

Urkund Analysis Result

Analysed Document: APLICACIÓN DE LOS SISTEMAS E-LEARNING EN LAS
UNIVERSIDADES - CARDENAS.docx (D38533879)
Submitted: 5/10/2018 5:21:00 PM
Submitted By: lcordovam@unemi.edu.ec
Significance: 5 %

Sources included in the report:

callo_ml_.pdf (D30714318)
callo_ml_.pdf (D30714296)
marco teorico de la tesis.docx (D29313688)
marco teorico de la tesis.docx (D29309034)
<https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/>
<http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html>

Instances where selected sources appear:

14

INTRODUCCIÓN

Durante muchos años, los sistemas educativos se han observado estáticos en el transcurso del tiempo, su accionar se limitaba a un espacio áulico en el que se transmite contenidos a través de clases magistrales; en contraste a la actualidad en que

0: marco teorico de la tesis.docx

100%

1: marco teorico de la tesis.docx

100%

la incursión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

han transformado este escenario en un sitio dinámico, convirtiendo las aulas de clases en espacios virtuales, presenciales o su combinación.

Esta dinamización de la educación hace que se migre del uso convencional de libros de texto al uso de recursos y materiales multimedia que se acceden desde tabletas o dispositivos móviles, generando un conocimiento con información disponible cualquier día de la semana a través de sistemas e-Learning,

los cuales contribuyen a

la eficacia educativa, consolidando una industria tecnológica educativa cada vez más potente.

A nivel mundial se incrementa el uso del e-Learning, las instituciones educativas lo incorporan en sus procesos formativos. Se podría definir

al e-Learning como un sistema de enseñanza aprendizaje mediado por las TIC, su característica es que a través se puede acceder a

las clases sin restricciones de espacio o tiempo CITATION Man13 \l 3082 (Rodenas, Salvador, & Moncaleano, 2013). El uso del e-Learning se orienta hacia la persona que aprende, y se destacan las ventajas como la autonomía

y el acceso a recursos educativos,

así como la mejora del rendimiento del proceso enseñanza aprendizaje.

Según datos publicados por el Sistema Nacional de Información (SNI) se ha incrementado en los últimos años el acceso a internet. Para el año 2016 el 47.97% de personas acceden a Internet en Ecuador tanto en zonas urbanas como rurales CITATION Sis17 \l 3082 (Sistema Nacional de Información, 2017). Este dato estadístico hace inferir la viabilidad del uso de entornos E-Learning en los procesos de enseñanza aprendizaje en las universidades del país.

En las Universidades ecuatorianas es notorio el uso de plataformas e-Learning para complementar o propiciar sus procesos de aprendizaje, levantando aulas virtuales en las

cuales los estudiantes en tiempos sincrónicos y asincrónicos pueden ejecutar actividades curriculares.

Con el uso del e-Learning se potencia a la tecnología educativa como una disciplina vinculada al uso de medios y la implementación de soluciones en las que se integran tecnologías propias y de código abierto.

CAPÍTULO 1

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La educación superior a distancia en Ecuador se inicia hacia el año 1976, teniendo como protagonista a la Universidad Técnica Particular de Loja. Esta alma máter que crea la modalidad abierta y a distancia con el propósito de atender a un amplio sector del magisterio nacional sin acceso a educación universitaria y que requerían de manera urgente su perfeccionamiento en pedagogía y otras áreas. A ella le siguieron la Escuela Superior Politécnica del Ejército que empieza a ofrecer educación a distancia de forma independiente desde 1985, la Universidad Nacional del Chimborazo que aplica un modelo de educación a distancia con componentes semipresenciales desde 1995 y la Universidad Tecnológica América que desde 1997 cuenta con un campus virtual en el cual empezó ofreciendo 5 carreras; modalidades similares de estudios virtuales y en modalidad semipresencial son ofrecidos también por las Universidades Católica Santiago de Guayaquil, Javeriana, Espíritu Santo y la Tecnológica Equinoccial entre otras. CITATION Est17 \l 3082 (Estudios del Centro de Desarrollo, 2017)

En general el E-Learning en el Ecuador ha sido una modalidad que ha gozado de gran acogida por parte del estudiantado que la prefiere debido a su falta de exigencia en cuanto al componente de presencialidad y cumplimiento rígido de horarios.

La utilización de los sistemas E-Learning en las universidades del Ecuador surge como una respuesta al auge tecnológico al que se encuentran expuestos los ciudadanos digitales, es común ver en nuestro alrededor a niños y jóvenes interactuando en computadores, tabletas o smartphone.

