

# **UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

**ÁREA ADMINISTRATIVA**

**TÍTULO DE INGENIERO EN SISTEMAS INFORMÁTICOS Y COMPUTACIÓN**

Análisis de interacción de alumnos matriculados en los MOOC's ofertados en el Open Campus de la UTPL y su implicación en el rendimiento y desempeño.

TRABAJO DE TITULACIÓN.

**AUTOR**: Gutiérrez Romero, Gerardo Antonio

**DIRECTOR**: Pedro Daniel Irene Robalino, Ing

LOJA – ECUADOR

2016

# **APROBACIÓN DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Ingeniero.

Pedro Daniel Irene Robalino

**DOCENTE DE LA TITULACIÓN**

De mi consideración:

El presente trabajo de titulación: ………........……………………. realizado por ……………., ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Loja, febrero de 2013

f) . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

# **DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS**

“ Yo . . . . . . . . . . . . . . . . declaro ser autor (a) del presente trabajo de titulación: ………., de la Titulación ……., siendo ………. director (a) del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 88 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado o trabajos de titulación que se realicen con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”

f. ..............................................................

Autor………………………

Cédula ……………………

# **DEDICATORIA**

# **AGRADECIMIENTO**

# **ÍNDICE DE CONTENIDOS**

[**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA** i](#_Toc474946467)

[**APROBACIÓN DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN** ii](#_Toc474946468)

[**DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS** iii](#_Toc474946469)

[**DEDICATORIA** v](#_Toc474946470)

[**AGRADECIMIENTO** vi](#_Toc474946471)

[**ÍNDICE DE CONTENIDOS** vii](#_Toc474946472)

[**LISTA DE FIGURAS** ix](#_Toc474946473)

[**LISTA DE TABLAS** x](#_Toc474946474)

[**RESUMEN** 1](#_Toc474946475)

[**ABSTRACT** 2](#_Toc474946476)

[**INTRODUCCIÓN** 3](#_Toc474946477)

[**CAPITULO II** 6](#_Toc474946478)

[**ESTADO DEL ARTE.** 6](#_Toc474946479)

[**2.1.** **E-Learning.** 7](#_Toc474946482)

[**2.1.1.** **Características de E-Learning.** 7](#_Toc474946483)

[**2.1.2.** **Modalidades de E-Learning.** 7](#_Toc474946484)

[**2.1.3.** **E-Learning Asíncrono.** 8](#_Toc474946485)

[**2.1.4.** **E-Learning Síncrono.** 8](#_Toc474946486)

[**2.1.5.** **Finalidad de E-Learning.** 8](#_Toc474946487)

[**2.1.6.** **Ventajas.** 8](#_Toc474946488)

[**2.1.7.** **Inconvenientes.** 9](#_Toc474946489)

[**2.1.8.** **E-Learnig vs Formación Presencial.** 9](#_Toc474946490)

[**2.2.** **Learning Management Systems.** 10](#_Toc474946491)

[**2.2.1.** **LMS comerciales.** 10](#_Toc474946496)

[**2.2.2.** **LMS gratuitos.** 12](#_Toc474946497)

[**2.2.3.** **Ventajas y desventajas de LMS gratuitos y de paga.** 13](#_Toc474946498)

[**2.2.4.** **Moodle** 13](#_Toc474946502)

[**2.2.4.1.** **Características.** 14](#_Toc474946503)

[**2.2.4.2.** **Características administrativas** 15](#_Toc474946504)

[**2.2.4.3.** **Moodle y la Educación** 15](#_Toc474946505)

[**2.2.4.4.** **Estadísticas de Moodle.** 17](#_Toc474946506)

[**2.3.** **MOOC** 18](#_Toc474946507)

[**2.3.1.** **Características** 18](#_Toc474946508)

[**2.3.2.** **Diferencias entre curso E-Learning y MOOC** 19](#_Toc474946509)

[**2.4.3.** **Ventajas** 19](#_Toc474946518)

[**2.4.3.1.** **Beneficios** 20](#_Toc474946519)

[**2.4.4.** **Desventajas** 20](#_Toc474946520)

[**2.4.5.** **Principales Plataformas Mooc usadas** 21](#_Toc474946521)

[**2.4.** **Open edX** 24](#_Toc474946522)

[**2.4.1.** **Características** 25](#_Toc474946523)

[**2.4.2.** **Componentes** 25](#_Toc474946524)

[**2.4.3.** **Arquitectura** 26](#_Toc474946525)

[**2.4.5.** **Ventajas** 29](#_Toc474946526)

[**2.4.6.** **Desventajas** 29](#_Toc474946527)

[**2.4.7.** **Logs en Open edX** 29](#_Toc474946528)

[**CAPÍTULO III** 30](#_Toc474946529)

[**Interpretación y extracción de datos** 30](#_Toc474946530)

[**3.1.** **Estructura de la base de datos de Open edX** 31](#_Toc474946532)

[**3.1.1.** **MongoDB** 31](#_Toc474946533)

[**3.1.2.** **MYSQL** 32](#_Toc474946534)

[**3.1.3.** **Tracking.log** 35](#_Toc474946535)

[**3.1.3.1.** **Campos comunes en los eventos** 36](#_Toc474946536)

[**3.1.3.2.** **Eventos de estudiantes.** 39](#_Toc474946537)

[**3.1.3.3.** **Eventos de inscripción.** 39](#_Toc474946538)

[**3.1.3.4.** **Eventos de navegación.** 41](#_Toc474946539)

# **LISTA DE FIGURAS**

[Figura 2. 1 Arquitectura de Open edX 26](#_Toc474946546)

[Figura 3. 1 Módulo de tipo course en Mongo DB 32](#_Toc474946540)

[Figura 3. 2 Tablas en la base de datos edXapp 33](#_Toc474946541)

[Figura 3. 3 Dos tablas de ejemplo de la base de datos de edXapp. 35](#_Toc474946542)

[Figura 3. 4 Tracking Logs extraidos de edX 35](#_Toc474946543)

[Figura 3. 5 Archivo de ejemplo de Tracking.log – Información personal de los participantes anonimizada (Rectángulos en blanco) 36](#_Toc474946544)

[Figura 3. 6 Visualización archivo tracking.log con un visor de JSON - Información personal de los participantes anonimizada (Rectángulos en blanco) 36](#_Toc474946545)

# **LISTA DE TABLAS**

[Tabla 2. 1 E-Learnig vs Formación Presencial 9](#_Toc474946547)

[Tabla 2. 2 Ventajas y desventajas de LMS gratuitos y comerciales. 13](#_Toc474946548)

[Tabla 2. 3 Estadísticas de Moodle 17](#_Toc474946549)

[Tabla 2. 4 Registros de países en Moodle 17](#_Toc474946550)

[Tabla 2. 5 Diferencias entre un curso E-Learning y curso MOOC 19](#_Toc474946551)

[Tabla 2. 6 Principales plataformas MOOC utilizadas en el año 2014 21](#_Toc474946552)

[Tabla 2. 7 Resultado de descartar plataformas por disponibilidad 22](#_Toc474946553)

[Tabla 2. 8 Plaformas mooc más usadas en el año 2016 23](#_Toc474946554)

[Tabla 3. 1 Campos comunes en eventos 37](#_Toc474946555)

[Tabla 3. 2 Sub-campos del campo Context para todos los eventos 38](#_Toc474946556)

[Tabla 3. 3 Campos adicionales de eventos específicos 39](#_Toc474946557)

[Tabla 3. 4 Eventos de inscripción. 39](#_Toc474946558)

[Tabla 3. 5 Campos relacionados con la inscripción de los participantes 40](#_Toc474946559)

[Tabla 3. 6 Campos relacionados con la inscripción de los participantes 41](#_Toc474946560)

[Tabla 3. 7 Campos de identificación de pestañas dentro del curso MOOC. 41](#_Toc474946561)

# **RESUMEN**

# **ABSTRACT**

# **INTRODUCCIÓN**

*“El papel de la tecnología es muy importante como medio para la transmisión del saber y la cultura. A pesar de ello, la tecnología no debe ser considerada jamás como un fin, sino como un instrumento novedoso e indispensable para que la formación se difunda ampliamente”* ***Alessandra Briganti Spremolla.***

La constante evolución de la tecnología ha jugado un papel importe en la educación superior, atrás quedaron las clases en donde el docente enseñaba con horas y horas de charla; en donde algunos temas no quedaban claros a más de uno, lejos de tener un refuerzo audiovisual impartir clases de forma teórica resultaba tedioso, no sólo para estudiantes sino también para los docentes ya que se perdía atención a la case, con la introducción de material visual y audiovisual, profundizar algunos temas resultó ser más sencillo debido a que estos servían como herramientas para el refuerzo del aprendizaje dentro y fuera el aula. Tras la aparición de internet y la web 2.0 la educación dio un gran paso, ya que se abrió la puerta a una gran red de conocimientos en donde cualquier persona puede buscar y aprender temas de su interés, además de brindar material de apoyo y herramientas interactivas para dictar y reforzar una clase.

