexión - y los espacios de colaboración que se utilizaron para la realización de tareas de colaboración. Establecimos un conjunto de herramientas desarrolladas en el proyecto iCamp, pero no se limitó a los estudiantes a utilizar estas herramientas; se les permitió encontrar e integrar otras herramientas de software social en sus PLE y entornos de grupo distribuidos. Este caso de estudio fue diseñado para dar a los estudiantes y facilitadores alguna experiencia en planificación y cambiar dinámicamente sus entornos de aprendizaje distribuidos, que es una tarea con un nivel más alto de ambigüedad y que potencialemente puede llevar a tensiones. También se supuso en este caso de estudio que la competencia en las redes sociales se desarrolla en el largo plazo, y que este curso sólo puede dar una experiencia limitada de lo dificil que es encontrar, conectarse y permanecer colaborando con varias

personas.

Encontramos que si auto-reflexión y auto-dirección se planearon como una parte integral de la actividad de colaboración, las actividades de auto-reflexión todavía tienden a inhibir la colaboración y el discurso reflexivo dirigido por otros, o viceversa, sobre todo si los estudiantes estaban obligados a trabajar bajo estrictos límites de tiempo. Nuestros resultados del tercer caso de estudio indican que es importante relacionar las auto-reflexiones individuales con las actividades del grupo y crear conciencia sobre el sistema social de que el aprendizaje individual está enterrado. Las nuevas herramientas y servicios sociales distribuidos (por ejemplo, Impulsando Feeds para el grupo, mezclando y filtrando feeds de grupo) que permiten a las personas interactúar en el entorno del grupo desde el entorno de PLE, ayudaría a disponer de un soporte estructural para el proceso de aprendizaje.

APENDICE A. FUENTES DE INFORMACIÓN

Herramientas y descargas (último acceso realizado el día 13 de noviembre de 2008)

Flashmeeting: http://www.flashmeeting.com/

Skype: http://www.skype.com/

WordPress: http://wordpress.org/

ViedoWiki: http://distance.ktu.lt/videowiki

FeedBack: http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=191261&package_id=224627

Test Server: http://distance.ktu.lt/wordpress/

Feed on Feeds: http://distance.ktu.lt/feed-on-feeds/

XoWiki: http://alice.wu-wien.ac.at:8000/xowiki-doc/

Google Docs: http://docs.google.com/

Google Calendar: http://www.google.com/calendar/

Doodle: http://www.doodle.com/

iLogue: http://teldev.wu-wien.ac.at/ilogue/

Scuttle download: http://sourceforge.net/projects/scuttle/

iCamp installation: http://distance.ktu.lt/scuttle/

myDENTITY: http://mydentity.eu/

ObjectSpot: http://www.objectspot.org/

Download: http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=191261&package_id=255776

Firefox plugin: http://www.icamp.eu/2008/05/15/objectspot-firefox-plugin/

APÉNDICE B. TUTORIALES

En este capítulo encontrarás tutoriales con instrucciones paso a paso sobre cómo usar tres herramientas diferentes: FeedBack, Feed on Feeds y Scuttle.

FeedBack

A continuación le mostraremos cómo instalar el FeedBack Plugin para WordPress y el módulo de FeedBack para Moodle.

El estándar FeedBack combina las ventajas de la funcionalidad de un agregador de blogs con una red social, tales como la capacidad de decir a tus amigos tus blogs favoritos y "un clic" para responder a los mensajes interesantes. Esto hace la comunicación y el aprendizaje en grupos más fácil y mejora el control de la información - los blogs se reúnen en un lugar centralizado de envíos weblog, que se puede monitorizar y leer desde el propio área de escritorio llamada weblog. El área central de cada grupo se convierte en la zona común, donde cada grupo puede ver lo que sus compañeros hacen. Cada vez que un estudiante o facilitador quiere escribir una respuesta a un post, él o ella es capaz de escribir el mensaje respuesta en su propio weblog y monitorizar desde el área central

Instalación de Software

El Plugin de FeedBack está disponible para WordPress¹ y como un módulo para Moodle². Si no está instalado en la versión de tu software debes ponerte en contacto con tu administrador de sistemas. Una vez instalado, sólo tienes que activar el Plugin de WordPress. En Moodle, puedes utilizar el módulo después de que se ha agregado como una actividad en un momento dado en el curso.