El objetivo general de la presente investigación es analizar la aplicación de los sistemas E-Learning en las universidades del Ecuador en Categoría A como una alternativa estratégica de generación de conocimiento.

Como objetivos específicos se plantea:

- Explorar el nivel de uso de entornos E-Learning en las universidades.
- Identificar las Universidades de Categoría A en el país y los entornos E-Learning en los que trabajan.
- Analizar el E-Learning como alternativa de enseñanza en las universidades

Esta investigación se justifica por la importancia del tratamiento del tema en cuanto a la utilización de entornos de aprendizaje mediados por tecnología y de esta manera propiciar entornos académicos en momentos sincrónicos y asincrónicos.

El tema de investigación se considera relevante por cuanto se asume un estudio de la situación real de las universidades del Ecuador en Categoría A en relación al uso de e-Learning.

El Consejo de Educación Superior (CES) está actualmente desarrollando una política de regulación y acreditación de las modalidades educativas virtuales y a distancia anteriormente inexistentes así la calidad de los programas evaluar según su función es ámbitos características estándares e indicadores,

así como ha normado y liderado el proceso de categorización de las Universidades en el Ecuador,

publicado en la página web del CES CITATION Con17 \l 3082 (Consejo de Educación Superior, 2017), en el cual se determinan las siguientes universidades en categoría A:

Pregrado: Escuela Politécnica Nacional (EPN) Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) Universidad de Cuenca (UC) Universidad de Especialidades Espíritu Santo (UESS) Universidad de las Fuerzas Armadas (ESPE) Universidad San Francisco de Quito (USFQ) Posgrado: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales - FLACSO (Postgrado) Universidad Andina Simón Bolívar - UASB (Postgrado)

El aporte científico se centra en el análisis detallado que se obtendrá al desagregar la información en torno al nivel de uso de e-Learning en las universidades de categoría A del Ecuador a través de la existencia de un modelo tecnológico, centrado en el aprendizaje del estudiante, que faculte la interacción con los docentes autores (generadores de contenido) y la comunicación continua con los docentes tutores (profesor de la asignatura), en donde se garantice el acceso permanente de los estudiantes a los recursos virtuales de aprendizaje y a la interacción con la comunidad universitaria.

El aprendizaje autónomo en las Universidades del Ecuador está mediado fundamentalmente por el uso de tecnologías, recursos de aprendizaje y entornos virtuales que se organizan sobre la base de una pedagogía diseñada especialmente en función a la interacción educativa del profesor y el estudiante, en tiempo real o diferido y en torno a comunidades de aprendizaje delimitadas. CITATION Con15 \l 3082 (Consejo de Educación Superior, 2015). Los beneficiarios directos de la presente investigación documental serán los estudiantes de las universidades, de manera indirecta lo profesores y la comunidad.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

En la formulación de los antecedentes investigativos se ha tomado como referente la siguiente información:

En el repositorio digital de la Universidad Nacional del Norte se identifica la tesis Metodología para la implementación de e-Learning. El objetivo planteado se refiere a

lograr el conocimiento de aprendizajes electrónicos, a fin de elaborar una metodología para E-Learning CITATION Par14 \1 3082 (Reascos & Brito, 2014).

El referido trabajo fue un plan piloto de educación a distancia virtual en la Universidad Técnica del Norte.

Otro referente no menos importante es el artículo titulado E-Learning, una alternativa en el proceso de municipalización de la educación superior en la Universidad Bolivariana de Venezuela, que reposa en la Biblioteca Digital de Vanguardia para la Investigación en Ciencias Sociales Región Andina y América Latina de la FLACSO Los Andes. El objetivo de esta investigación es constituirse en una propuesta no solo de gran envergadura para el proceso de municipalización de la educación superior impulsado por la Universidad Bolivariana de Venezuela sino para su proceso de formación en sí, haciendo un uso eficiente de las plataformas de aprendizaje, con el fin de emplear en cualquier programa de Formación de Grado que así lo requiera y ofrecer una alternativa diferente de formación CITATION Med12 \1 3082 (Medina, 2012). Este artículo resalta la importancia de tomar en cuenta el hecho de que muchos estudiantes viven en lugares muy distantes geográficamente de las sedes, y con características muy peculiares respecto a la cultura, idioma, etc., por medio del E-Learning se puede acortar estas brechas.