La UTPL pionera en la modalidad abierta y a distancia, ha brindado a los estudiantes de dicha modalidad recursos y material de fuerzo de clases en las cuales destacan presentaciones en power point, canal de videoconferencias en Youtube, recursos OCW entre otros. Ahora gracias a la evolución de la tecnología y la web la UTPL ha incursionado en la educación a través de MOOC’s (Massive Online Open Courses) brindando cursos MOOC aquellos interesados en obtener una certificación en un curso de su interés, dichos MOOC’s se ajustan al horario de los participantes y se desarrollan vía web, haciendo que participantes pueden tomarlos desde sus hogares, oficinas, etc.; y según tengan su tiempo disponible dando un gran paso para la educación a distancia ofertaa por la UTPL.

La primera referencia a un MOOC es descrita por Isaac Asimov en el video titulado “Su visión hacia el futuro” en el año de 1988, sin embargo no es hasta el 2008 que se presenta el primer MOOC por parte de la Universidad de Manitoba (Canadá) el cual fue organizados por George Siemens y Stephen Downes dicho curso tuvo una gran acogida no solo por estudiantes de la universidad de Manitoba si no por un amplio grupo de interesados de todas partes del mundo teniendo un total de 2.300 inscritos, sin embargo no es hasta el año 2011 que el MOOC “Introducción a la inteligencia artificial” organizado por Sebastian Thrun, profesor en la Universidad de Satnford, y Peter Norvig, director de investigación de Google logró reunir a 160.000 participantes, el año siguiente en el 2012 el curso “Circuitos y Electronicos” ofertados por el MIT reunió 120.000 participantes.

Tras la gran acogida por parte de personas interesadas en MOOCs en ese mismo año, la universidad de Harvard y el MIT (Massachusetts Institute of Technology) lanzan su plataforma colaborativa llamada “Open edX” con el objetivo de crear MOOCs, en noviembre del 2012 el New York Times publicó un artículo llamado “El año de los MOOCs” donde se habla de las ventajas de ofrecer una educación a distancia y que sea certificada por una universidad.

Siguiendo a las grandes universidades del mundo la UTPL en el año 2014 lanza su primer MOOC llamado “Explorando el entorno virtual de aprendizaje EVA” el cual fue desarrollado en la herramienta Google CourseBuilder que tuvo por objetivo servir de guía a los usuarios del entorno virtual de aprendizaje (EVA) para realizar tareas dentro del entorno, luego se optó por ofertar MOOC’s desarrollados en la plataforma edX los cuales se encuentran en el Open campus de la universidad, los mismos que serán usados xpara el análisis de datos, cuyo resultado permitirá responder a interrogantes que se han tenido a la hora de ofertar MOOC’s por parte de la UTPL y si es un beneficio o no, ofertar dichos cursos, y a su vez permitirá identificar si existen factores que influyan en el rendimiento académico y en la duración de un curso, exponiendo de forma gráfica los datos analizados de los estudiantes matriculados en los MOOC’s.

El presente trabajo de fin de titulación está divido por capítulos siendo el primero la introducción acerca del trabajo realizado, en el segundo capítulo se encuentra el estado del arte en donde se recoge los antecedentes de la educación a través de MOOC’s y su impacto, ventajas y desventajas; además se habla sobre las plataformas edX y Moodle y su uso en la educación a distancia. El capítulo tercero se enfoca en la interpretación y extracción de datos para su posterior uso en el capítulo cuarto correspondiente a desarrollo.; en cual se presentan las técnicas utilizadas para el procesamiento de datos. Finalmente en el capítulo de resultados se muestran los factores (patrones) de interacción por parte de los alumnos y docentes en un curso mediante un análisis estadístico y visual. El resultado final del trabajo tiene como objetivo principal identificar factores clave de interacción entre los participantes de un MOOC del Open Campus de la UTPL con motivo de descubrir el éxito de la educación a través de MOOC’s y el rendimiento por parte de los alumnos matriculados en un curso MOOC.

Para lo cual es necesario el procesamiento de logs de los MOOC’s ofertados por la UTPL a través de la plataforma edX. La aplicación junto con técnicas estadísticas y herramientas visuales, permiten observar patrones de interacción, rendimiento y desempeño académico por parte de los estudiantes que se encuentren matriculados en un curso.

Además la aplicación enfatiza la relación entre el tutor a cargo de dictar el curso y sus estudiantes.

# **CAPITULO II**

## **ESTADO DEL ARTE.**



## **E-Learning.**

“E-Learning se define formalmente como comunicación asíncrona y síncrona mediada electrónicamente con el propósito de construir y confirmar el conocimiento. La base tecnológica de E-Learnig es internet y las tecnologías de comunicación asociadas.” (Garrison, 2011). Tomando como referencia la raíz de la palabra, E-Learning se traduce como aprendizaje electrónico, el cual comprende cualquier actividad educativa que utilice medios electrónicos para realizar todo o parte del proceso formativo.

La Dirección General de Educación y Formación de la Comisión definió en 2001 al E-Learning como “la utilización de las nuevas tecnologías multimedia y de Internet para mejorar la calidad del aprendizaje facilitando el acceso a recursos y servicios, así como los intercambios y la colaboración a distancia”.

## **Características de E-Learning.**

* Separación del profesor y el estudiante.
* Facilita la incorporación de conocimientos mediante el empleo de contenidos interactivos que involucran al alumno en el desarrollo del curso.
* Genera una comunicación bidireccional
* Favorece la comunicación masiva
* Sugiere un aprendizaje independiente y flexible
* Permite, mediante servicios de internet, el trabajo y la interacción grupal.

## **Modalidades de E-Learning.**

Según Seoane & García (2011):

* Desde el punto de vista de la presencialidad y no presencialidad, podemos distinguir:
  + **Direct E-Learning** o eLearning “presencial”. Aunque no es frecuente, es posible utilizar metodologías de formación online en la dinámica de la clase presencial, por ejemplo, en un aula informática de manera colaborativa.
  + **Blended Learning** o formación mixta. Actualmente la opción más valorada, combina sesiones presenciales con dinámicas de formación online.
  + **Online Learning** o eLearning completamente online. No existe componente presencial alguno desde una perspectiva física.
* Desde el punto de vista de los soportes empleados, distinguiremos:
  + **E-Learning** o aprendizaje “electrónico”. Se refiera a la formación online utilizando ordenadores convencionales conectados a la red.
  + **m-Learning** o formación con dispositivos móviles. Es una modalidad de eLearning que se despliega en dispositivos móviles como PDAs, Tablet PCs y otros dispositivos con Windows CE, Teléfonos móviles, algunos dispositivos mp3 y mp4 de última generación e incluso consolas de juego portátiles con conexión a Internet.
  + **u-Learning** o eLearning ubicuo. Es una fusión de las dos modalidades anteriores que permite acceder a la misma iniciativa formativa independientemente del dispositivo empleado, pues el sistema adapta los contenidos, actividades y el modelo de interacción al dispositivo con el que se accede.