Plugin de activación en WordPress

Desde el Panel de Administración, haga clic en la pestaña" Plugins ". Una vez que el Plugin se ha descargado en su directorio de WordPress Plugin por un administrador, debes activarlo desde la página 'Plugin Management' y la nueva pestaña 'Lee' se añadirá en tu panel de control de WordPress.

https://sourceforge.net/project/showfiles.php? Group id = 191261 & = package id 224.627

¹ Como un paquete de *Sourceforge* con instrucciones más detalladas, en la dirección siguiente

² https://sourceforge.net/project/showfiles.php? group id = 191261 & = 224627 & package id release id = 630.051



Figura 17. Activación del Plugin de FeedBack en WordPress.

Modulo de instalación en Moodle: el módulo de *FeedBack* para *Moodle* está disponible para descargarlo como un paquete dentro del proyecto *iCamp* en *Sourceforge*³ con documentación e instrucciones de instalación anexadas en el fichero INSTALL. Una vez que el administrador ha instalado el módulo, el profesor puede añadirlo como una actividad a la página del curso o al site principal.

_

https://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=191261&package_id=224627&release_id=630051

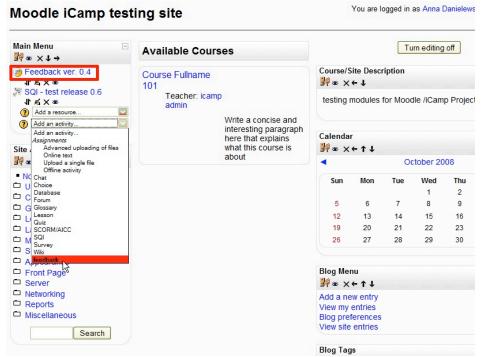


Figura 18. Módulo FeedBack : actividad agregada y accesible desde el menú principal de Moodle.

Feed on Feeds

Este tutorial presupone que tienes

- Acceso a una instalación operativa de Feed on Feeds
- Una cuenta de usuario creada allí
- Registrado en la cuenta

Añadiendo feeds

- Después de entrar en Feed on Feeds, puedes agregar nuevos vínculos. En primer lugar, encuentra las feeds que desees agregar. Un feed generalmente se marca con este icono
- Puedes seguir este ejemplo y añadir un feed a *BBC News*. Primero ve a la página principal de BBC
- En la parte inferior de la página encontrarás un enlace con el nombre 'News feeds'.
- Elige '*World news*' y copia la URL de este RSS (la dirección también se da a continuación) en el portapapeles:
- http://newsrss.bbc.co.uk/rss/newsonline uk edition/world/rss.xml
- Regresa a la página de Feed on Feeds
- Haz Clic en el link 'Add Feeds'

 Pega la URL del portapapeles al campo 'RSS or weblog URL'. Haz clic en el botón de 'Add a feed':

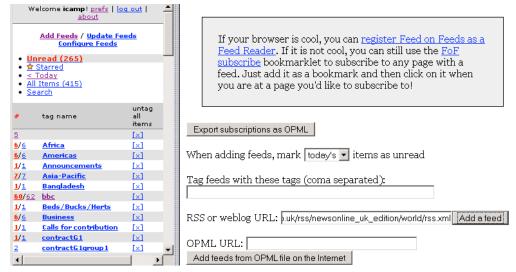


Figura 1. Añadiendo un feed

- Ahora deberías ver un mensaje indicando que te has suscrito con éxito al feed
- El nuevo feed se mostrará en la barra lateral de la izquierda.
- Si lo deseas puedes añadir más feed

Navegación de feeds

Puedes encontrar el panel de control para navegación de feeds en la barra lateral a la izquierda del interfaz. Se puede elegir entre cinco opciones diferentes:

- No Leídos: Esta opción mostrará todos los elementos no leídos en todos los feeds
- **Favoritos**: Mediante una estrella puedes marcar elementos como tus favoritos. Esta opción mostrará sólo los elementos destacados.
- Hoy: Esta opción sólo mostrará los elementos de ese día. Además, puede cambiar la fecha...
- **Todos los elementos**: Esta opción mostrará todos los elementos de todos los feeds, independientemente de que sean leídos o no leídos
- **Buscar**: Se pueden encontrar elementos buscando por palabras. Por ejemplo, en este caso puedes buscar elementos que contengan la palabra "europa". El término buscado se resaltará en Amarillo en todos los elementos que se encuentre.
- **Buscar por etiquetas**: También puede mostrar elementos de acuerdo a sus etiquetas. Haga Clic en una etiqueta en la barra lateral a la izquierda y se mostrará cualquier elemento con esa etiqueta.

Trabajando con elementos (items)

1. Elementos favoritos: Puedes marcar o desmarcar elementos de tus favoritos mediante un clic en la estrella de la esquina superior izquierda de un elemento.

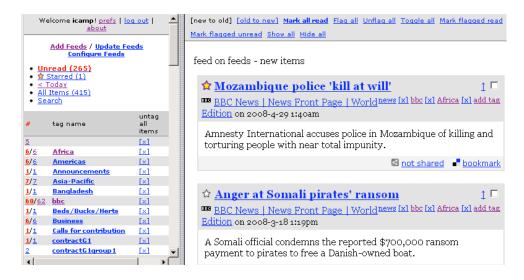


Figura 2. Items

- 2. Elementos Bandera: Puedes marcar elementos y después hacer clic en los links marcados como leídos o como no leídos
- 3. Etiquetas individuales: Así como puedes marcar todos los feeds también se puede marcar elementos individuales.
- 4. Iconos pequeños verde Si se agrega la etiqueta compartido, el elemento quedará marcado como compartido y será visible a todos. Si usted no utiliza la etiqueta de compartido el elemento será marcado como icono gris, que no se comparte.
- 5. Marcadores: Puedes etiquetar cualquier elemento, pero para hacerlo necesitas tener una cuenta en del.icio.us

Cambiar la configuración

- 1. Ir a la sección de preferencias haciendo clic en el vínculo "Preferencias" en la esquina superior izquierda.
- 2. Hay dos secciones:
- a) Feed on Feeds Preferencias

Aquí se pueden establecer varios parámetros para todo el sistema

b) Feed on Feeds - Plugin preferencias

En esta sección, puede activar / desactivar los Plugins - por ejemplo, para compartir elementos, la integración con del.icio.us, WordPress, etc

3. Otro conjunto de opciones de configuración se encuentran en Feeds and Tags, link situado en la parte superior del panel de control de navegación. En esta página, puede agregar, editar y ver las etiquetas asignados a todos los feeds (no a los elementos feed individuales).

Scuttle

El sistema de marcadores sociales de código abierto Scuttle fue seleccionado para su desarrollo posterior y para su adaptación a las necesidades del proyecto. Scuttle (véase el Apéndice A para conocer la fuente de información) es una pieza de software basado en un proyecto de código abierto (Sourceforge, 2007) diseñado para almacenar en un solo lugar enlaces a usuarios favoritos, haciéndolos accesibles desde cualquier lugar, a través de Internet, y permitiendo a los usuarios compartir sus etiquetas con todos. En iCamp hemos promovido principalmente herramientas de código abierto, por eso hemos elegido Scuttle como un ejemplo de una herramienta de marcador social

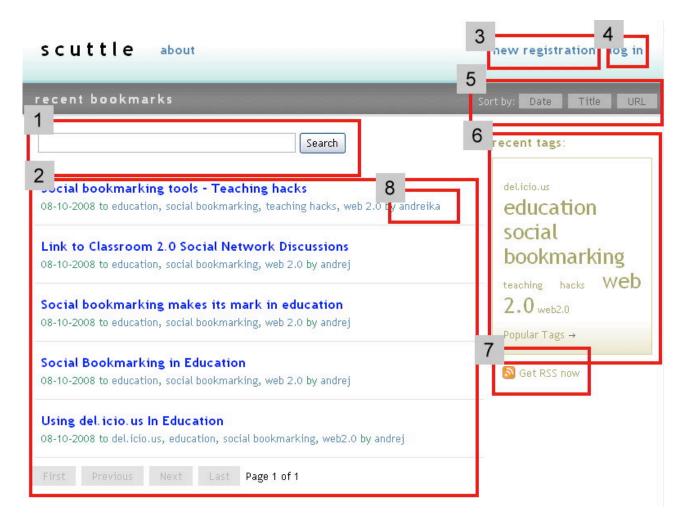


Figura 1. Página principal de Scuttle.