Así también se tomó como referencia la investigación Sistema de administración de aprendizaje UCSG E-Learning UCSG. El objetivo de esta investigación es analizar e implementar un mejorado sistema de administración de aprendizaje, el mismo que ofrecerá varias opciones de enseñanza para que exista interactividad entre el profesor y el estudiante CITATION Boh10 \1 3082 (Bohórquez, Ma Lam, & Parra, 2010). Los autores pretenden obtener resultados importantes para que los usuarios queden satisfechos con el sistema a implementar, planteando que el diseño, desarrollo y ejecución del sistema E-Learning UCSG.

El marco conceptual de la presente investigación se basa en las siguientes terminologías basadas en la información publicada en Diccionario de términos e-Learning (2016):

ANALÍTICAS DE APRENDIZAJE: diagnóstico, medición, acopio de datos, análisis e interpretación de datos

acerca de procesos educativos.

BLENDED LEARNING: proceso de enseñanza y aprendizaje en el cual se combina la modalidad presencial con la virtual, a través del uso de las TIC.

BLOG: es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos, apareciendo primero el más reciente. Habitualmente, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, estableciendo un diálogo. El uso o temática de cada blog es particular, los hay de tipo personal, periodístico, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo y más.

CHAT: es una herramienta de comunicación sincrónica (se establece en el mismo tiempo, es simultánea) que permite que los participantes del curso puedan comunicarse en tiempo real:

todas las personas que estén en el chat pueden leer los mensajes de los demás en el momento. COMUNICACIÓN: es uno de los elementos más importantes en cualquier proceso de formación. A través de las herramientas de comunicación, se pueden establecer interacciones entre los alumnos, tutores, etc. CORREO ELECTRÓNICO: es una herramienta de comunicación asincrónica (se establece en distinto espacio de tiempo) que permite enviar mensajes a los participantes del curso. Estos mensajes pueden ser leídos en cualquier momento y funcionan exactamente igual que en cualquier programa de correo. Éste suele ser el medio más generalizado para realizar tutorías a través de Internet. e-Learning:

proceso de aprendizaje que se ejecuta a través del uso de medios electrónicos e internet con presencia o no del estudiante.

e-Learning 3.0: es una combinación de sistemas para la gestión del aprendizaje y herramientas web 3.0.

FORO: es una herramienta de comunicación asincrónica, al igual que el correo electrónico. A través de esta herramienta, el tutor puede organizar debates, resolver dudas, etc. La ventaja que posee el foro es que las consultas enviadas son compartidas y pueden ser resueltas no sólo por el equipo de tutores, sino también por los propios alumnos, provocando así una mayor interacción entre ellos. GAMIFICACIÓN: empleo de videojuegos y aplicaciones lúdicas en los programas de formación que generan motivación en los estudiantes.

LIVE LEARNING: aprendizaje colaborativo sincrónico interactivo a través de videoconferencia o streaming.

METODOLOGÍA E-LEARNING: Se refiere a explicar la organización del trabajo que tendrá el curso, para la obtención del objetivo conforme a sus características (naturaleza, intencionalidad, categoría, extensión nivel, etc.) Esta organización puede señalarse en fases o pasos, por ejemplo: de iniciación o presentación, de desarrollo o ejecución y de finalización o generalización. Esta organización se presenta diferenciada si es para una modalidad presencial, de una a distancia, si es curso mixto.

MOBILE LEARNING:

se realiza mediante el uso específico de dispositivos móviles.

MOOC: cursos de acceso masivo ofertado por instituciones educativas que se realiza en línea, es masivo y abierto.

PLATAFORMAS E-LEARNING: son aplicaciones informáticas que permiten gestionar acciones formativas a través de Internet (crear cursos, dar de alta usuarios, usar herramientas de comunicación, etc.). Mediante una clave el usuario accede a un espacio privado en el que se llevan a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje, facilitan la creación de entornos de enseñanza-aprendizaje, integrando materiales didácticos, herramientas de comunicación, colaboración, gestión, etc.

SCORM/AICE: Compatibilidad con SCORM 1.2. SCORM (del inglés Sharable Content Object Reference Model) es un estándar de objetos de aprendizaje estructurados. Mejoras en el manejo de objetos AICC. El AICC (Aviation Industry Computed Based-Training Comitee) es una asociación internacional de formación profesional asistida por ordenadores que ha desarrollado otro estándar para la elaboración de objetos de aprendizaje.

