



**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA**  
Grupo de trabajo Proyecto PLANESTIC  
Centro Gestión del Conocimiento

**Cámara  
de Comercio  
de Bogotá**

**INFORME EJECUTIVO**  
**ASISTENCIA AL EVENTO MOODLE MOOT 2013 COLOMBIA**  
**Maritza Sánchez Delgado - Yymmy Sydney Estevez**  
**Bogotá – 28, 29 y 30 de Agosto de 2013**



## TALLERES AGOSTO 28



Jorge Jaramillo  
Universidad Militar - Colombia

### Diseño de un aula virtual en Moodle con apoyo en herramientas Web 2.0

#### Resumen

El taller consistió en el diseño y construcción de un Aula Virtual bajo plataforma Moodle apoyado en herramientas Web, en el cual se trabajaron los aspectos didácticos y pedagógicos más importantes que deben ser tenidos en cuenta, para desarrollar una buena propuesta de un curso, que permita realmente apoyar y motivar el aprendizaje significativo y colaborativo en los estudiantes.

#### Contenido del Taller:

##### Estructura y diseño del bloque inicial (1:30 hrs)

1. Edición de perfil, conexión a redes sociales, recorte de imágenes y efectos especiales con [pixlr.com/express](http://pixlr.com/express)
2. Creación de una identificación gráfica del curso. Uso de [pixlr.com/express](http://pixlr.com/express) y selección de imágenes de uso libre en la web.
3. Creación de las principales secciones del bloque
4. Adecuación de los espacios de comunicación entre docente y estudiantes en Moodle. Características de funcionamiento y uso del tablón de noticias y el foro de pregunte al docente.
5. Creación y construcción de un mensaje de bienvenida al curso. Uso de la herramienta de Capture de Youtube para crear un video de presentación o utilización de la herramienta Voki para crear un avatar animado que presente el curso.
6. Creación de un cuestionario de conductas de entrada para el curso y recalcar la importancia de registrar el conocimiento de los prerrequisitos para desarrollar el curso. A partir del resultado de la prueba, sugerir y recomendar el estudio de algún OVA particular y la lectura de algún documento específico o se puede dar acceso al primer módulo del curso.



7. Diseñar la presentación del curso en el formato de libro, con uso de imágenes y grabaciones de audio en SoundCloud, incrustadas en cada una de las páginas de presentación.
8. Adecuar de espacios para encuentros virtuales, ya sean chats con Moodle o el uso de alguna herramienta de videoconferencia como Twiddla o Hangout de Google.

### **Estructura y diseño del bloque temático (2:30 hrs)**

1. Creación de las principales secciones del bloque
2. Organización y diseño de material de estudio con el recurso de libro, incrustando componentes de youtube, video, slideshare, entre otros.
3. Creación de un componente SCORM sencillo con MyUdutu y cargarlo en Moodle como objeto de aprendizaje.
4. Creación de una página de enlaces de interés, utilizando la herramienta de acortar URL de Google, Goo.gl.
5. Carga de archivos en una carpeta Moodle en formato PDF. Herramientas para crear estos archivos a partir de un PPT o un DOC o desde un sitio Web.
6. Formato de creación de actividades de aprendizaje. Presentación de los principales tipos de actividades que pueden desarrollarse en Moodle, bajo la taxonomía de Bloom digital.
7. Herramientas complementarias que nos permitirían construir actividades colaborativas como Cacao para crear diagramas, VoiceThread para discernir alrededor de un componente multimedia, bloguear y compartir en el Aula Virtual, desarrollar mapas conceptuales con Bubbl.us y crear videos con Wevideo.
8. Finalmente, diseñar actividades evaluativas, utilizando educaplay para crear componentes multimedia en formato SCORM.

### **Taller de Diseño de un Aula Virtual**

1. Ingresar a: <http://moodlemoot.nivel7.net>
2. usuario: 60344775 clave: 60344775
3. Desarrollar el taller con base en la guía:  
Taller\_Creacion\_Aula\_Virtual.pdf (Adjunto a este informe).





Susana Trbaldo - Argentina

Directora Net-Learning y Languageway

Lleva el aula de Moodle en tu móvil

## Resumen

En primer lugar presenta el contexto, y los conceptos ubicuidad y m-learning. Luego focaliza en los objetivos en el que los futuros diseñadores instruccionales estudian el marco de referencia teórica del e-learning y el diseño instruccional y desarrollan las competencias básicas de un diseñador:

Seleccionan diferentes modelos de desarrollo de proyectos, diagnostican necesidades de formación y diseñan un macrodiseño. Luego nos focalizamos en otras competencias más específicas como: - Estructurar contenidos, integrar formatos multimediales, redactar hipertextos, evaluar interfaces. Finalmente integramos todo en la práctica del diseño de un guión de un Objeto de Aprendizaje para ser colocado en Moodle. Ese es el momento en que los futuros diseñadores pueden tomar la lupa y analizar modelos de diseño más específicos como Mobile Learning. ¿Qué pasa cuando es necesario diseñar propuestas que permitan acceder a los contenidos educativos desde cualquier lugar "just in time". Los diseñadores instruccionales deben plantear soluciones diferentes que permitan ese aprendizaje ubicuo.