## **E-Learning Asíncrono.**

Comúnmente cuenta con medios de comunicación tales como correo electrónico y foros de discusión, apoya las relaciones de trabajo entre los estudiantes y profesores. Permite a los estudiantes iniciar sesión en cualquier momento y descargar documentos o enviar mensajes a los maestros o compañeros.

## **E-Learning Síncrono.**

Es apoyada por medios de comunicación como videoconferencia y chat, brinda apoyo a los alumnos en el desarrollo de comunidades de aprendizaje. Los estudiantes y profesores han experimentado E-Learning sincrónico como más social y evita la frustración por hacer y responder preguntas en tiempo real. Las sesiones síncronas ayudan a que los estudiantes se sientan como participantes en lugar de sentirse aislados.

## **Finalidad de E-Learning.**

Con las definiciones antes dadas sobre el E-Learning (Sangrà Morer, Vlachopoulos, Cabrera Lanzo, & Bravo, 2011) consideran que cumple con dos finalidades:

1. **Mejorar el aprendizaje**; utilizando las TICs para la creación de materiales y contenidos los cuales sirven para enriquecer la enseñanza presencial.
2. **Facilitar el acceso a la educación y a la formación;** a todas las personas sin restricción geográfica, profesión o disponibilidad de tiempo.

## **Ventajas.**

* Capacitar a más alumnos en menos tiempo.
* Capacitar académica, laboral y profesionalmente en el momento que se necesita y donde se necesita, reduciendo costes y facilitando la compatibilidad con actividades u obligaciones laborales, sociales o familiares.
* Sirve como complemento eficaz a todas aquellas actividades que requieren la presencia física del alumno
* Ofrece una metodología centrada en el usuario.
* Flexibilidad horaria.
* Disponibilidad geográfica.
* Reestructuración de la información.
* Contenidos más actualizados.
* Herramientas de interacción.
* Facilidad de inclusión de contenidos audiovisuales.

## **Inconvenientes.**

* Pseudo E-Learning (No debe usarse como un simple “contenedor de materiales”.).
* Falta de calidad de los contenidos.
* Falta de estándares.
* Dependencia de la tecnología.

## **E-Learnig vs Formación Presencial.**

Tabla 2. 1 E-Learnig vs Formación Presencial

|  |  |
| --- | --- |
| **E-Learning** | **Formación presencial** |
| Permite que los estudiantes vayan a su propio ritmo. | Parte de una base de conocimiento y el estudiante debe adaptarse a ella. |
| Es una formación basada en el concepto de formación en el momento en que se necesita (just in time) | Los profesores determinan cuándo y cómo los estudiantes recibirán los materiales formativos. |
| Permite la combinación de diferentes materiales (auditivos, visuales y audiovisuales) | Parte de la base de que el sujeto recibe pasivamente el conocimiento para generar actitudes innovadoras, críticas e investigadoras |
| Con una sola aplicación puede atenderse a un mayor número | Tiende a apoyarse en materiales impresos y en el profesor como fuente de estudiantes de presentación y estructuración de la información |
| El conocimiento es un proceso activo de construcción | Tiende a un modelo lineal de comunicación |
| Tiende a reducir el tiempo de formación de las personas | La comunicación se desarrolla básicamente entre el profesor y el estudiante |
| Tiende a ser interactiva, tanto entre los participantes en el proceso (profesor y estudiantes) como con los contenidos | La enseñanza se desarrolla de forma preferentemente grupal |
| Tiende a realizarse de forma individual, sin que ello signifique la renuncia a la realización de propuestas colaborativas | Puede prepararse para desarrollarse en un tiempo y en un lugar |
| Puede utilizarse en el lugar de trabajo y en el tiempo disponible por parte del estudiante | Se desarrolla en un tiempo fijo y en aulas específicas |
| Es flexible | Tiende a la rigidez temporal |
| Tenemos poca experiencia en su uso | Tenemos mucha experiencia en su utilización |
| No siempre disponemos de los recursos estructurales y organizativos para su puesta en funcionamiento | Disponemos de muchos recursos estructurales y organizativos para su puesta en funcionamiento |

Elaboración: Autor

## **Learning Management Systems.**

Por sus siglas (LMS) es un software instalado en un servidor web, en los cuales se integra funciones de enseñanza, evaluación y administración de cursos; con actividades de formación dentro de una institución u organización, con el fin de proporcionar educación y formación siguiendo el paradigma de aprendizaje abierto ya distancia. Según la (OECD, 2005) en su reporte “E-Learning in Tertiary Education: Where do we stand?. Indica que las universidades usan principalmente LMS para propósitos administrativos y que LMS hasta ahora ha tenido un impacto limitado en la pedagogía.”

Dentro de las funciones que cuentan los LMS están la gestión de usuarios, recursos, materiales y actividades, administración de acceso, control y seguimiento del proceso de aprendizaje, efectuar evaluaciones, generar informes y gestionar servicios de comunicación de internet como el correo, los foros, las videoconferencias o el chat.



## **LMS comerciales.**

* **WebCT:** Es un sistema comercial de aprendizaje virtual online, la flexibilidad de sus herramientas para el diseño de clases lo hace muy atractivo no solo para principiantes sino también para usuarios experimentados en la creación de cursos en línea. Los instructores pueden añadir a sus cursos WebCT varias herramientas interactivas tales como: tableros de discusión o foros, sistemas de correos electrónicos, conversaciones en vivo (chats), contenido en formato de páginas web, archivos PDF entre otros.
* **Blackboard:** Blackboard Learn, es un entorno de aprendizaje virtual y sistema de gestión de cursos desarrollado por Blackboard Inc. Está basado en un servidor web que cuenta con gestión de cursos, de arquitectura abierta personalizable, y diseño escalable que permite la integración con la información del sistema estudiantil y protocolos de autenticación. Puede ser instalado en servidores locales o recibido por Blackboard ASP Solutions. Su objetivo principal es añadir elementos en línea a cursos tradicionalmente entregados de forma presencial para desarrollar completamente cursos en línea con pocas o ninguna reunión de carácter presencial, además ofrece servicios de análisis y herramientas de comunicación para apoyar el aprendizaje.
* **IntraLearn:** Es un software el cual cuenta con características tales como: gestión de aprendizaje, gestión de cursos, y sistemas de evaluación en línea. Fácil de instalar, construido con herramientas de autor, las organizaciones pueden gardar información de sus estudiantes, este LMS cuenta con la integración de un servidor de Microsoft que asegura la escalabilidad y seguridad, aprovechando sus herramientas construidas en .NET. Pionero en incluir ALS (Alternate Language System) permitiendo a las organizaciones ofrecer plataformas de aprendizaje individuales en cualquier idioma de Unicode.
* **ATutor:** Está basado en código abierto que se utiliza para desarrollar y ofrecer cursos en línea. Los administradores pueden instalar o actualizar ATutor en minutos, desarrollar temas personalizados para dar un nuevo aspecto a ATutor y ampliar fácilmente su funcionalidad con módulos de características. Los educadores pueden reunir, empaquetar y redistribuir rápidamente contenido educativo basado en la Web, importar fácilmente contenido pre empaquetado y realizar sus cursos en línea. Los estudiantes aprenden en un ambiente de aprendizaje accesible, adaptable y social.
* **QSMedia:** Está integrada en el grupo SATEC, un grupo multinacional especializado en la Ingeniería de Comunicaciones IP e ingeniería de Redes y Grandes Sistemas, en la cual destacan las herramientas QS tutor para la creación de contenido formativo interactivo y multimedia y sus sistema formativo interactivo y multimedia y sus sistemas Learning Management System (LMS).
* **D2L:** D2L es la empresa creadora de Brightspace, una plataforma online de enseñanza y aprendizaje fácil, flexible e inteligente. Permite construir entornos de aprendizaje en línea con diversas herramientas para la creación, distribución y gestión de cursos de manera fácil y flexible. Brightspace es utilizada por más de 1100 clientes y 15 millones de estudiantes en instituciones de educación primaria, secundaria y superior, en las cuales se incluye un pilotaje realizado por la UTPL (D2L, 2014a). Dentro de Brightspace se encuentra un entorno de aprendizaje, un repositorio y un portafolio, a continuación se muestra una breve descripción de cada uno:
  + Brightspace Learning Environment, es el pilar de la plataforma integrada de aprendizaje, combina las mejores prácticas de usabilidad, analítica integrada y accesibilidad para ofrecer herramientas y recursos que garanticen una experiencia de aprendizaje disponible en todo momento y lugar que sea flexible, personalizada y compatible con la tecnología móvil. (D2L, 2014c)
  + Brightspace Learning Repository, es una biblioteca de contenido centralizado. La cual permite encontrar y organizar recursos de aprendizaje para simplificar la manera en la que se trabaja con el contenido de su curso. (D2L, 2014d)
  + Brightspace ePortfolio, ayuda a documentar y reflexionar sobre la experiencia educativa, y permite compartir ideas y logros sobre la marcha. (D2L, 2014b)