SCORM:

0: callo_ml_.pdf

100%

1: callo_ml_.pdf

100%

Un paquete SCORM es un bloque de material web empaquetado de una manera que sigue el estándar SCORM de objetos de aprendizaje. Estos paquetes pueden incluir páginas web, gráficos, programas Javascript, presentaciones Flash y cualquier otra cosa que funcione en un navegador web. El módulo SCORM permite cargar fácilmente cualquier paquete SCORM (

Sharable Content Object Reference Model) estándar y convertirlo en parte de un curso.

WIKIS: Son sitios webs colaborativos que pueden ser editados por varios usuarios pudiendo crear, editar, borrar o modificar el contenido de una página web de forma interactiva, fácil y rápida, de esta forma es construido entre todos. El sitio más conocido es la Wikipedia.

CAPTERRA MARKET SCORE: es un sitio web que mide el índice de popularidad personalizado, que se utiliza para clasificar las soluciones de software en cada sector. El algoritmo toma los siguientes mecanismos para desarrollar un puntaje de popularidad para cada medio:

- Número de clientes (40%): organizaciones que utilizan el software
- Número de usuarios activos (40%): personas en aquellas organizaciones que utilizan activamente el software
- Presencia social (20%): se compone en el número de seguidores o me gusta tenga en las redes sociales principales como Facebook, Twitter, LinkedIn.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

La investigación documental es el estudio metódico, sistemático y ordenado, con objetivos bien definidos de datos, documentos escritos, fuentes de información impresas, contenidos y referencias bibliográficas los cuales una vez recopilados contextualizados, clasificados, categorizados y analizados sirven de base para la comprensión del problema. La investigación documental depende fundamentalmente de la información que se recoge o consulta en documentos como fuente de referencia en cualquier momento o lugar sin que se altere su naturaleza o sentido para que aporte información o rinda cuentas a una realidad o acontecimiento CITATION Ped13 \l 3082 (Páramo, 2013). En este sentido se tiene diferentes

tipos de documentos que pueden ser libros monografías, textos, manuales publicaciones en revistas, publicaciones técnicas, etcétera.

La investigación documental permite adentrarse en temas con mayor profundidad apoyándose en fuentes de carácter documental, menciona Ballén (2013): “es un instrumento o técnica de investigación cuya finalidad es obtener datos a partir de documentos susceptibles a ser utilizados dentro de los propósitos de un estudio concreto” (p. 59). Por lo que mientras más fuentes se utilicen, más confiable será el trabajo realizado.

En la investigación documental se manejan dos métodos de investigación: - El método clásico, que comprende los aspectos literarios, históricos, jurídicos, sociológicos y lingüísticos. - El método de análisis de contenido, que comprende el análisis de exploración y verificación, que puede ser dirigido como no dirigido.

En la presente investigación se trabaja mediante el análisis de contenido por tener un carácter racional e intuitivo, en el que el elemento cualitativo constituye la parte esencial de la investigación. Así también, se utiliza el método inductivo, pues se parte de un estudio particular en relación al e-Learning para llegar a la generalización de su aplicabilidad en las universidades categoría A del Ecuador.

CAPÍTULO 4

DESARROLLO DEL TEMA

Tecnología y educación

En la divulgación de contenidos pueden existir diferentes lenguas y costumbres que serán una limitante para la convergencia cultural. Menciona Gallega (2015) “La cultura tecnológica constituye el área de solapamiento y coincidencia de todas las variedades multiculturales de las sociedades industriales avanzadas” (p. 31). A las diferentes formas culturales se le ha añadido la cultura tecnológica como elemento de modernidad y supervivencia.

E-Learning: cambio e innovación en el campo educativo

El E-Learning se concibe como un conjunto de procesos de enseñanza-aprendizaje

ejecutados mediante plataformas tecnológicas, en la cual no siempre se tiene la presencia de alumnos y profesores, lo que se conoce como sincronía y asincronía.

Entre las características del e-Learning, se pueden mencionar que la formación académica se vuelve más flexible, permite la aplicabilidad de métodos y recursos variados, los estudiantes participan de manera sincrónica y/o asincrónica mientras el profesor guía los procesos formativos presentando diversidad de contenidos y manteniendo comunicación constante entre los participantes dinamizando así el proceso de aprendizaje.

El E-Learning inicia en el campo de la educación a distancia y semi presencial poniendo a disposición de la comunidad educativa un entorno de aprendizaje virtual, en el que los medios esenciales eran los videos, considerado como una práctica innovadora en conjunto con el

aprendizaje virtual, adecuando las estructuras y las estrategias a las necesidades educativas desde esta tendencia en la educación. Posteriormente se dinamizó la universalización del uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la docencia presencial y la incorporación de metodologías innovadoras para la producción y difusión de conocimiento, en base a las nuevas necesidades de atención y formación continua tanto de profesores como de estudiantes, lo que amplía de forma notable las necesidades y expectativas de la comunidad educativa en las universidades.