En la página principal, como usuario invitado, el estudiante puede ver una lista de marcadores que se han añadido recientemente por miembros del servicio [Figura 1, Recuadro 2]. El estudiante puede navegar por una lista de marcadores usando las etiquetas en la parte derecha de la pantalla [Figura 1, Recuadro 6], filtrando todos los marcadores salvo las que estén marcados con la palabra clave seleccionada. Además, un usuario invitado puede revisar todos los marcadores de un usuario determinado haciendo clic en su apodo [Figura 1, Recuadro 8]. En este caso, será capaz de ver todos los marcadores que ese usuario ha compartido como públicos. Por último, el estudiante puede introducir palabras clave en el cuadro de búsqueda en la parte superior de la pantalla [Figura 1, Recuadro 1] y realizar una búsqueda de acuerdo a la información almacenada en la descripción y los campos de títulos. Además, es posible ordenar la lista de marcadores en la pantalla por fecha, título o URL [Figura 1, Recuadro 5]. Para aquellas personas que prefieren leer las noticias en su lector de RSS, está disponible un feed RSS para todas las páginas [Img 1, Recuadro 7].

Registro e inicio de sesión

Para obtener más características, los estudiantes tienen que entrar en [Figura 1, Recuadro 4] o registrarse [Figura 1, Recuadro 3]. Ambos botones, el de nuevo registro y el de log in se encuentran en la parte superior derecha de la pág principal

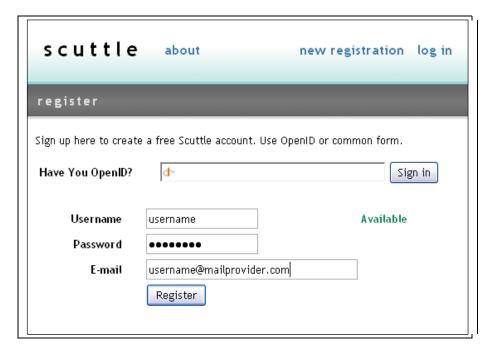


Figura 2. Ventana de registro.

El procedimiento de registro es muy sencillo y simplemente pide un nombre de usuario único que no exista en el sistema, una contraseña y una dirección de correo electrónico, que se utiliza para enviar una nueva contraseña en caso de que el estudiante se olvide de su contraseña actual. También es posible registrarse y firmar usando una identidad OpenID.



Figura3. Ventana de Log in.

Si el estudiante ya tiene una cuenta en el sistema, o tiene una clave de OpenID, sólo tiene que introducir sus datos de acceso y hacer clic en "Entrar".

Página principal

Una vez que el estudiante ha accedido, se redirige a su entorno personal de marcadores [Figura 4]. Aquí, el estudiante puede ver y administrar sus etiquetas y datos de perfil, realizar búsquedas y llevar a cabo cualquier otra actividad permitida por el sistema

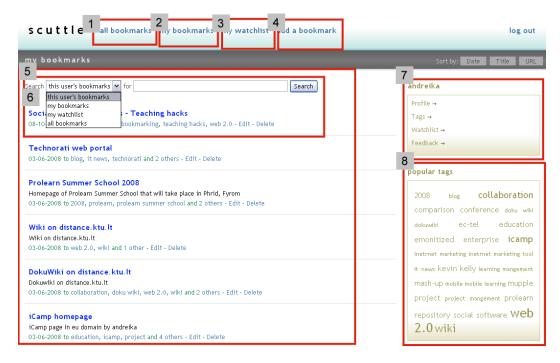


Figura 4. Entorno personal de favoritos.