## **LMS gratuitos.**

* **Moodle:** Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados. Moodle está construido por el proyecto Moodle, que está dirigido y coordinado por el [Cuartel General Moodle](http://moodle.com/hq), una compañía Australiana de 30 desarrolladores, que está soportada financieramente por una red mundial de cerca de 60 compañías de servicio [Moodle Partners](http://moodle.com/partner/)(Socios Moodle).
* **DotLRN:** .LRN es el software de código abierto desarrollado por el MIT de clase empresarial más ampliamente adoptado en el mundo para apoyar el aprendizaje electrónico y las comunidades digitales, la plataforma .LRN incluye los módulos más usuales de este tipo de entornos de enseñanza/aprendizaje: gestión de ficheros, foros, calendario, asignación de tareas, etc. Además, ofrece funcionalidades de trabajo y creación de documentos en grupo.
* **Claroline:** Claroline es la segunda aplicación de aprendizaje en línea más utilizado en Europa. Es fácil de usar, debido en parte a su menor profundidad funcional en comparación con Moodle. Sus principales funciones incluyen la gestión de los maestros, los estudiantes y las clases, creación de ejercicios y clases, SCORM e IMS QTI compatibilidad 2, cuestionarios, herramientas colaborativas (wikis y foros), los horarios y las estadísticas sobre la asistencia y sobre las marcas de los estudiantes en diferentes ejercicios.
* **Dokeos:** Es una herramienta de código abierto y gratuito, que se centra en el aprendizaje a distancia o E-Learning. Es una aplicación de administración de contenidos de cursos, que reúne e integra todos los componentes necesarios para permitir la gestión, administración, comunicación, evaluación y seguimiento de las actividades de enseñanza y aprendizaje en la red, permitiendo agregar y modificar herramientas, adaptar bases de datos y más. Las principales metas de Dokeos son ser un sistema flexible y de muy fácil uso mediante una interfaz de usuario sumamente amigable. Es una herramienta de aprendizaje, especialmente recomendada a usuarios que tengan mínimas nociones en el uso de las nuevas tecnologías.

## **Ventajas y desventajas de LMS gratuitos y de paga.**

Tabla 2. 2 Ventajas y desventajas de LMS gratuitos y comerciales.

|  |  |
| --- | --- |
| **LMS Gratuitos** | **LMS Comercial** |
| **Ventajas** | **Ventajas** |
| Ausencia de malware.  Constante actualización.  Se puede descargar de internet y copiar.  Soporte en varios grupos de usuarios en internet.  Son superiores a los LMS de costo.  Se manejan bajo estándares. | Principal causa del nacimiento del software libre.  Son más estables, además cuentan con funcionalidades que pueden adaptarse de acuerdo a las necesidades y el presupuesto que se disponga.  Cuentan con alojamiento propio y un gran ancho de banda. |
| **Desventajas** | **Desventajas** |
| Incompatible con algunos formatos estándares.  Cuando corren bajo plataforma Windows aumentan considerablemente los riesgos de intrusión y vulnerabilidad.  No existe una persona o empresa que se responsabilice por un mal funcionamiento. | Actualizaciones y soporte son dadas solo por el fabricante.  Su costo es muy alto.  No se tiene acceso al código fuente.  Debido a que son muy populares son propenso a ataques de software malicioso. |

Elaboración: Autor



## **Moodle**

Moodle es un acrónimo de Module Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos), sin embargo también puede significar “Modo de aprender innato”, es el mayor gestor de cursos virtuales que pertenecen al grupo de los LMS, VLE y CMS, permite a los educadores la creación de sus propios sitios web privados, llenos de cursos dinámicos que extienden el aprendizaje, en cualquier momento, en cualquier sitio.

## **Características.**

* **Interfaz:** Fácil de usar diseñada para ser responsiva y accesible, la interfaz de Moodle es fácil de navegar, tanto en computadoras de escritorio como en dispositivos móviles.
* **Tablero personalizado:** Es una página personalizable para proporcionar a los usuarios enlaces hacia sus cursos y sus actividades dentro de sus cursos, tales como las publicaciones no-leídas de los Foros y Tareas pendientes de entrega próxima. Vea el screencast: Dashboard (en idioma inglés) para más información. El Tablero usualmente tiene el Bloque de vista general del curso en la columna central.
* **Actividades:** Una actividad es un nombre general para un grupo de características en un curso Moodle. Usualmente una actividad es algo que un estudiante hará, que interactúa con otros estudiantes o con el maestro. Existen 14 diferentes tipos de actividades en Moodle 2.x estándar.
* **Calendario:** El calendario puede mostrar eventos del sitio, curso, grupo o del usuario, además de fechas límite para tareas y exámenes, horas de chats y otros eventos del curso. Un calendario puede estar incluido dentro de un curso o en la Portada del sitio.
* **Editor de texto:** Permite dar formato convenientemente al texto y añadir multimedia e imágenes con un editor que funciona con todos los navegadores de Internet y en todos los dispositivos.
* **Notificaciones:** Cuando estas se habilitan, los usuarios pueden recibir alertas automáticas acerca de nuevas tareas y fechas para entregarlas, publicaciones en foros y también pueden mandarse mensajes privados entre ellos.
* **Mensajería:** Se refiere a dos asuntos: alertas automáticas de Moodle acerca de nuevas publicaciones en los foros, notificaciones de envíos de tareas, etc; y también se refiere a conversaciones empleando la característica de mensajería instantánea.
* **Monitoreo del progreso:** Los educadores y los educandos pueden monitorear el progreso y el grado de finalización con un conjunto de opciones para monitoreo de actividades individuales o recursos, y también a nivel del curso.
  + **Competencias:** Las Competencias describen el nivel de comprensión o pericia de un alumno en algunas habilidades relacionadas-con-el-tema. La Educación Basada en Competencias ( Competency-based education = CBE ), también conocida como 'Aprendizaje basado en competencias' o 'Aprendizaje basado en habilidades', se refiere a sistemas de evaluación y calificación en donde los estudiantes demuestran estas competencias.
  + **Finalización de actividad:** Si la finalización de actividad es habilitada, los profesores pueden indicar para cada ítem del curso como es que desean que se registre cuando esté completo. Los estudiantes pueden, una de dos, marcarla manualmente como completada, o el ítem puede ser registrado automáticamente una vez que el estudiante satisfaga los criterios especificados. Estos pueden ser: ver un recurso, enviar una Tarea, publicar en un foro u otras condiciones.
  + **Finalización del curso:** Como una extensión de la finalización de actividad, el habilitar la finalización del curso permite que un curso sea marcado oficialmente como terminado, ya sea manualmente o automáticamente de acuerdo a criterios especificados.
  + **Reportes del curso:** Están disponibles varios reportes del curso para el profesor dentro de sus cursos, para ayudarle a monitorear el progreso de sus estudiantes. Además también hay reportes de actividad, reportes de participación y bitácoras generales del curso.