Actualmente se vive una cultura de cambios e innovaciones constantes, el ámbito educativo no es la excepción. Asevera Gallego (2015) "Si los centros docentes no hacen un análisis profundo de su forma de enseñar y la didáctica utilizada seguirán enseñando con tiza de cal en una era de tecnología" (p. 37). El uso de plataformas e-Learning introduce nuevas formas de aprendizaje, generando nuevos contextos ante los cuales algunos maestros se encuentran desorientados de cómo actuar.

Estas nuevas formas de aprendizajes han evolucionado paralelamente al E-Learning, mostrando fases que han tenido efecto en el desarrollo tecnológico y de la organización de los modelos educativos.

En educación superior, los docentes deben realizar una gran labor equilibrada y relacionada a los ámbitos tecnológicos que la sociedad nos brinda. Las Instituciones de Educación Superior (IES) se convierten en el motor económico y social liderando cambios significativos en cada sector estratégico de acuerdo a necesidades y potencialidades del medio CITAION Cai16 \l 3082 (Caicedo, Marcillo, Rodríguez, Caicedo, & Rodríguez, 2016). Por lo tanto, las IES deben involucrar el uso de entornos tecnológicos, como el e-Learning, a fin de realizar actividades académicas innovadoras, generando conocimiento a través del uso de las TICs.

E-Learning como alternativa de enseñanza en las universidades

En las universidades de Categoría A en el Ecuador, se realizan actividades académicas en las siguientes plataformas E-Learning de acuerdo a datos publicados por el CEAACES (2016) citados por Solís & Solís (2017), ver tabla1: Tabla 1. Universidades de Categoría A en el Ecuador y sus sistemas E-Learning CATEGORIA A UNIVERSIDAD PLATAFORMA TIPO DE SOFTWARE Escuela Politécnica Nacional (EPN) Moodle Libre Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) Dspace Libre Universidad San Francisco de Quito (USFQ) Desire 2 Learn Libre Universidad de Cuenca (U de Cuenca) Moodle Libre Universidad de las Fuerzas Armadas (ESPE) Dspace Libre Universidad de Especialidades Espíritu Santo (UEES) Blackboard Comercial Universidad Andina Simón Bolívar UASM (postgrados) Moodle Libre Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales Flacso (postgrados) Blackboard Comercial Fuente: CITAION Mar172 \l 3082 (Solís & Solís, 2017)

Existen dos grandes grupos de plataformas e-Learning: las libres o de código abierto y las comerciales, detalladas de la siguiente manera: 1.

1: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/>

31%

Plataformas e-Learning de código abierto, es un tipo de software que está diseñado para ser distribuido y desarrollado libremente, posee una licencia de código abierto y forma parte del dominio público. Es importante anotar que aunque su uso y distribución son libres,

posteriormente se pueden presentar costos para su mantenimiento. Entre las más usadas de código abierto

se identifican a: Moodle, Canvas, Chamilo, Sakai o los LMS para WordPress.

La tabla 2 presenta datos del Moodle especificando la cantidad de sitios registrados, los países que lo están utilizando, la cantidad de cursos generados, inscripciones al mismo, cantidad de foros y recursos utilizados, cantidad de usuarios registrados en el Moodle.

Tabla 22. Datos estadísticos de Moodle.

Sitios registrado 100,994

Países 230

Cursos 14'981,047

Inscripciones 560'158,118

Publicaciones en el foro 261'657,322

Recursos 132'868,461

Pregunta del cuestionario 801'705,642

Usuarios 130'294,737 Fuente: <https://moodle.net/stats/>

Figura 11: Característica de Moodle

Fuente: <https://www.capterra.com/learning-management-system-software/#affordable>

2.

Plataformas e-Learning de pago, las cuales pueden ser:

0: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/>

95%

1: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html>

95%

Plataformas e-Learning de pago por uso en la nube, es una alternativa

muy usual en la actualidad, el suscriptor paga en función al uso que se

0: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/> 66%

1: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html> 66%

le vaya a dar a la plataforma, como número de alumnos activos en la plataforma, cantidad de cursos

o

0: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/> 73%

1: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html> 73%

módulos, etc. Plataformas e-Learning de pago por licencia, son plataformas en las que hay que pagar por la licencia de uso por un tiempo determinado, que puede ser desde un mes hasta un año.