El menú en la parte superior de la página [Figura 4] permite al estudiante ver todos los marcadores [Figura 4, Recuadro 1], sólo sus marcadores [Figura 4, Recuadro 2], mirar su listado de seguimiento [Figura 4, Recuadro 3], o añadir un nuevo marcador [Figura 4, Recuadro 4]. Acciones similares se pueden también realizar mediante la selección de un grupo de marcadores en el menú desplegable [Figura 4, Recuadro 6] junto a la caja de búsqueda. Además, para acotar los resultados de búsqueda mostrados, se pueden introducir las palabras clave en el cuadro de búsqueda. Todos los marcadores seleccionados se presentan debajo, en la parte central de la pantalla [Figura 4, Recuadro 5].

Otra forma de filtrado de marcadores es mediante la selección de una etiqueta desde el bloque de 'Etiquetas populares "[Foto 4, figura 8]. Después de que el estudiante hace clic sobre cualquiera de estas etiquetas, el sistema mostrará todos los marcadores que han sido etiquetadas con esta etiqueta. Algunas etiquetas aparecerán más grandes que otras. El tamaño de la etiqueta de favoritos indica cómo muchos han sido marcados con la palabra clave en particular. Cuanto mayor sea el tamaño de la fuente de una etiqueta, mayor será el número de favoritos que se han asociado con él.

Por encima del bloque de nube de etiquetas, hay un bloque de datos personales [Figura 4, Recuadro 7]. Aquí, el usuario puede cambiar los detalles de su perfil, mirar a su nube de etiquetas, comprobar su lista de seguimiento (etiquetas que vengan de otros usuarios se agregan a esta lista de seguimiento) o suscribirse u ofrecer una suscripción a otra persona [Figura 4, Recuadro 7].

Añadiendo una etiqueta

Para agregar un nuevo marcador, el usuario debe seleccionar "add a bookmark" en el menú en la parte superior del interfaz [Figura 4. La figura. 4]. A continuación, será redirigido a una nueva pantalla, donde se puede almacenar un nuevo marcador en el sistema.

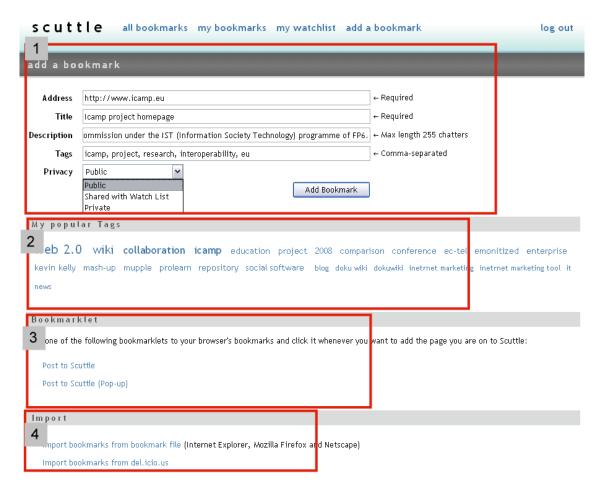


Figura 5. Añadiendo un nuevo marcador.

Para guardar un nuevo marcador, los usuarios tienen que poner la información requerida en la zona "add a bookmark" [Figura 5, Recuadro 1]. El usuario debe introducir la dirección URL (requerida), el título (también se requiere) que servirá como el nombre del marcador de la primera página, una descripción del mismo (no es obligatorio), y las etiquetas, para definir este marcador. Las etiquetas deben estar separadas por comas. El usuario también puede elegir si ese marcador estará disponible para los usuarios del servicio, visible para los usuarios alertas, o almacenado como privado. Después de hacer clic en el botón de "add a bookmark", el hipervínculo almacenado aparecerá en lista de marcadores del usuario.

Además, en esta pantalla el usuario puede ver otras etiquetas que se utilizaban anteriormente para señalar sus marcadores [Figura 5, Recuadro 2]. Esta lista puede ayudar al usuario a seleccionar las etiquetas más adecuadas, y así evitar la creación de datos redundantes.