## **Características administrativas**

* **Diseño personalizable del sitio:** Personalice fácilmente un tema de Moodle con su logo, esquema de colores y mucho más - o simplemente, diseñe su propio tema.
* **Autenticación e inscripciones masivas seguras:** Autenticación (Identificación) segura e inscripciones (matriculaciones) masivas seguras.
* **Capacidad Multilingüe:** Permite que los usuarios vean el contenido del curso y aprendan en su propio idioma, o se configure el sitio para organizaciones y usuarios multilingües. Puede emplear español internacional, español de México, o ambos.
* C**reación masiva de cursos y fácil respaldo:** Permite añadir cursos en lotes, respaldar y restaurar cursos grandes con facilidad.
* **Gestionar permisos y roles de usuarios:** Resuelve preocupaciones sobre seguridad al definir roles para especificar y gestionar el acceso de los usuarios.
* **Soporte de estándares abiertos:** Permite importar y exportar cursos IMS-LTI, SCORM y más, hacia y desde Moodle.
* **Alta inter-operabilidad:** Puede integrar libremente aplicaciones externas y contenidos, o crear su propio plugin para integraciones personalizadas.
* **Gestión simple de plugins y complementos:** El usuario puede instalar y deshabilitar complementos y plugins desde adentro de una sola interfaz administrativa.
* **Actualizaciones regulares de seguridad:** Moodle es actualizado regularmente con los últimos parches de seguridad, para ayudar a asegurar que su sitio Moodle sea seguro.
* **Reportes y bitácoras detalladas:** Permite ver y generar reportes sobre actividad y participación a nivel de curso y de sitio.

## **Moodle y la Educación**

Dentro del campo reducativo internet ha jugado un papel fundamental pues se ha convertido en una herramienta que ha permitido realizar intersecciones que antes solo se podía realizar de forma presencial, el uso de las tecnologías de la información en la educación proporciona e indica la creación de nuevos entornos o ambiente de aprendizaje en el que se incluya procesos cognitivos de selección y organización de información ara que el estudiante pueda construir su propio aprendizaje.

La evaluación de las TIC en la educación se configura como aliada relevante para identificar los procesos y prácticas que resulten ser más eficaces y, al mismo tiempo, ha de ofrecernos novedosas herramientas y dispositivos analíticos para comprender mejor uno de los objetivos fundamentales de la enseñanza: ¿Cómo ayudar a los estudiantes a aprender? (Bustos & Román, 2011, p. 4).

Para (Baumgartner, Kalz, & Bildungstechnologie, 2004) El Learning Management System tipo Moodle cumple con tres modelos educativos de referencia:

* Enseñanza I o de transmisión: En el principio los estudiantes sin experiencia necesitan conocimientos básicos y de algunas señales, indicadores y puntos de referencia para la entrar en el nuevo tema. Este conocimiento es abstracto y estático, y por lo tanto ayuda en situaciones de problemas complejos relativamente pequeños. El maestro controla el proceso de aprendizaje de manera indirecta a través de la sanción positiva o negativa del producto de aprendizaje.
* Enseñanza II o de adquisición de conocimientos: En esta fase, los alumnos hacen su propia experiencia práctica al tratar de aplicar el conocimiento de hechos abstractos. Por encima de todo, es importante que algunos "puntos de observación" se han integrado en la disposición de aprendizaje para interferir lo menos posible o distorsionar el proceso de aprendizaje. El arte didáctico en esta sesión es organizar una posible relación simbiótica entre los elementos naturales y artificiales, que ayuda a controlar el proceso de aprendizaje de forma óptima.
* Enseñanza III o de desarrollo y creación de conocimientos: profesores y alumnos trabajan, para identificar y resolver problemas. El ambiente de aprendizaje ya no está preformado artificialmente y no hay ningún puesto de observación sintética más. Son los estudiantes los que deben, a partir de la presentación de problemas del profesor, producir y generar su conocimiento.

Debido al auge tecnológico y con la ayuda de la WEB 2.0 ha surgido el fenómeno de expansión del conocimiento mediante los EVA, el conocimiento y el saber se abren paso mediante la educación virtual, proporcionando oportunidades a instituciones educativas mediante la aplicación de las herramientas tecnológicas. La tecnología favorece la creación de un espacio compartido por profesores y estudiantes los cuales se interconectan e intercambian ideas agrandado su conocimiento, utilizando los entornos virtuales de aprendizaje. Pues estos, disponen de materiales didácticos para llevar a efecto el proceso bidireccional de enseñanza-aprendizaje. Conforme a lo expuesto anteriormente, el E-Learning requiere de herramientas tecnológicas que son provistas por los EVA a fin de lograr la interactividad, característica fundamental del E-Learning, ya que la interacción entre el usuario (profesor o estudiante) resulta “elemento clave en el diseño de sistemas interactivos de E-Learning”.

En lo referente al desarrollo educativo de los estudiantes, numerosos estudios han demostrado que la implantación de Moodle en las materias mejora significativamente el rendimiento mostrado por los alumnos. Se desarrolla en el estudiante el sentido de conectividad y de comunidad, aumenta la capacidad de aprendizaje de los estudiantes dando por tanto unos resultados de mayor éxito educativo en las materias en las que se ha implantado la herramienta. (Perkins & Pfaffman, 2006).

## **Estadísticas de Moodle.**

Tabla 2. 3 Estadísticas de Moodle

|  |  |
| --- | --- |
| Sitios Registrados | 73.661 |
| Países | 232 |
| Cursos | 11.378.889 |
| Usuarios | 95.997.254 |
| Inscripciones | 324.835.972 |
| Foros Posteados | 203.494.607 |
| Recursos | 101.256.947 |
| Preguntas del cuestionario | 540.347.122 |

Fuente https://moodle.net/stats/

Elaboración: Autor

Tabla 2. 4 Registros de países en Moodle

|  |  |
| --- | --- |
| **País** | **Registros** |
| Estados Unidos | 9.919 |
| España | 7.059 |
| Brasil | 4.452 |
| Reino Unido | 3.477 |
| México | 3.236 |
| Alemania | 2.445 |
| Italia | 2.399 |
| Australia | 2.269 |
| India | 2.223 |
| Federación Rusa | 1.995 |

Fuente https://moodle.net/stats/

Elaboración: Autor

## **MOOC**

MOOC por sus siglas en inglés (Massive Open Online Courses) o conocidos en español como CAMEL (Cursos Abiertos, Masivos y En Línea), son cursos dirigidos a participantes a través de internet, estos cursos no son otra cosa que la evolución de la educación a distancia en internet. El termino MOOC fue acuñado por Dave Cormier y Bryan Alexander en el año 2008. Por tanto, su definición es muy reciente y todavía persisten dudas sobre su significado concreto.  El concepto es tan amplio y ambiguo que incluso hay discusiones sobre si los MOOC son realmente un curso o son una especie de texto docente mejorado.