0: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/> 100%

1: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html> 100%

Dentro de las LMS comerciales, la más conocida y usada es BlackBoard, pero existen otras como: eDucativa, FirstClass, Saba o NEO LMS.

Existen diversas plataformas de aprendizaje en el mundo, es preciso mencionar las 20 mejores y lo observaremos en la tabla 3. Tabla 33. Lista de las plataformas más usadas. No. Nombre del LMS Puntuación en el mercado Número de clientes Número de usuarios

1	Edmodo	84	350,000	58'000.000
2	Moodle	81	70,569	89'237,532
3	Factores de exito	60	6,000	45'000,000
4	Pizarra	60	16,000	24'000,000
5	Piedra angular	49	2,600	27'200,000
6	SkillSoft	48	6,700	19'000,000
7	Estructura	46	3,000	20'000,000
8	Software de Saba	44	2,000	33'000,000
9	schoolology	44	2,000	20'000,000
10	Litmos	42	3,500	6'000,000
11	Latitude Learning	42	14,299	4'218,001
12	Edsby	40	10,800	1'910,000
13	Collaborizar el aula	40	57,600	420,000
14	Brightspace	39	2,000	15'000,000
15	WizIQ Inc	37	5,000	500,000
16	Neo LMS	36	8,700	970,000
17	Absorber LMS	36	720	6'200,00
18	Talent LMS	35	3,132	1'552,000
19	Educdium	35	9,300	75,000
20	Digital Chalk	34	4,090	908,440

Fuente: <http://www.capterra.com/learning-management-system-software/#infographic> Figura 22. Número de clientes de las plataformas más usadas.

Número de clientes Edmodo Moodle Factores de exito Pizarra Piedra angular SkillSoft Estructura Software de Saba schoolology Litmos Latitude Learning Edsby Collaborizar el aula Brightspace WizIQ Inc Neo LMS Absorber LMS Talent LMS Educdium Digital Chalk 350000

70569 6000 16000 2600 6700 3000 2000 2000 3500 14299 10800 57600 2000 5000 8700 720
3132 9300 4090

Fuente:<http://www.capterra.com/learning-management-system-software/#infographic> Figura 33. Número de usuarios de las plataformas más usadas.

Número de usuarios Edmodo Moodle Factores de éxito Pizarra Piedra angular SkillSoft Estructura Software de Saba schoology Litmos Latitude Learning Edsby Collaborizar el aula Brightspace WizlQ Inc Neo LMS Absorber LMS Talent LMS Educdium Diguita Chalk 58000000 89237532 45000000 24000000 27200000 19000000 20000000 33000000 20000000 6000000 4218001 1910000 420000 15000000 500000 970000 6200000 1552000 75000 908440

Fuente:<http://www.capterra.com/learning-management-system-software/#infographic> En la tabla 4 y 5 se observan las 5 LMS más accesible y más fáciles de usar. Tabla 44. LMS más accesible. N° NOMBRE DEL LMS PUNTAJE DE ASEQUIBILIDAD 1 Talent LMS 96 2 Eduance360 95 3 CourseWeb.com 95 4 Loop 95 5 Chamilo 94 Fuente:<http://www.capterra.com/learning-management-system-software/#affordable> Figura 44: Característica de gestión de dos de los LMS más accesible.

Fuente:<https://www.capterra.com/learning-management-system-software/#affordable>

Tabla 55. LMS más fácil de usar. N° NOMBRE DEL LMS PUNTAJE DE USUARIO 1 Sky Prep 93 2 Bridge 93 3 Litmos LMS 91 4 Talent LMS 91 5 Mindflash Online Training 88 Fuente:<http://www.capterra.com/learning-management-system-software/#user-friendly> Figura 55: Diagrama de barra de los LMS más fáciles de usar.

PUNTAJE DE USUARIO Sky Prep Bridge Litmos LMS Talent LMS Mindflash Online Training 1 2 3 4 5 93 93 91 91 88

Fuente: <http://www.capterra.com/learning-management-system-software/#user-friendly>

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES

Una vez finalizada la presente investigación, se concluye que:

- Las plataformas de E-Learning representan ya una realidad tecnológica dentro del ámbito universitario online, facilitando la interacción entre el profesor y el alumno.
- El uso de E-Learning requiere tomar en cuenta aspectos relevantes como la planificación de los temas de clases en relación con el entorno tecnológico para que se produzca motivación de los estudiantes y la formación cumpla sus objetivos.
- La formación online con el apoyo del E-Learning se plantea como una alternativa de enseñanza aprendizaje cada vez más solicitada y presente en los estudios universitarios, este tipo de formación está modificando las estructuras formales de las universidades aportando mayor flexibilidad y accesibilidad a través de las tecnologías educativas.