Para facilitar el trabajo con Scuttle, el usuario puede agregar como acción posterior un hipervínculo a los marcadores de su navegador web. Esto se llama un '*Bookmarklet*' ["Figura 3, Recuadro 5]. Con esta característica, el usuario ya no necesita registrarse en el servicio cada vez que encuentra un marcador interesante.

Además de almacenar los enlaces de forma manual, el usuario puede importar sus marcadores desde un archivo o desde el sistema de marcadores del.icio.us [Figura 5, Recuadro 4].

Suscripción a FeedBack

Esta herramienta permite a los usuarios suscribirse a las actualizaciones de marcadores realizadas por cualquier usuario. El principal objetivo de este mecanismo es el de permitir a otros usuarios seguir tus actualizaciones. Si un usuario piensa que sus marcadores pueden ser interesantes para otros puede sugerirles que se suscriban a sus actualizaciones.

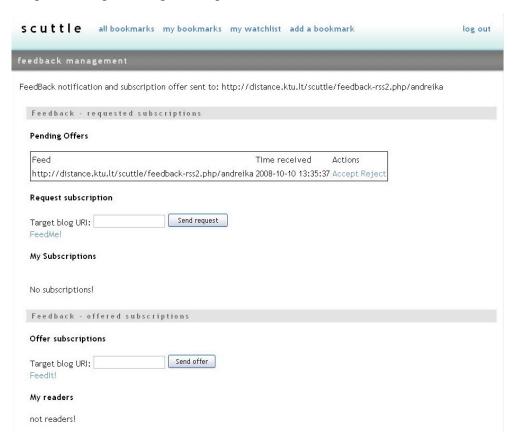


Figura 6. Suscripción a FeedBack.

Para ofrecer esta suscripción, el usuario introduce en el cuadro de texto Target blog URL del área de oferta de suscripciones de Feedback la dirección del otro usuario. Para obtener la dirección correcta, el usuario debe hacer clic en el link de 'Feed it' y sustituir el apodo al final del vínculo que se genera con el nombre de usuario de la otra persona. El otro usuario, la próxima vez que acceda a su pantalla de Feedback, se encontrará una propuesta para aceptar esta suscripción. Si acepta, comenzará a recibir los marcadores de este usuario.

Un usuario también puede suscribirse a sí mismo a todos los marcadores que otro usuario tiene almacenados. Para ello, el usuario hace lo mismo, pero esta vez en el área de Feedback "Request suscription", debe hacer clic en link de 'Feed Me', cambiar el nombre de usuario en la dirección y hacer clic en el botón de Enviar petición . Después, comenzará a recibir las actualizaciones del otro usuario.

Agradecimientos

Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para agradecer a nuestros desarrolladores de proyectos: los programadores y desarrolladores detrás de las herramientas

Moodle FeedBack module

Anna Danielewska-Tułecka (AGH - University of Science and Technology, Poland)

FeedBack Plugin for WordPress

Ahmet Soylu (ISIK University, Turkey)

Steinn Sigurdarson, Fridolin Wild (Vienna University of Economics and Business Administration, Austria)

Scuttle FeedBack Plugin

Andrej Afonin (Kaunas University of Technology, Lithuania)

APENDICE C. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN

Herramientas de mensajería instantánea

Al implementar un sistema de mensajería instantánea en un entorno educativo, la selección del sistema no debe ser dictada únicamente por su popularidad sino considerando también sus características. El argumento de que los clientes antiguos deben conservarse de forma que todos los estudiantes, incluidos aquellos que no están dispuestos a instalar un nuevo cliente de mensajería instantánea, puedan comunicarse, se puede contrarrestar fácilmente haciendo referencia a los clientes multiprotocolo que están disponibles, y que permiten una comunicación utilizando varios protocolos de mensajería instantánea simultáneamente.

La matriz siguiente muestra las características de los sistemas de mensajería instantánea más conocidos.