La primera referencia de un MOOC es descrita por Isaac Asimov en el video titulado “Su visión hacia el futuro” en el año de 1988, sin embargo no es hasta el 2008 que se presenta el primer MOOC por parte de la Universidad de Manitoba (Canadá) el cual fue organizado por George Siemens y Stephen Downes dicho curso tuvo una gran acogida no solo por estudiantes de la universidad de Manitoba si no por un amplio grupo de estudiantes de todas partes del mundo teniendo un total de 2.300 inscritos, pero no es hasta el 2011 que el MOOC “Introducción a la inteligencia artificial” organizado por Sebastian Thrun, profesor en la Universidad de Satnford, y Peter Norvig, director de investigación de Google logró reunir a 160.000 participantes, el año siguiente en el 2012 el curso “Circuitos y Electronicos” ofertados por el MIT reunió 120.000 participantes. En este mismo año el diario estadounidense The New York Times publicó el artículo "The Year of the MOOC" en el cual se declaraba al año 2012 como el año de los MOOCs por la gran acogida que recibieron por parte del público. Exciten dos tipos principales de MOOCs, los xMOOCs (cursos con aproximación conductista) abiertos y participativos, orientados al aprendizaje basado en comunidades de estudiantes y profesores. Propuesto por Alec Couros, George Siemens, Stephen Downes y Dave Cormier además estos permiten a los estudiantes hace contribuciones las cuales son moderadas por el responsable del curso. Y los cMOOCs (cursos con aproximación conectivista) basados exclusivamente en los contenidos y más alejado del método conectivista, los cuales tienen una perspectiva tradicional en el cual el estudiante es sólo consumidor del contenido académico.

## **Características**

* Formación masiva gratuita e impartida por profesores universitarios
* Autonomía: Su estructura está concebida para promover el aprendizaje autónomo de los estudiantes, con numerosos recursos en forma de vídeos, enlaces, documentos y espacios de debate y comunicación.
* Masivo: El número de plazas es ilimitado, el ámbito es global y están dirigidas a alumnos con diferentes intereses y aspiraciones.
* En línea: El curso es a distancia, solo hay que tener un ordenador, conexión a Internet y usar un navegador web. Se puede cursar cómodamente desde casa, de manera flexible y al ritmo de cada estudiante.
* Abierto y gratuito: Los materiales que se emplean en el curso están disponibles en Internet y de forma totalmente gratuita, los estudiantes solo tienen que registrarse previamente para acceder al curso.
* El alcance del curso debe ser global. Se debe poder seguir desde cualquier ordenador, independientemente de su ubicación geográfica.

## **Diferencias entre curso E-Learning y MOOC**

Tabla 2. 5 Diferencias entre un curso E-Learning y curso MOOC

|  |  |
| --- | --- |
| **Curso E-Learnig** | **MOOC** |
| Se desarrolla en una plataforma de  E-Learning (LMS) con unas funcionalidades y una estructura muy acotadas y diseñadas para la interacción directa con el profesor. | Se sigue un diseño tecnológico que facilita la diseminación de la actividad de los participantes mediante el uso de una o varias  Plataformas. |
| Entorno cerrado. | Entorno abierto. |
| Acceso previo pago de matrícula. | Gratuidad de acceso. |
| Grupo limitado. | Participación masiva. |
| Apoyo directo del profesor. | Apoyo de la comunidad. |
| Comunicación mediante foros de debate. | Diversidad de herramientas de comunicación, uso de redes sociales |
| Orientado hacia la evaluación y acreditación. | Énfasis en el proceso de aprendizaje más que en la evaluación y acreditación. |

Fuente: (Universidad Carlos III de Madrid servico biblote, 2014)

Elaboración: Autor



## **Ventajas**

* Una de las ventajas que tienen los MOOCs es contar con información de alto nivel procesada y organizada en forma de curso.
* Mayor accesibilidad.
* Mayor participación por parte del estudiante.
* No se necesita de un título para estudiar en un MOOC.

de Waard (2011) identifica como ventajas de un MOOC las siguientes:

* Un MOOC se puede organizar a un bajo costo, utilizando herramientas libres para construir el curso.
* Puede ser lanzado tan pronto como se puede informar a los participantes.
* Todos pueden compartir contenido contextualizado.
* El aprendizaje ocurre en un ambiente más informal.
* Las habilidades de aprendizaje permanente serán mejoradas, por participar en una de las fuerzas MOOC acerca de su propio aprendizaje y absorción de conocimiento.

## **Beneficios**

(Alvarez, Fernando, & Amaya, 2016) proponen los siguientes beneficios acerca de un MOOC

* Los MOOC son cursos elaborados principalmente por profesores e investigadores con un diseño instruccional de la propia institución educativa con el objetivo de ofertarlos a los estudiantes de una forma masiva a través de la red de internet.
* Los MOOC son una herramienta muy importante como estrategia de crecimiento y presencia a nivel mundial, brinda los beneficios de contar con un número considerable de alumnos, da a conocer a todos los internautas los servicios educativos con los que cuentan las Universidades, tiene la visión de crear ambientes de aprendizaje abiertos.
* Al ser una herramienta nueva viene a ser un complemento de la educación tradicional, con el uso de las herramientas tecnológicas se crean registros de los estudiantes y permiten conocer cuáles son sus necesidades particulares de aprendizaje y con ello brinda la posibilidad de crear cursos acorde a los intereses de los estudiantes.
* Tiene la posibilidad de contar con cursos de calidad con materiales educativos elaborados por los docentes expertos en las materias.
* Ahora es mucho más fácil acceder a un curso de una Universidad de prestigio, sin tener la necesidad de aplicar un examen de admisión o saber que no existe cupo en algún salón de forma presencial, cabe hacer mención que si se desea obtener un certificado de estudios se incurre en un costo, no obstante ese costo es muy accesible de pagar.

## **Desventajas**

* Modelo relativamente nuevo.
* Información acumulada no tanto como un proceso de aprendizaje.
* Pendiente atención de la fecha de inicio.
* Los MOOCs no aprovechan todo el potencial de las TICs.
* Los foros pueden convertirse en un espacio caótico.
* Requiere de mucha motivación para garantizar el éxito del curso.
* Recursos en idiomas no nativos.
* Excesivo uso de videos como recursos explicativos.
* Falta de validez del certificado en algunos países que tienen políticas distintas.
* Los conocimientos previos no se pueden adaptar a los que cada alumno posee.
* Tareas con mayor dificultad no son concluidas pro los estudiantes.
* Los videos reemplazan a los textos.
* Especificación de conocimientos previos.
* Metodología de evaluación tipo test.
* Falta de interacción con el docente.
* Los MOOCs tienen una desventaja al estar pensados para una "cultura universal", especialmente cuando esta cultura universal es la anglosajona. (Silva-Peña & Labra, 2014)

## **Principales Plataformas Mooc usadas**

Según (Poy & Gonzales-Aguilar, 2014) en su artículo publicado por la Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías, las principales plataformas de distribución de MOOC en el año 2014 fueron:

Tabla 2. 6 Principales plataformas MOOC utilizadas en el año 2014

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N° | Plataforma | N° | Plataforma |
| 1 | Coursera | 18 | MRUniversity |
| 2 | edX | 19 | OpenLearning |
| 3 | Udemy | 20 | Alison |
| 4 | Udacity | 21 | University of the People |
| 5 | OpenClass-BETA de Pearson Ltd. | 22 | Saylor.org |
| 6 | Lore | 23 | Symynd (Share your mind) |
| 7 | Canvas | 24 | Open Yale Courses |
| 8 | Novoed | 25 | GCF Learn Free |
| 9 | Coursesites | 26 | Nixty |
| 10 | OpenCourseWare | 27 | SantaFe MOOCs |
| 11 | P2PU | 28 | Unx |
| 12 | Google Course Builder | 29 | UnedComa |
| 13 | OpenLearn LabSpace | 30 | Crypt4you |
| 14 | Open Learning Initiative-Carnegie Mellon Univ. | 31 | MiriadaX |
| 15 | Leuphana Digital School | 32 | UPVX Universidad Politécnica de Valencia |
| 16 | Knight Center | 33 | Bureau Veritas Business School MOOC -España |
| 17 | OpenHPI |  |  |

Fuente: (Poy & Gonzales-Aguilar, 2014)

Elaboración: Autor

De las 33 plataformas mencionadas por motivos de disponibilidad se ha descartado las siguientes:

Tabla 2. 7 Resultado de descartar plataformas por disponibilidad

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Plataforma** | **País** | **Motivo de descarte** |
| Bureau Veritas Business School MOOC -España | España | Abandono del proyecto por parte de la organización ofertante. |
| UnedComa | España | Cambio de contexto de la página web del servicio, convertida en un foro de noticias. |
| SantaFe MOOCs | Estados Unidos | Abandono del proyecto por parte de la organización ofertante. |
| Nixty | Estados Unidos | Abandono del proyecto por parte de la organización ofertante. |
| Symynd (Share your mind) | Estados Unidos | Página principal dada de baja. |
| Google Course Builder | Estados Unidos | Código fuente disponible en GITHUB, pero, abandono del proyecto por parte de Google para integrarse con el proyecto  EDX. |
| Coursesites | Estados Unidos | Actualmente considerado más un LMS que un MOOC. |
| OpenCourseWare | Estados Unidos | Actualmente no es considerado como un MOOC sino como una plataforma de intercambio de material docente. |
| P2PU | Estados Unidos | A pesar de compartir ciertas  características de los MOOCS su metodología se basa en la técnica de “Hágalo usted mismo” por lo que  pierde su contexto original |
| University of the people | Estados Unidos | Requiere un proceso de admisión, por lo que no se trata de un recurso totalmente abierto y no puede ser considerado como un MOOC. |
| UNX | España | Sitio web dado de baja. |
| Udemy | Estados Unidos | En su mayoría los cursos son de pago, por lo que no se pueden considerar como MOOC debido a que pierden su característica de masivos y de abiertos. |
| Udacity | Estados Unidos | En su mayoría los cursos son de pago, por lo que no se pueden considerar como MOOC debido a que pierden su característica de masivos y de abiertos. |

Fuente: (Poy & Gonzales-Aguilar, 2014)

Elaboración: Autor

Según la información recolecta de MOOC List las plataformas más usadas en el año 2016 son:

Tabla 2. 8 Plaformas mooc más usadas en el año 2016

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N° | Plataforma | N° Cursos |
| 1 | Coursera | 1450 |
| 2 | edX | 727 |
| 3 | FutureLearn | 374 |
| 4 | FUN | 146 |
| 5 | Miríada X | 107 |
| 6 | Canvas.net | 102 |
| 7 | OpenSAP | 34 |
| 8 | Iversity | 28 |
| 9 | IAI Academy | 26 |
| 10 | NovoEd | 25 |
| 11 | OpenHPI | 9 |
| 12 | OpenLearning | 4 |
| 13 | Open2Study | 4 |
| 14 | Udemy | 4 |
| 15 | Lagunita | 3 |
| 16 | Alison | 3 |
| 17 | Canvas | 2 |

Elaboración: Autor

## **Open edX**

EdX fundada por la Universidad de Harvard y el MIT en 2012, es un destino de aprendizaje en línea y proveedor de MOOC, que ofrece cursos de alta calidad de las mejores universidades e instituciones del mundo a los estudiantes de todo el mundo. EdX incluye la plataforma Open edX que según sus desarrolladores es una iniciativa en línea sin fines de lucro creada por los socios fundadores de Harvard y el MIT y compuesto por decenas de instituciones líderes mundiales, la xConsortium. edX ofrece cursos interactivos en línea y MOOCs de las mejores universidades e instituciones de todo el mundo y es de código abierto. Las instituciones pueden alojar sus propias instancias de edX y ofrecer sus propias clases. Los educadores pueden ampliar la plataforma para construir herramientas de aprendizaje que satisfagan sus necesidades con precisión. Y los desarrolladores pueden aportar nuevas características a la plataforma Open edX.

EdX tiene como objetivo construir una próspera comunidad mundial de educadores y tecnólogos que comparten soluciones innovadoras para beneficiar a los estudiantes de todo el mundo.

Open edX es de código abierto, diseñada para la creación y distribución de cursos en línea, ofrece diferentes cursos MOOCs a través de su página web www.edX.org. Permite a la organización levantar su propia plataforma de distribución de MOOCs mediante la instalación en un servidor, lo cual brinda la posibilidad de crear nuevas herramientas de aprendizaje por parte de los docentes y el equipo de producción de la organización.

## **Características**

**Accesibilidad:** Open edX define un conjunto de políticas y procedimientos para mejorar su nivel de cumplimiento con las pautas de accesibilidad web establecidas. Se hace hincapié en las interfaces que enfrenta el alumno y, eventualmente expandirse para incluir la administración de contenido. La documentación actual y la capacitación del equipo del curso se ampliarán para incluir más orientación práctica en un esfuerzo por hacer que los equipos del curso sean autosuficientes para producir contenido accesible e identificar los defectos de accesibilidad. Open edX busca oportunidades para introducir puntos de control y requisitos de accesibilidad en los procesos clave del negocio. Todo este trabajo está impulsado por una política bien definida que es consistente con los valores y la misión de edX.

**Datos y análisis:** Open edX permite la visibilidad de los datos y la capacidad de análisis para sus usuarios. Para los equipos e instructores del curso, se utilizará la herramienta edX Insights para aumentar en gran medida la óptica en la demografía de los estudiantes, el comportamiento y el rendimiento. Para los investigadores, la plataforma de análisis permite rastrear y consultar datos. Para la comunidad Open edX, el código es abierto.

**edX.org:** Se centra en la experiencia del estudiante dentro del sitio, incluyendo un registro más suave y un proceso de descubrimiento de cursos, un flujo de selección de pista más claro, un sitio web amigable para móviles y un proceso de pago más amigable para certificados verificados en todo el mundo.

**Móvil:** La aplicación móvil evolucionó de una aplicación de compañero de vídeo para cursos de Open edX a otra forma de completar cursos. La aplicación ahora permite ver la mayoría de los tipos básicos de evaluación, componentes de texto y discusiones del curso. También se ha realizado mejoras que permiten a los alumnos ver los cursos antes de registrarse e incorporar los avatares del perfil del alumno en el foro de discusión.

**Open edX e inversiones de plataformas:** edX fomenta la evolución de la comunidad de colaboradores de la plataforma Open edX para impulsar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje. Basado un ecosistema de proveedores y consumidores que apoyen a la comunidad, así como canales abiertos de comunicación para brindar transparencia sobre las iniciativas edX y la educación sobre puntos de integración y mejores prácticas.

**Educación profesional:** edX permite a sus socios ofrecer cursos para el desarrollo profesional y el avance profesional.

## **Componentes**

Open edX se encuentra disponible bajo una licencia AGPL, está desarrollado en Python, Javascript, Ruby y Node.js, e incluye:

* **edX-Platform.** Un sistema LMS o plataforma de gestión de cursos.
* **Studio.** La herramienta para la creación de cursos y gestión de contenidos
* **Discern.** Un API de calificación automatizada para respuestas escritas que funciona en combinación con el motor de evaluación con inteligencia artificial EASE (enhanced AIscoring engine).
* **Insights.** Un framework para el análisis de la información recolectada durante el proceso de aprendizaje.
* **CS comments service.** Una aplicación de Ruby que soporta los foros discusión con funcionalidad de votaciones y validación de comentarios.
* **XQueue.** Define la interface a través de la cual el LMS puede comunicarse con servicios de calificación externos.
* **XServer.** Para la ejecución de secuencias de código enviadas por los estudiantes.
* **XBlock.** Un API adicional para la integración de contenidos en los cursos.

## **Arquitectura**

El principio de escalabilidad de Open edX se ve reflejado en que su arquitectura, hay un puñado de componentes principales en el proyecto Open edX. Donde sea posible, se comunican utilizando APIs estables y documentadas. La parte central de la arquitectura Open edX es edX-platform, que contiene las aplicaciones de gestión de aprendizaje y de creación de cursos (LMS y Studio, respectivamente). Este servicio está soportado por una colección de otros servicios web autónomos llamados aplicaciones desplegadas independientemente (IDAs).