Aquí comienza el desafío y el trabajo de exploración en un aula Demo preparada con materiales con recursos de Moodle para móviles y de recursos de la web 2.0 compatibles con dispositivos móviles e integrados a Moodle. Veremos las características más importantes de los materiales para m-learning. Para quienes ya utilizan la plataforma Moodle para cursos de E-Learning, emplearla para contenidos de M-Learning representa una solución de bajo costo sin necesidad de recurrir a al desarrollo de apps específicas. Para quienes aún no la utilizan, la necesidad de integrar propuestas de M-Learning puede un factor de decisión para su adopción. Por supuesto el abanico de posibilidades que se abre es muy amplio con desarrollos de diferentes tipos.

## Taller para Smartphone

1. Ingresar a: <http://www.netlearningmoodle.com.ar/>
2. usuario: moodlemoot10 clave: mm4321
3. Navegar en la plataforma para Móvil
4. Observaciones, Sugerencias
5. Conclusiones



**Ari Dias - Brasil**

Ecosystem Solution Architect para Amazon Web Services.

## Cloud computing para educación

### Resumen

Principales características del Cloud Computing para educación, ventajas generales de la computación en la nube y la aplicabilidad en el sector de la educación:

- El elevado número de usuarios, exigiendo una variedad de recursos de los diferentes sistemas de 24x7.
- La alta concurrencia de esta demanda, dados los períodos específicos de inscripción o exámenes durante todo el año.
- Creciente demanda de recursos digitales, como parte de la experiencia de aprendizaje o incluso la tendencia de los programas en línea.
- Aprovechamiento de los recursos locales.

Las instituciones educativas líderes en la región han optado por Moodle con servicios basados en AWS de Nivel Siete algunos de ellos, como la Universidad del Rosario, Universidad de la Sabana, Universidad Jorge Tadeo Lozano y la Universidad de la Salle, entre muchos otros, han mejorado la disponibilidad de la plataforma a 99,9% gracias a MultiZone RUS, autoscaling ha sido fundamental y con el fin de optimizar los recursos, dada la estacionalidad de la demanda.



**Brigitte Baquero**

Nivel Siete - Colombia

## Lo nuevo de Moodle 2.5

13:30 - 17:30

### Introducción

Moodle 2.5 - Fecha de liberación: 14 Mayo 2013

Nuestro proceso para liberación de versiones continúa evolucionando y mejorando, con más pruebas (humanas y automatizadas) que nunca antes. Agradecemos especialmente al equipo de integración del Cuartel General de Moodle, que revisó y mejoró incansablemente todo el nuevo código, a David Monllao por nuestro excelente mecanismo para pruebas basado en behat, al igual que a todos los probadores de Aseguramiento de la Calidad, los pares revisores y los probadores de asuntos, que probaron cada una de las adiciones de Moodle 2.5 (¡3 veces!).

### Contenido

- 1 Requisitos
- 2 Advertencias
  - 2.1 Arquitectura Multi-servidor con versiones diferentes de PHP
  - 2.2 Restaurando respaldos de Moodle 2.5 a sitios con versiones antiguas de PHP
  - 2.3 Opción para calificación manual en la Interfase del Usuario del examen (cuestionario)
- 3 Principales características
- 4 Mejoras en inscripciones (matriculaciones)
- 5 Desempeño
- 6 Misceláneos
- 7 Cambios en API
  - 7.1 Notas de actualización para los desarrolladores
  - 7.2 Mejoras en seguridad
- 8 Ir a página [http://docs.moodle.org/all/es/Notas\\_de\\_Moodle\\_2.5](http://docs.moodle.org/all/es/Notas_de_Moodle_2.5)



## Resumen

Desde la versión 2.0 hemos visto muchas mejoras en la plataforma. Moodle 2.5 incorpora nuevas características como una mejora significativa en la usabilidad en los formularios. Los educadores pueden otorgar badges en base a una variedad de criterios elegidos con la nueva característica Badges en Moodle, por lo que es fácil de reconocer las habilidades de los estudiantes.

