



## INTRODUCCIÓN

Hablando un poco sobre los recursos tecnológicos que están disponibles de manera **gratuita** en la red, y que pueden utilizarse para apoyar el proceso educativo, queremos platicarles sobre Socrative.

## DESARROLLO

Socrative es una aplicación que permite al docente construir e implementar actividades educativas de tipo práctico, como ejercicios, cuestionarios y juegos, propiciando la participación de sus alumnos dentro o fuera del salón clases.

Entre sus principales atributos podemos mencionar que:

- Es fácil de usar y no requiere del dominio informático de parte de los docentes ya que opera a base de parámetros que conforman la actividad según el objetivo que se persigue, y el diseño deseado: opción múltiple, falso/verdadero, respuesta corto, con o sin retroalimentación. Además puede reutilizar recursos ya existentes que otros docentes han puesto disponibles, o crear los propios.
- Puede ser utilizado tanto por los profesores como los estudiantes a través de cualquier dispositivo con conexión a Internet. Su uso más común es a través de teléfonos celulares inteligentes, computadoras portátiles y tabletas, aprovechando la ubicuidad que estos dispositivos brindan.
- Los ejercicios pueden realizarse de manera individual o colaborativa, compartiendo los dispositivos que se tengan disponibles. En ambos casos, el profesor tiene la posibilidad de monitorear en todo momento el desarrollo de la actividad, dentro o fuera del aula.
- Aunque a simple vista parecería que el objetivo principal de los cuestionarios es la evaluación o autoevaluación de conocimientos, éste va más allá, porque favorece la colaboración y la socialización de resultados, dando origen a retroalimentación, discusiones y debates centrados en “el qué”, y no, en “el quién”, según sea el tema.

- Además la herramienta genera de manera **automática e inmediata** un reporte de desempeño que sirve al docente para comprobar el avance o para realizar ajustes de manera oportuna.
- Otro aspecto que distingue a esta herramienta es la creación de escenarios educativos lúdicos que resultan divertidos y atractivos para los alumnos.
- Finalmente, se tienen ahorros importantes en papel y en el tiempo que dedican los profesores para calificar los cuestionarios.

## CONCLUSIÓN

En conclusión, son múltiples las ventajas que ofrece este recurso web a nivel funcional pero además representa una alternativa más para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje.

## REFERENCIAS

<http://www.socrative.com/>



Chamilo es una Learning Managments System o plataforma de aprendizaje a distancia, gratuita y de código abierto. Con ella el profesor puede crear ambientes de aprendizaje directamente en la plataforma, organizando trabajos en línea, creando evaluaciones, administrando foros de discusión, publicando avisos, creando grupos, impartiendo clases virtuales, usando calendarios de curso, gestionando proyectos e-learning y guardando todo (el curso y las evidencias producto del mismo).

### Características:

- Cuenta con instrumentos tales como documentos, evaluaciones, portafolios, y muchas otras aplicaciones que permiten todos los tipos de aprendizaje: visual, auditivo, práctico y lúdico.
- Las herramientas de comunicación que tiene disponibles son: Chat, Mensajes Personales, Foro, videoconferencias y Wiki.
- Se puede hacer conexión a repositorios externos de material multimedia tales como Google Drive, Flickr, Picasa y Youtube entre otros.
- Cada usuario tiene un área de trabajo personal y adaptable.
- Cuenta con manuales para el profesor, para el administrador y para el alumno.
- Permite la modificación y adición de propuestas hacia la plataforma misma.
- Una vez al año un hacker de seguridad revisa la plataforma para mejorar su protección contra ataques desde Internet.
- Es posible bajar el software completo pero también un Demo de prueba.

**Conclusiones:**

Según comentarios colocados en la página “Experiencias” del sitio de Chamilo, es muy sencillo de usar, muy flexible, “herramienta práctica y versátil”, su instalación es rápida y sin problemas. A reserva de una investigación más profunda, parece una buena alternativa al Moodle.

Fuente: <http://www.chamilo.org/>

**RESUMEN DEL REPORTE DE INVESTIGACIÓN SOBRE RECURSOS WEB PARA EL DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE.**

Buenos días: En esta ocasión vamos a hablar sobre los recursos tecnológicos que están disponibles de manera **gratuita** en la red, y que pueden utilizarse para apoyar el proceso educativo. Hemos elegido dos herramientas: **Socrative y Chamilo**.

Les comentamos que **SOCRATIVE** permite al docente construir e implementar actividades educativas de tipo práctico, como ejercicios, cuestionarios y juegos, propiciando la participación de sus alumnos dentro o fuera del salón clases. Socrative no requiere gran dominio informático por parte del docente, y encamina directamente las actividades a los objetivos, de una manera amena, creando escenarios educativos lúdicos, con lo cual se logra motivar a los usuarios.

Se pueden utilizar los recursos existentes, o diseñar los propios, en mecanismos de opción múltiple, falso/verdadero, respuestas cortas, en donde se puede brindar o no retroalimentación. La propia plataforma de manera automática e inmediata, genera un reporte, con lo cual el docente puede valorar el desempeño y detectar a tiempo los cambios necesarios en su estrategia.

El trabajo se realiza de manera **individual o colaborativa** y a través de **cualquier dispositivo con internet**, como teléfonos celulares inteligentes, computadoras portátiles y tabletas.

Aunque a simple vista parecería que el objetivo principal de los cuestionarios es la evaluación o autoevaluación de conocimientos, éste va más allá, porque favorece la colaboración y la socialización de resultados, dando origen a retroalimentación, discusiones y debates centrados en el tema.

Adicionalmente, se logran ahorros importantes en papel y, sobre todo, tiempo que dedicarían los profesores a calificar.

En conclusión, son múltiples las ventajas que ofrece este recurso web a nivel funcional, que además representa una alternativa para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje. Se puede consultar en <http://www.socrative.com/>

Ahora bien, **CHAMILO** es otra plataforma donde directamente es posible, implementar calendarios, organizar trabajos en línea, impartir clases virtuales, evaluar, publicar avisos, crear grupos, foros de discusión, gestionar proyectos e-learning, etc., y finalmente guardar en un repositorio todo esto.

Sus múltiples aplicaciones permiten todos los tipos de aprendizaje: visual, auditivo, práctico y

lúdico, contando con herramientas de comunicación como son el chat, mensajes personales, foros, videoconferencias y Wiki. Mediante esta plataforma es posible conectarse a repositorios externos de material multimedia como Google Drive, Flickr, Picasa y Youtube, entre otros.

Aplicación bastante práctica, donde se cuenta con manuales tanto para el profesor, como para el administrador, y el alumno, y se permite modificar directamente en la plataforma. Un punto bastante interesante es que una vez al año un hacker de seguridad realiza una revisión para mejorar su protección contra ataques de internet.

Después de analizarla, y en base a comentarios colocados en la correspondiente página de “Experiencias”, que es una herramienta flexible, práctica y versátil, de rápida y fácil instalación.

Para una información mayor, nuestra fuente fue: <http://www.chamilo.org/>