Sistema	Protocolo	Licencia	Audio/video	Mensajes Offline	Histórico de servidor	Longitud Max. del mensaje online/offline	Transferencia de ficheros	Conferencias	Tu propio servidor	Codificación del mensaje
QQ	Propio Cerrado	Libre distribución	Sí	Sí	N/A	N/A	Sí	Sí	No	N/A
MSN Windows Live Messenger	Propio Cerrado	Libre distribución	Sí	Sí	No	400+ plugin	Sí	Sí	No	SSL
Yahoo	Propio Cerrado	Libre distribución	Sí	Sí	Sí	800	Sí	No	No	Sí
Skype	Propio Cerrado	Libre distribución	Sí	No ⁴	No	Sin límite	Sí	Sí	No	Sí
AIM/ICQ	Propio Cerrado	Adware: con publicidad	Sí	Sí	No	Límite en el cliente (450)	Sí	Sí	No	TLS SSL

⁴ Skype no entrega los mensajes enviados a contactos offline hasta que ambas partes (emisor y receptor) están en línea

² Existen clientes jabber con características de audio/video conferencia

³ XFire es un sistema de mensajería instantánea dirigido a jugadores, por lo que su conjunto de caracterísitcas está enfocado a escenarios diferentes a los de e-Learning

Jabber	XMPP (estándar abierto)	Código abierto	Sí ⁵	Sí	Plugin modo archive	Sin Límite	Sí	Sí	Sí	SSL
eBuddy	Cliente para MSN, Yahoo, AIM, GTalk, ICQ, Facebook y MySpace	Adware: con publicidad	No	Sí	?	?	No	?	No	HTTPS
IBM Lotus Sametime	SIP, SIMPLE, T.120, XMPP, H.323	Comercial	Sí	Sí	Sí	Sin Límite	Sí	Sí	Sí	TLS SSL
XFire ⁶	Propio Cerrado	Libre distribución	Sí	?	?	?	Sí	Sí	No	?

La comparación es fácil para las funciones básicas de mensajería como el chat, conferencias multiusuario o transferencias de archivos. Sin embargo, se hace más difícil cuando se trata de comparar las características tales como audio / vídeo, comunicación o seguridad. ¿Por qué?

En el área de seguridad, muchas organizaciones tienen reglas estrictas establecidas por sus directores o por los administradores de red de IT. De hecho, clientes de mensajería instantánea son el tipo de aplicaciones que se prohíben con más frecuencia, debido a los siguientes factores:

- 1. Chatear con gente de fuera de la empresa distrae del trabajo
- 2. Una conexión permanente y abierta al mundo exterior es una puerta trasera para los posibles *hackers*, virus o "bots".

Aparte de los diez principales sistemas de mensajería instantánea, sólo hay dos que proporcionan medidas enérgicas contra estos dos factores: "Jabber" y "IBM Lotus Sametime". Estos dos sistemas pueden ser instalados localmente y ser totalmente controlados por la organización, incluida la posibilidad de detener cualquier conexión a Internet.

Jabber que tiene muchas implementaciones gratuitas de cliente/servidor en código abierto, es un candidato particularmente bueno para su despliegue dentro de una organización educativa.

En cuanto a la comunicación de voz/audio, la mayoría de los sistemas de mensajería instantánea tiene clientes con ayuda de audio/vídeo, pero la funcionalidad varía de manera

_

significativa. La aplicación que presenta menos problemas audio/voz a la hora de la implantación sigue siendo la de Skype, gracias a la arquitectura inteligente "peer-to-peer" de este sistema. Sin embargo, este no es el ingenio de un gran inventor, sino que se parece más a la inteligencia de un pirata, que hace que los administradores de red se pongan nerviosos y, como efecto secundario, hace imposible optimizar la configuración de red para la mejor calidad audio/voz con Skype.

Herramientas de comunicación basadas en SIP y H.323

Aparte de muchos protocolos propietarios no divulgados utilizados en algunos productos comerciales de VoIP (como Skype), también existen algunos protocolos de red totalmente estandarizados para aplicaciones VoIP. Los más utilizados son SIP y H.323.

Ambos estándares son bastante maduros, por lo que ya existe una gran variedad de aplicaciones de software y dispositivos de hardware que basan su éxito en estos protocolos. No tenemos aquí espacio suficiente para describir los diferentes productos software y hardware o proyectos, así que sólo proporcionaremos una descripción general de estos dos estándar.