- Todo en un dispositivo móvil: Temas Moodle ahora pueden utilizar el marco Bootstrap populares de Twitter. Esto significa que el aspecto de Moodle puede ser atractivo, flexible y ágil, permitiendo el sitio para llevar a cabo igualmente bien en computadoras de escritorio y pantallas táctiles móviles sin trabajo adicional. Además Moodle 2.5 soporta la última aplicación Moodle Mobile para iOS y Android, que proporciona funciones adicionales para el acceso sin conexión al contenido de Moodle y de fácil subida de fotos y videos desde dispositivos móviles.
- Más fácil de mantener: Ahora es posible instalar y actualizar complementos directamente desde la interfaz web, ya sea directamente desde el repositorio oficial de Moodle Plugins en moodle.org o subiéndolos como un archivo zip en la página de administración. Esto hace que sea más fácil de instalar y mantener nuevas funciones creadas por la comunidad de Moodle.
- Funcionalidad mejorada: Moodle 2.5 tiene una serie de pequeñas mejoras de usabilidad. Los formularios ahora aparecen de manera más simple, con los ajustes avanzados que se contraen de forma predeterminada. Arrastrar y soltar imágenes y texto directamente en una página del curso desde el escritorio u otra ventana del navegador. Mostrar carpetas del curso directamente en la página del curso. Saltar rápidamente entre las secciones del curso, y más. Esto sigue el enfoque de Moodle en las mejoras de usabilidad en cada lanzamiento.



## CONFERENCIAS AGOSTO 29



**Willem Boom - Estados Unidos**  
Vicepresidente para las américas de Totara Learning Solutions

**Casos de éxito Moodle en grandes corporaciones**

### Resumen

Totara LMS is commercial open source  
Totara is a distribution of Moodle  
An extended versión with a workplace focus  
Skills and competencies, learning plans, reporting, management, and more...  
Totara is a global partnership  
Joint venture between Kineo (City & Guilds), (y), Catalyst IT, and Flexible Learning International  
Global partner network, over 65+ so far



### Estudio de Casos de Éxito

- Jury's Inn (Hospitality)
- Tesco (Retail)
- Vodafone (Tech)
- American Cancer Society (Healthcare/Non-profit)



### Presentación

<http://www.slideshare.net/Nivel7Latinoamerica/willem-boom-casos-de-exito-moodle-en-grandes-corporaciones>





Ari Dias - Brasil

Ecosystem Solution Architect para Amazon Web Services.

## Cloud computing para educación

### Introducción

La computación en la nube, concepto conocido también bajo los términos servicios en la nube, informática en la nube, nube de cómputo o nube de conceptos, del inglés cloud computing, es un paradigma que permite ofrecer servicios de computación a través de Internet.

En este tipo de computación todo lo que puede ofrecer un sistema informático se ofrece como servicio, de modo que los usuarios puedan acceder a los servicios disponibles "en la nube de Internet" sin conocimientos (o, al menos sin ser expertos) en la gestión de los recursos que usan. Según el IEEE Computer Society, es un paradigma en el que la información se almacena de manera permanente en servidores de Internet y se envía a cachés temporales de cliente, lo que incluye equipos de escritorio, centros de ocio, portátiles, etc.

La computación en la nube son servidores desde internet encargados de atender las peticiones en cualquier momento. Se puede tener acceso a su información o servicio, mediante una conexión a internet desde cualquier dispositivo móvil o fijo ubicado en cualquier lugar. Sirven a sus usuarios desde varios proveedores de alojamiento repartidos frecuentemente por todo el mundo. Esta medida reduce los costes, garantiza un mejor tiempo de actividad y que los sitios web sean invulnerables a los hackers, a los gobiernos locales y a sus redadas policiales.

"Cloud computing" es un nuevo modelo de prestación de servicios de negocio y tecnología, que permite incluso al usuario acceder a un catálogo de servicios estandarizados y responder con ellos a las necesidades de su negocio, de forma flexible y adaptativa, en caso de demandas no previsibles o de picos de trabajo, pagando únicamente por el consumo efectuado, o incluso gratuitamente en caso de proveedores que se financian mediante publicidad o de organizaciones sin ánimo de lucro.



El cambio que ofrece la computación desde la nube es que permite aumentar el número de servicios basados en la red. Esto genera beneficios tanto para los proveedores, que pueden ofrecer, de forma más rápida y eficiente, un mayor número de servicios, como para los usuarios que tienen la posibilidad de acceder a ellos, disfrutando de la 'transparencia' e inmediatez del sistema y de un modelo de pago por consumo. Así mismo, el consumidor ahorra los costes salariales o los costes en inversión económica (locales, material especializado, etc).

Computación en nube consigue aportar estas ventajas, apoyándose sobre una infraestructura tecnológica dinámica que se caracteriza, entre otros factores, por un alto grado de automatización, una rápida movilización de los recursos, una elevada capacidad de adaptación para atender a una demanda variable, así como virtualización avanzada y un precio flexible en función del consumo realizado, evitando además el uso fraudulento del software y la piratería.

La computación en nube es un concepto que incorpora el software como servicio, como en la Web 2.0 y otros conceptos recientes, también conocidos como tendencias tecnológicas, que tienen en común el que confían en Internet para satisfacer las necesidades de cómputo de los usuarios.

#### Resumen

Las principales características del Cloud Computing, para educación, ventajas generales de la computación en la nube y la aplicabilidad en el sector de la educación:

- El elevado número de usuarios, exigiendo una variedad de recursos de los diferentes sistemas de 24x7.
- La alta concurrencia de esta demanda, dados los períodos específicos de inscripción o exámenes durante todo el año.
- Creciente demanda de recursos digitales, como parte de la experiencia de aprendizaje o incluso la tendencia de los programas en línea.
- Aprovechamiento de los recursos locales.