- Las universidades se están transformando y expandiendo mediante el uso de las nuevas tecnologías haciéndose accesibles al alumno que no puede acudir a su sede física por distintas causas y que su proceso de enseñanza aprendizaje se apoya en un entorno didáctico de infografías y recursos interactivos.
- Con el uso el E-Learning la figura del docente se muestra como un nuevo tipo de profesional que la sociedad actual demanda y que está capacitado para cubrir de la necesidad de constante evolución que afecta a la docencia presencial, semi presencial y online. La transformación hacia un modelo digital ha requerido fuerza importante de formación e Innovación docente por parte del profesorado
- Para ser profesor universitario en el contexto actual no basta con ser un experto erudito en una cierta área de conocimiento, es necesario ser buenos comunicadores, conocer las nuevas tecnologías, desarrollar una total empatía con los alumnos, ser creativos e innovadores y estar dispuestos a incorporar nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje mediados por tecnología, facilitando un espacio de innovación educativa que sirve como estímulo y acelerador de los procesos de transformación digital en los que se encuentran las universidades.

Número de usuarios Edmodo Moodle Factores de exito Pizarra Piedra angular SkillSoft
Estructura Software de Saba schoology Litmos Latitude Learning Edsby Collaborizar el aula
Brightspace WizIQ Inc Neo LMS Absorber LMS Talent LMS Educdium Diguita Chalk 58000000
89237532 45000000 24000000 27200000 19000000 20000000 33000000 20000000 6000000
4218001 1910000 420000 15000000 500000 970000 6200000 1552000 75000 908440

Número de clientes Edmodo Moodle Factores de exito Pizarra Piedra angular SkillSoft
Estructura Software de Saba schoology Litmos Latitude Learning Edsby Collaborizar el aula
Brightspace WizIQ Inc Neo LMS Absorber LMS Talent LMS Educdium Diguita Chalk 350000
70569 6000 16000 2600 6700 3000 2000 2000 3500 14299 10800 57600 2000 5000 8700 720
3132 9300 4090

PUNTAJE DE USUARIO Sky Prep Bridge Litmos LMS Talent LMS Mindflash Online Training 1 2 3
4 5 93 93 91 91 88

Hit and source - focused comparison, Side by Side:

Left side: As student entered the text in the submitted document.

Right side: As the text appears in the source.

Instances from: callo_ml_.pdf

2: callo_ml_.pdf

100%

Un paquete SCORM es un bloque de material web empaquetado de una manera que sigue el estándar SCORM de objetos de aprendizaje. Estos paquetes pueden incluir páginas web, gráficos, programas Javascript, presentaciones Flash y cualquier otra cosa que funcione en un navegador web. El módulo SCORM permite cargar fácilmente cualquier paquete SCORM (

2: callo_ml_.pdf

100%

Un paquete SCORM es un bloque de material web empaquetado de una manera que sigue el estándar SCORM de objetos de aprendizaje. Estos paquetes pueden incluir páginas web, gráficos, programas JavaScript, presentaciones Flash y cualquier otra cosa que funcione en un navegador web. El módulo SCORM permite cargar fácilmente cualquier paquete SCORM

Instances from: callo_ml_.pdf

3: callo_ml_.pdf

100%

Un paquete SCORM es un bloque de material web empaquetado de una manera que sigue el estándar SCORM de objetos de aprendizaje. Estos paquetes pueden incluir páginas web, gráficos, programas Javascript, presentaciones Flash y cualquier otra cosa que funcione en un navegador web. El módulo SCORM permite cargar fácilmente cualquier paquete SCORM (

3: callo_ml_.pdf

100%

Un paquete SCORM es un bloque de material web empaquetado de una manera que sigue el estándar SCORM de objetos de aprendizaje. Estos paquetes pueden incluir páginas web, gráficos, programas JavaScript, presentaciones Flash y cualquier otra cosa que funcione en un navegador web. El módulo SCORM permite cargar fácilmente cualquier paquete SCORM

Instances from: marco teorico de la tesis.docx

0: marco teorico de la tesis.docx

100%

la incursión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

0: marco teorico de la tesis.docx

100%

The source document can not be shown. The most likely reason is that the submitter has opted to exempt the document as a source in Urkund's Archive.