El estándar H.323 abarca una familia de protocolos diseñados específicamente para la comunicación multimedia y conferencia de datos sobre redes IP. Define un sistema unificado completo, para realizar dichas operaciones. La norma fue aprobada por la UIT-T en 1996, y su diseño también consideró las cuestiones resueltas en la clásica red telefónica pública conmutada (PSTN) del mundo, por lo que los usuarios pueden esperar el mismo nivel de fiabilidad y la interoperabilidad, ya que se utilizan con RTPC. Esto se ve confirmado por algunas implementaciones empresariales a gran escala de H.323, por ejemplo, la infraestructura de las universidades checas de VoIP interconecta todas las líneas fijas de academias Checas desde 1999, sin que los usuarios ni siquiera se den cuenta de la diferencia.

Hay muchas soluciones comerciales y algunas soluciones de código abierto para la construcción de una infraestructura de H.323. Sorprendentemente, en comparación con el mundo del protocolo SIP, no hay tantos clientes SW desarrollados activamente como apoyo a H.323. La razón de ello podría ser la mayor complejidad del protocolo H.323 (comparado con el SIP) y también el reciente crecimiento en la popularidad de la SIP, que atrajo a los desarrolladores potenciales de VoIP.

El protocolo SIP es un competidor de H.323. muy exitoso. SIP se puede utilizar para cualquier aplicación que se necesite para establecer y administrar las sesiones de comunicación entre dos o más partes. Una de sus aplicaciones más famosas es la de VoIP. Sin embargo, el SIP también se puede utilizar para la mensajería instantánea, juegos online y realidad virtual –a pesar de que estas aplicaciones ya están cubiertas por otros protocolos o aplicaciones y, sobre todo en el caso de la mensajería instantánea, SIP es muy poco probable que se convierta en el próximo hito.

Las soluciones SIP basadas en VoIP han adquirido gran popularidad gracias a varios factores:

- El protocolo SIP se basa en texto y resulta familiar para los desarrolladores acostumbrados a los protocolos de Internet clásicos (como HTTP o SMTP)
- A primera vista, parece ser más sencillo de implementar un cliente basado en SIP que uno en H.323. No muchos desarrolladores en las primeras etapas de sus proyectos se dan cuenta de que "el diablo está en los detalles" y los detalles parecen estar cubiertos mejor en H.323 que es la razón de la mayor complejidad del estándar H.323

- Hay una fuerte tendencia de marketing para la comercialización de soluciones VoIP basadas en SIP. Es difícil adivinar su origen, pero parte del éxito de SIP puede provenir del Foro SIP [http://www.sipforum.org/], que cuenta con más proveedores y usuarios finales de dispositivos asociados que el Foro H.323 [http://www.h323forum.org/]. En cualquier caso, actualmente casi todos los vendedores de componentes de red incluyen gateways SIP o hardware SIP para teléfonos en sus líneas de productos. Sería prácticamente imposible contar y revisar todos estos dispositivos. Por lo tanto, el SIP se convirtió en un hardware increíblemente barato y ampliamente utilizado, lo que aumentó la popularidad de SIP. H.323 también sale beneficiado de esta tendencia, debido a que muchos dispositivos de HW SIP son también compatibles con H.323. Pero como H.323 es menos conocido, no hay tantos proveedores comerciales de VoIP que lo apoyen (comparado con el SIP).
- Si tomamos los resultados de Google como una medida de la popularidad, SIP es el claro ganador: poner "teléfono SIP" como una frase de búsqueda da 70 veces más resultados que "teléfono H.323".

Una tendencia interesante es la convergencia de la SIP y H.323. Un ejemplo de esta integración se describe en [H.323 versus SIP: A Comparison, http://www.packetizer.com/voip/h323 vs sip/].

Agradecimientos

Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para agradecer a nuestros desarrolladores de proyectos: los programadores y visualizadores detrás de las herramientas.

Herramientas de comunicación basadas en SIP y H.323 (Apéndice C)

Petr Dolezel, Tomáš Dulík (Universidad Tomas Bata, Zlín, República Checa)