Las instituciones educativas líderes en la región han optado por Moodle con servicios basados en AWS de Nivel Siete algunos de ellos, como la Universidad del Rosario, Universidad de la Sabana, Universidad Jorge Tadeo Lozano y la Universidad de la Salle, entre muchos otros, han mejorado la disponibilidad de la plataforma a 99,9% gracias a MultiZone RUS, autoscaling ha sido fundamental y con el fin de optimizar los recursos, dada la estacionalidad de la demanda.



## Resumen

La búsqueda de estrategias pedagógicas para lograr el aprendizaje comprensivo y significativo en nuestros estudiantes, ha pasado por la reorganización de contenidos, nuevas forma de evaluación, el trabajo por competencias, el diagnóstico del perfil del estudiante e innumerables reflexiones acerca del rol y las competencias tanto de estudiantes como de docentes. Sin embargo, la realidad nos sigue demostrando que el conocimiento que adquieren nuestros estudiantes universitarios, es débil, muy superficial y desactualizado; hay muchos ritos en la formación pero pocas opciones para el auto aprendizaje, para la aplicación creativa del conocimiento y para el aprendizaje colaborativo. Por lo tanto, siendo responsable, ningún educador puede plantear hoy, que las clases tradicionales face to face, son la alternativa viable para la formación de esos jóvenes nativos digitales.

El desafío docente es innovar y para eso es necesario trabajar con los estudiantes en plataformas (LMS), donde Moodle en su arquitectura y filosofía es una alternativa viable para la innovación de las prácticas docentes, en tanto permite gestionar el aprendizaje en el marco de las pedagogías cognitivas, donde se pueden lograr actividades colaborativas, comprensivas y significativas.

## Presentación

<http://www.slideshare.net/Nivel7Latinoamerica/4cecilia-correa-25896556>



**Pablo Claver - España**

Director Regional de Demos Group

## Cómo hacer capacitación virtual, efectiva, amena y de alto impacto

### Resumen

El resumen de esta conferencia, esta enfocada para demostrar que la formación virtual puede ser efectiva, si hace que el alumno no abandone el curso y por otro lado, si los cursos se prepararan de tal manera que lo que se ve en el curso se tiene que poner en práctica. De esta manera aseguramos que hay transferencia de que lo que se aprende se realiza y no se queda en buenos propósitos.

Esta metodología, funciona de manera exitosa y efectiva en plataformas Moodle.

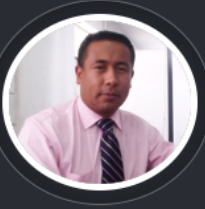
- Lo fundamental: Enganchar al alumno y que no abandone.

### Pasos para conseguirlo

- Contar historias y aprender. Es posible y es Transferible al puesto de trabajo.
- De la época de la Teoría a la época del COMO lo hago en mi día a día.

### Presentación

<http://www.slideshare.net/Nivel7Latinoamerica/pablo-claver>



Juan Carlos Quinche - Colombia

Director Programa Licenciatura en Informática Uniminuto - Colombia

"La estructura desconocida", ajustes que mejoran pedagógicamente los cursos construidos en Moodle

## Resumen

Sin lugar a dudas Moodle se ha convertido en uno de los LMS más ampliamente utilizados y en algunos casos subutilizados en la incorporación de procesos E-Learning en sus diferentes variaciones de formación, sus usos contemplan desde la documentación, evaluación y gestión de contenidos hasta la producción de conocimiento, sin embargo después de muchos años de conocer de cerca y a través de diferentes roles la plataforma, encuentro en la "Estructura Desconocida" de moodle una nueva forma de asumir la coherencia y el sentido pedagógico-curricular de un curso. Moodle responde de esta manera a sus concepciones epistemológicas orientadas desde el constructivismo social, talvez esta opción que posee la plataforma inexplicablemente deshabilitada en la instalación standard, es a mi criterio la "Estructura desconocida" que permite desarrollar verdaderos procesos de construcción de conocimiento.

En el presente trabajo se da a conocer la experiencia de implementación de esta estructura como apoyo al proceso de evaluación mixta (Cualitativa-Cuantitativa) como propuesta de formación en los programas profesionales de la Corporación Universitaria Minuto de Dios (Uniminuto).