Instances from: marco teorico de la tesis.docx

1: marco teorico de la tesis.docx 100%

la incursión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

1: marco teorico de la tesis.docx 100%

The source document can not be shown. The most likely reason is that the submitter has opted to exempt the document as a source in Urkund's Archive.

Instances from: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/>

5: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/> 31%

Plataformas e-Learning de código abierto, es un tipo de software que está diseñado para ser distribuido y desarrollado libremente, posee una licencia de código abierto y forma parte del dominio público. Es importante anotar que aunque su uso y distribución son libres,

posteriormente se pueden presentar costos para su mantenimiento. Entre las más usadas de código abierto

5: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/> 31%

Plataformas e-learning de código abierto Este tipo de plataforma llamada de código abierto se refiere a un tipo de software que está diseñado para ser distribuido y desarrollado libremente. La licencia de un software de código abierto forma parte del dominio público.

Un factor a tener en cuenta es que, aunque su uso y distribución son libres, a posteriori pueden presentarse costes para el mantenimiento de la plataforma o que sea necesario contratar personal cualificado, etc.

Entre las más usadas de código abierto

6: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/> 95%

Plataformas e-Learning de pago por uso en la nube, es una alternativa

6: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/> 95%

Plataformas e-learning de pago por uso (en la nube), es una de las alternativas

8: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/> 66%

le vaya a dar a la plataforma, como número de alumnos activos en la plataforma, cantidad de cursos

8: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/> 66%

le vaya a dar a la plataforma. Por ejemplo, pagas en función del número de alumnos activos en la plataforma, por cursos,

10: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/> 73%

módulos, etc. Plataformas e-Learning de pago por licencia, son plataformas en las que hay que pagar por la licencia de uso por un tiempo determinado, que puede ser desde un mes hasta un año.

12: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/> 100%

Dentro de las LMS comerciales, la más conocida y usada es BlackBoard, pero existen otras como: eDucativa, FirstClass, Saba o NEO LMS.

10: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/> 73%

módulos, etc.

Plataformas e-learning de pago por licencia, son plataformas LMS que no tienen el código libre, por lo que hay que pagar por la licencia de uso. En estos casos se paga un tiempo determinado, que puede ser desde un mes hasta un año.

12: <https://prezi.com/ypr4hdav63ut/trabajo-final/> 100%

Dentro de las LMS comerciales, la más conocida y usada es BlackBoard, pero existen otras como: eDucativa, FirstClass, Saba o NEO LMS.

Instances from: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html>

4: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html> 45%

Plataformas e-Learning de código abierto, es un tipo de software que está diseñado para ser distribuido y desarrollado libremente, posee una licencia de código abierto y forma parte del dominio público. Es importante anotar que aunque su uso y distribución son libres,

4: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html> 45%

Plataformas e-learning de código abierto, es decir, cuando decimos código abierto nos referimos a un tipo de software que está diseñado para ser distribuido y desarrollado libremente. La licencia de un software de código abierto forma parte del dominio público. Un factor a tener en cuenta es que, aunque su uso y distribución son libres,

7: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html> 95%

Plataformas e-Learning de pago por uso en la nube, es una alternativa

7: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html> 95%

Plataformas e-learning de pago por uso (en la nube), es una de las alternativas

9: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html> 66%

le vaya a dar a la plataforma, como número de alumnos activos en la plataforma, cantidad de cursos

9: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html> 66%

le vaya a dar a la plataforma. Por ejemplo, pagas en función del número de alumnos activos en la plataforma, por cursos,

11: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html> 73%

11: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html> 73%

módulos, etc. Plataformas e-Learning de pago por licencia, son plataformas en las que hay que pagar por la licencia de uso por un tiempo determinado, que puede ser desde un mes hasta un año.

13: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html>

100%

Dentro de las LMS comerciales, la más conocida y usada es BlackBoard, pero existen otras como: eDucativa, FirstClass, Saba o NEO LMS.

módulos, etc.

- Plataformas e-learning de pago por licencia, son plataformas LMS que no tienen el código libre, por lo que hay que pagar por la licencia de uso. En estos casos se paga un tiempo determinado, que puede ser desde un mes hasta un año.

13: <http://www.ciape.org/las-10-mejores-plataformas-e-learning.html>

100%

Dentro de las LMS comerciales, la más conocida y usada es BlackBoard, pero existen otras como: eDucativa, FirstClass, Saba o NEO LMS.