Los procesos de virtualización de contenidos y creación de cursos con apoyo en plataformas LMS han tenido en los últimos años un crecimiento exponencial, debido a las ventajas que ofrecen a los procesos de formación aun mas si se tiene en cuenta que la inversión de tiempo y dinero en su implementación es relativamente bajo, comparado con los beneficios de cobertura y disponibilidad. Desafortunadamente en esta expansión incontenible en Universidades, instituciones de educación formal y no formal se ha perdido poco a poco la filosofía que el creador de moodle quiso imprimir para el desarrollo de cursos orientados bajo el paradigma de "constructivismo social", Martin Dougiamas define este enfoque en 5 características básicas (Moodle 2013):

- a. Todos somos tanto profesores como alumnos potenciales
- b. Aprendemos particularmente bien creando o expresando algo para que otros lo vean
- c. Aprendemos mucho observando la actividad de nuestros pares
- d. Entendiendo el contexto de otros podemos enseñar de un modo más transformacional
- e. Un entorno de aprendizaje necesita ser flexible y adaptable para responder con rapidez a las necesidades de los participantes en su interior.



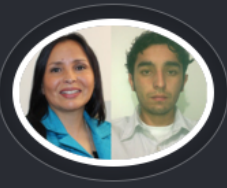


En este sentido el presente trabajo hará referencia específica a la última característica mencionada ya que en la activación de uno de los ajustes generales de Moodle encontramos una solución eficaz a un proceso de orden netamente académico-curricular.

Es significativa la cantidad y calidad de los manuales, tutoriales, foros de ayuda y demás recursos disponibles, a los cuales podemos recurrir en caso de tener dudas o querer aprender el uso de esta excelente plataforma, por ello este documento se constituye en el análisis de un caso de uso frente a la necesidad específica de llevar a cabo una evaluación ajustada a la modalidad mixta orientada por el enfoque por competencias y dirigida por un modelo pedagógico praxeológico, centrado en cuatro momentos: Ver, Juzgar, Actuar y Devolución creativa.

## **Presentación**

<http://www.slideshare.net/Nivel7Latinoamerica/6juan-carlos-quinche>



**Nidia Mercedes Jaimes y Camilo Andrés Ramírez**

Docentes del Politécnico Gran Colombiano, Bogotá

## Herramientas de aprendizaje en el modelo de educación virtual

### Resumen

Se hace una descripción de la herramienta wiki como medio para desarrollar trabajos colaborativos en el área de matemáticas de la modalidad virtual, Politécnico Gran Colombiano, Institución Universitaria; el proceso vivido, las percepciones de estudiantes y tutores y los resultados obtenidos. Se muestra además, la forma de implementación, las fortalezas, los aprendizajes y retos.

El uso de la tecnología por parte de los estudiantes juega un rol importante en su aprendizaje de las matemáticas. Se presenta una propuesta que busca implementar varias herramientas tecnológicas en las actividades que las plataformas educativas virtuales ofrecen para incentivar la construcción de los conceptos y competencias matemáticas. Específicamente integrar las herramientas de moodle (foro, mensajería, WIKI, etc) con programas matemáticos como Wolfram Mathematica, Geogebra o Cabri. Se presentan algunos avances en cuanto a la inclusión de applets dinámicos en moodle y la forma de como al diseñar actividades, exportarlas e implementarlas en un curso virtual. El objetivo es incentivar, por medio de las diferentes herramientas, la participación constructiva en donde los estudiantes dieran diferentes situaciones problemas planteadas por el tutor y se generen diálogos participativos generadores de conocimiento.

### Presentación

<http://www.slideshare.net/Nivel7Latinoamerica/nidia-jaimes-camiloandresramirez>



## CONFERENCIAS AGOSTO 30



### Resumen

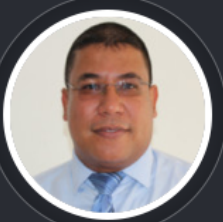
En primer lugar presenta el contexto, y los conceptos ubicuidad y m-learning. Luego focaliza en los objetivos en el que los futuros diseñadores instruccionales estudian el marco de referencia teórica del e-learning y el diseño instruccional y desarrollan las competencias básicas de un diseñador:

Seleccionan diferentes modelo de desarrollo de proyectos, diagnostican necesidades de formación y diseñan un macrodiseño. Luego nos focalizamos en otras competencias más específicas como: - Estructurar contenidos, integrar formatos multimediales, redactar hipertextos, evaluar interfaces. Finalmente integramos todo en la práctica del diseño de un guión de un Objeto de Aprendizaje para ser colocado en Moodle. Ese es el momento en que los futuros diseñadores pueden tomar la lupa y analizar modelos de diseño más específicos como Mobile Learning. ¿Qué pasa cuando es necesario diseñar propuestas que permitan acceder a los contenidos educativos desde cualquier lugar "just in time". Los diseñadores instruccionales deben plantear soluciones diferentes que permitan ese aprendizaje ubicuo.

Aquí comienza el desafío y el trabajo de exploración en un aula Demo preparada con materiales con recursos de Moodle para móviles y de recursos de la web 2.0 compatibles con dispositivos móviles e integrados a Moodle. Veremos las características más importantes de los materiales para m-learning. Para quienes ya utilizan la plataforma Moodle para cursos de E-Learning, emplearla para contenidos de M-Learning representa una solución de bajo costo sin necesidad de recurrir a al desarrollo de apps específicas. Para quienes aún no la utilizan, la necesidad de integrar propuestas de M-Learning puede un factor de decisión para su adopción. Por supuesto el abanico de posibilidades que se abre es muy amplio con desarrollos de diferentes tipos.

### Presentación

<http://www.slideshare.net/Nivel7Latinoamerica/susana-trbaldo>



Gilber Corrales Rubiano

Consultor independiente de TIC

## Uso de códigos QR para la verificación de certificados de cursos a través de dispositivos móviles

### Introducción

Un código QR (quick response code, «código de respuesta rápida») es un módulo útil para almacenar información en una matriz de puntos o un código de barras bidimensional creado por la compañía japonesa Denso Wave, subsidiaria de Toyota, en 1994. Se caracteriza por los tres cuadrados que se encuentran en las esquinas y que permiten detectar la posición del código al lector. La sigla «QR» se deriva de la frase inglesa Quick Response (Respuesta Rápida en español), pues los creadores (Joaco Retes, Euge Damm y E. Pared 1 ) aspiran a que el código permita que su contenido se lea a alta velocidad. Los códigos QR son muy comunes en Japón y de hecho son el código bidimensional más popular en ese país.

Aunque inicialmente se usó para registrar repuestos en el área de la fabricación de vehículos, hoy los códigos QR se usan para administración de inventarios en una gran variedad de industrias. La inclusión de software que lee códigos QR en teléfonos móviles, ha permitido nuevos usos orientados al consumidor, que se manifiestan en comodidades como el dejar de tener que introducir datos de forma manual en los teléfonos. Las direcciones y los URLs se están volviendo cada vez más comunes en revistas y anuncios. El agregado de códigos QR en tarjetas de presentación también se está haciendo común, simplificando en gran medida la tarea de introducir detalles individuales de un nuevo cliente en la agenda de un teléfono móvil.

Los códigos QR también pueden leerse desde PC, smartphone o tableta mediante dispositivos de captura de imagen, como puede ser un escáner o la cámara de fotos, programas que lean los datos QR y una conexión a Internet para las direcciones web.

El estándar japonés para códigos QR (JIS X 0510) fue publicado en enero de 1998 y su correspondiente estándar internacional ISO (ISO/IEC 18004) fue aprobado en junio de 2000.

Un detalle importante sobre el código QR es que, a diferencia de otros formatos de códigos de barras bidimensionales como el BIDI, su código es abierto y sus derechos de patente (propiedad de Denso Wave) no son ejercidos.



## Resumen

La generación y entrega de los certificados que acreditan la aprobación o participación en los cursos de formación que se imparten con moodle, forman parte de las actividades administrativas más relevantes de los mismos, pero complementaria a esta labor, surge la necesidad de poder responder de forma eficiente a las consultas posteriores que buscan verificar la autenticidad de los mismos y que pueden provenir de empresas que patrocinaron el curso a sus empleados o de las áreas de recursos humanos dentro de los procedimientos de verificación de documentos en la contratación de personal, en ese orden de ideas el presente trabajo busca dar respuesta a esa necesidad, ilustrado los pasos a seguir para incorporar un módulo en moodle que permite la generación de certificados en línea, el cual se ha modificado para que incluya en los certificados la imagen de un código QR de una URL de consulta y un serial, los cuales permiten la verificación del certificado a través de un dispositivo móvil -sea un smartphone o una tablet- que tenga la posibilidad de lectura de códigos QR y acceso a Internet. Para lograr esto último, igualmente se indican los pasos para instalar un bloque que habilita la URL de consulta y que también permite verificar los certificados ingresando a la página principal del sitio moodle. La habilitación de esta solución representa ahorros importantes en la generación de los certificados y hace mucho más eficiente la verificación de los mismos utilizando tecnología de punta.



## Presentación

<http://www.slideshare.net/Nivel7Latinoamerica/gilber-corrales>

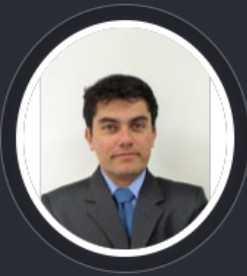
## Generador de Códigos QR

<http://www.qrplanet.com/es/generador-qr-code/>

## Software para Smartphone

<http://goqr.me>





**Lucas Giraldo**

Director de la Red Renata

La educación virtual, reto y aporte para la competitividad de las naciones, una mirada desde las redes de tecnología avanzada

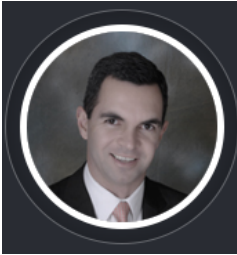
## Resumen

Los acelerados ritmos de vida, la gran cantidad de información generada en el planeta y la necesidad de calificar con excelente calidad las personas que hacen parte de la productividad de las naciones requieren e invitan a tener alternativas, no solo de comunicación y trabajo, sino también de formación para lograr el objetivo de elevar la productividad y la competitividad, estas nuevas alternativas se ciernen en la educación virtual.

No son pocos los retos que se deben afrontar, desde las nuevas herramientas y TIC para la apropiación, hasta situaciones de convencimiento y responsabilidad personal para entender que en estos procesos la formación tiene un alto componente compromiso individual. Estos retos y su impacto en la competitividad serán la primera parte de nuestra conferencia, la segunda parte, recaerá en como las herramientas a través de las redes de tecnología avanzada apuntan al desarrollo de las herramientas de virtualidad en TIC.

## Presentación

<http://www.slideshare.net/Nivel7Latinoamerica/10lucas-giraldo>



Andrés Nuñez - Colombia

Presidente de Whitney University System Colombia

## El fenómeno de los MOOCs y el conectivismo

### Introducción

MOOC, acrónimo en inglés de Massive Open Online Course<sup>1</sup> y traducido al castellano como Cursos en Línea Masivos y Abiertos; es una modalidad de educación abierta, la cual se observa en cursos de pregrado ofrecidos gratuitamente a través de plataformas educativas en Internet; cuya filosofía es la liberación del conocimiento para que este llegue a un público más amplio. El término MOOC fue acuñado en el año 2008 por Dave Cormier y Bryan Alexander<sup>2</sup> cuando el número de inscritos a su curso Connectivism and Connective Knowledge (CCK08) aumentó a casi dos mil trescientos (2300) estudiantes. Dave Cormier en Skolforum 2012. Para que la enseñanza a distancia pueda ser considerada MOOC debe cumplir los siguientes requisitos:

Ser un curso: Debe contar con una estructura orientada al aprendizaje, que suele conllevar una serie de pruebas o de evaluaciones para acreditar el conocimiento adquirido.

Tener carácter masivo: El número de posibles matriculados es, en principio, ilimitado, o bien en una cantidad muy superior a la que podría contarse en un curso presencial. El alcance es global.

En línea: El curso es a distancia, e Internet es el principal medio de comunicación. No requiere la asistencia a un aula.

Abierto: Los materiales son accesibles de forma gratuita en Internet. Ello no implica que puedan ser reutilizados en otros cursos.

### Resumen

La creación de una red digital de colaboración, basada en la curación social del conocimiento y en un enfoque conectivista del aprendizaje, constituyen los ejes centrales sobre los cuales gira la creación de Alianza Superior, Caso de Éxito del conectivismo



como la primera comunidad digital de colaboración para docentes y administradores universitarios.

Alianza Superior es un espacio en el que docentes y administradores de la educación superior, se encuentran para compartir conocimiento, noticias, y recursos para sus clases. Para atender esta gran demanda de usuarios y contenidos, los cursos CIMA utilizan como plataforma Moodle gracias a su flexibilidad, robustez, capacidad de funcionar en la nube AWS con las ventajas de seguridad y escalabilidad. A su vez, como modelo pedagógico el conectivismo, enfoque que define el aprendizaje como el proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados para construir conocimiento socialmente, conexiones que nos permiten aprender más, y desarrollar la habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante.

Es evidente en la actualidad, que las competencias asociadas a la búsqueda, selección y gestión creativa del conocimiento, entre otras, empoderan al docente en su función de ser guías del conocimiento, a analizar la información, aplicarla y convertirla en información útil para la solución de problemas. En ocasiones asumimos el rol de maestros (Sócrates) y en otros el papel de alumnos (Platón), y en la informalidad de esta interacción, realizamos una construcción social del conocimiento.

Esta comunidad digital de colaboración pretende ofrecer un espacio de construcción y transferencia social del conocimiento, como sustento para el desarrollo de procesos de innovación tanto en la función docente, como en la gestión de las entidades de educación superior y para ello se apoya en Moodle como plataforma de aprendizaje virtual. Los MOOCs como una gran transformación a nivel estructural evidenciando como deben estar preparadas las grandes universidades, adaptando sus modelos pedagógicos a las tendencias sobre cual es el público objetivo de la educación y en que cantidad, eliminando barreras en la educación y teniendo acceso a elementos de calidad.



## Fernando Santamaría - España

Asesor en Gestión del Conocimiento, Aprendizaje Organizacional y redes con instituciones colombianas.

### La Gamificación: mecánicas y dinámicas para mejorar la motivación de los procesos de aprendizaje.

## Introducción

Gamificación (gamification en el ámbito anglosajón) es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas.

La eclosión de la web 2.0 ha acelerado la creación de comunidades en torno a todo tipo de redes sociales, medios digitales o webs corporativas. Pero no siempre es fácil estimular la actividad dinámica y frecuente entre los miembros de una comunidad.

Una correcta implementación de estrategias de gamificación permite pasar de la mera conectividad al engagement (o compromiso), logrando que los miembros de una comunidad, los trabajadores de una empresa, los estudiantes de un instituto, los habitantes de una ciudad -prácticamente cualquier colectivo o individuo- participen de manera dinámica y proactiva en acciones que generalmente requieren un esfuerzo de la voluntad.

La integración de dinámicas de juego en entornos no lúdicos no es un fenómeno nuevo, pero el crecimiento exponencial del uso de videojuegos en los últimos años ha despertado el interés de expertos en comunicación, psicología, educación, salud, productividad -y casi cualquier área de actividad humana- por descifrar las claves que hacen del videojuego un medio tan eficaz. En estos últimos años ha comenzado también la expansión en el estudio de su aplicación a otros ámbitos no necesariamente lúdicos. Gamificación es el término escogido para definir esta tendencia.



## **La Motivación**

En esta segunda parte trataremos de manera muy sintética el tema de la motivación para el aprendizaje y cómo influye de manera positiva para determinados logros o metas a alcanzar. Analizaremos algunas teorías que han influido para un mejor estudio de la gamificación y el proceso de motivación.

En el plano pedagógico la motivación significa proporcionar o fomentar motivos, es decir, estimular la forma de aprender. El alumno invierte su atención y su esfuerzo en determinados asuntos. En este plano pedagógico clásico hay una dimensión motivacional-afectiva, una dimensión cognitiva y una dimensión volitiva y también encontramos distintas perspectivas y enfoques (Díaz Barriga Arceo & Hernández Rojas, 2010):

Un enfoque conductista, que explica la motivación en términos de conducta aprendida, impulso y refuerzo.

Un enfoque humanista, que esta puesto en la persona como ser total, y en sus necesidades de libertad, autoestima, sentido de competencia, capacidad de elección y autodeterminación, por lo que sus motivos centrales se orientan por la búsqueda de la autorrealización personal.

Por otro lado tenemos un enfoque cognitivo de la motivación, explicando en términos de una búsqueda activa de significado, sentido y satisfacción respecto a lo que se hace. Por ello las personas están guiadas fuertemente por las metas que establecen. En algunos aspectos este enfoque es retomado por algunos juegos y sus dinámicas establecidas de forma representativo y simbólico en determinados juegos.

Por último hay una perspectiva sociocultural inspirada en los trabajos de L. Vigotsky, parte de postular el origen social de los procesos motivacionales, puesto que todo tipo de motivaciones se apoyan en la cultura a la hora de ser desarrolladas por los propios seres humanos.

Creemos que estos aspectos son importantes en las teorías de aprendizaje, y muchas de las teorías contemporáneas se fijan en la motivación desde aspectos cognitivos. También según Dale H. Shunk (2012) cree que también podría estar representado en redes sinápticas, como los procesos involucrados en la autorregulación, que esta ligado con la metacognición y las metas.





En los aspectos cognitivos también está implicado la neurociencia, para ver sus aspectos motivacionales y existiendo al menos dos clases de equivalentes nerviosos de la motivación: las recompensas (extrínsecas) y los estados emocionales (intrínsecos).

Hay una gran complejidad para determinar los aspectos significativos de la motivación para los procesos de aprendizaje, pero hemos valorado algunos modelos y teorías que son operantes para describir las mecánicas de los juegos. Los que vamos a tratar son:

El Modelo(s) de aprendizaje motivado, motivaciones para el logro / Teoría de la Meta

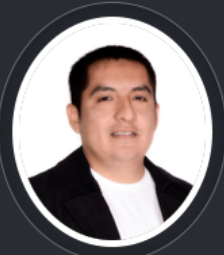
El Modelo de comportamiento de B.J. Fogg

Daniel Pink y la motivación intrínseca

Y la teoría del flujo de M. Csíkszentmihályi

## **Presentación**

<http://www.slideshare.net/Nivel7Latinoamerica/fernando-santa-maria-la-gamificacin-mecnicas-y-dinmicas-para-mejorar-la-motivacin-de-los-procesos-de-aprendizaje>



**Luis Félix - Perú**

Coordinador de Tecnología E-learning en la Pontificia Universidad Católica del Perú

## Moodle como plataforma de capacitación en la empresa

### Resumen

Moodle ha logrado a lo largo de estos años posicionarse como una plataforma LMS ideal para instituciones educativas puesto que satisface casi todas sus necesidades. A pesar de ello, encontramos que en las empresas el éxito no fue el mismo, principalmente porque este público consideraba las muchas funcionalidades de la plataforma como innecesarias y que solo elevaban el nivel de complejidad de la navegación, por lo tanto la experiencia de usuario no era grata. En la conferencia se comentará como la Dirección de educación Virtual de la Pontificia Universidad Católica del Perú logró revertir esta percepción, personalizando Moodle para la empresa, adaptándolo para satisfacer sus necesidades y expectativas de impacto comunicacional.

### Presentación

<http://www.slideshare.net/Nivel7Latinoamerica/luis-felix>

**Grupo PLANESTIC - Centro Gestión del Conocimiento**  
**Universidad de Pamplona**  
**planestic@unipamplona.edu.co**  
**km@unipamplona.edu.co**