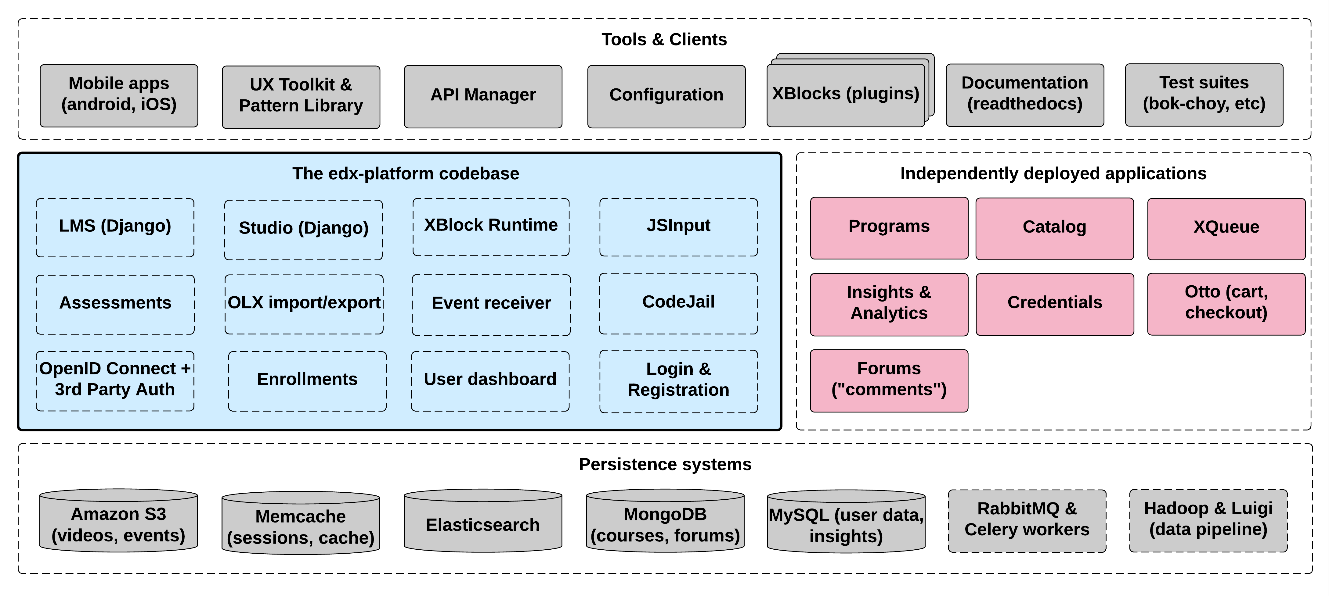


Figura 2. 1 Arquitectura de Open edX

Fuente: www.edX.org.

Casi todo el código del lado del servidor en el proyecto Open edX está en Python, con Django como marco de aplicación web.

Componente claves de la arquitectura de Open edX:

* **CMS:** Content Management System también llamado edX Studio, es la herramienta que se utiliza Open edX para la construcción de los cursos, permite la creación de la arquitectura del curso, así como la inclusión de su contenido y la administración del mismo, para usar esta herramienta no es necesario ningún software adicional ya que se ejecuta directamente sobre el navegador
* **LMS:** El LMS es la parte más visible del proyecto Open edX proporciona un panel de control instructor para los usuarios que tienen la función de administración o el personal puede acceder mediante la selección de instructor. Utiliza una serie de almacenes de datos. Los cursos se almacenan en MongoDB , con vídeos servidos desde YouTube o Amazon S3. De datos por alumno se almacena en MySQL.
* **Cs Comments Service:** Es un servicio de gestión de comentarios desarrollado en Ruby que interactúa con la base de datos de MongoDB, se encarga de gestionar los comentarios realizados por los instructores.
* **XBlocks:** Los xBlocks son componentes independientes e integrables entre si creados por la comunidad de desarrolladores de Open edX cuyo objetivo es la incorporación de nuevas funcionalidades y mejoras a los cursos con el fin de que resulten ser más agradables y llamativos para los estudiantes.
* **MongoDB:** Se trata de una base de datos NoSQL utilizada para importar el contenido del curso y la información de los foros de discusión, utiliza ElasticSearch, el cual es un servidor de búsqueda basado el Lucene, que provee un motor de búsqueda de texto completo, distribuido con resultados de documentos en formato tipo JSON.
* **Studio:** Es el entorno del curso de creación. Se lo utiliza para crear y actualizar cursos. Studio escribe los cursos de la misma que la base de datos Mongo utiliza el LMS.
* **Discusiones:** Las presentaciones del curso son gestionados por una IDA llamados comentarios (también llamados foros). Los comentarios son uno de los pocos componentes que no están desarrollados en Python, escritos en Rubí con el marco Sinatra. El LMS utiliza una API proporcionada por el servicio de comentarios para integrar discusiones dentro de la experiencia de aprendizaje de un curso. El servicio incluye un proceso comentarios notificador que envía notificaciones a los alumnos acerca de las actualizaciones en los temas de interés.
* **Aplicaciones móviles:** El proyecto Open edX incluye una aplicación móvil, disponible para iOS y Android, que permite a los estudiantes a ver vídeos y mucho más.
* **Analítica:** Los eventos que describen el comportamiento alumno son capturados por el análisis pipeline de Open edX. Los eventos se almacenan como JSON en S3, procesados utilizando Hadoop, y luego de ser procesados, los resultados agregados se publican a MySQL. Los resultados se ponen a disposición a través de una API REST para Insights, una IDA que los instructores y administradores utilizan para explorar los datos que les permite saber lo que sus estudiantes están haciendo y cómo se utilizan sus cursos.
* **edX ORA (Open Response Assessor):** Módulo de evaluación de respuestas abiertas, es un servicio externo de Open edX que implementa varios métodos de calificación como Calificación por pares, etc.
* **XQueue Service:** Se trata de un servicio que proporciona una interfaz de comunicación entre el LMS y servicios varios externos, como ORA.
* **XServer:** Módulo de evaluación de actividades de estudiantes, mediante XQueue intercambia un código de revisión hacia un revisor anónimo el cual devuelve la evaluación de las tareas del estudiante.
* **edX Insights:** Es un módulo analítico diseñado para entregar datos a través de visualizaciones y métricas clave, con el fin de aprender los que hacen sus estudiantes mientras interactúan con el curso. Proporciona datos r eferentes a la actividad posterior a la inscripción de los estudiantes en el curso, así como su compromiso con el contenido del mismo.
* **Discern:** Componente que permite utilizar tecnología basada en machinE-Learning para la clasificación automatizada de texto a través de una API. Esta API se comporta como un envoltorio sobre el cual los estudiantes interactúan con el contenido del curso y les brinda retroalimentación enfocándose en lo aprendido por la API. Funciona en base a un repositorio EASE.
* **EASE:** Inteligencia artificial mejorada del motor de puntuación es una biblioteca que permite clasificación en función del aprendizaje automático de contenido textual. Funciona a la par con Discern.

## **Comparativa entre edX y otras plataformas**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Plataforma | Entidad | Lenguaje de desarrollo | Framework | SGBD | Licencia |
| Lernanta | Fundación Hewlett  Fundación  Shuttleworth | Python | Django | MySQL | MPL 1.1/GPL  2.0/LGPL 2.1 |
| OpenMooc | UNED COMA | Python | Django | MongoDB  PostgreSQL | Apache License 2.0 |
| edX | Univ. Harvad  MIT | Python | Django | MongoDB  PostgreSQL | AGPLv3 |
| Course Builder | Google | Python | Webapp2 | Google App  Engine High  Replication  Data  store (HRD) | Apache License 2.0 |

Tabla 1.8 Comparativa entre edX y otras plataformas

Elaboración: Autor

Elaboración: Autor

## **Ventajas**

* Es patrocinado por el MIT.
* Adopción por instituciones gubernamentales de varios países.
* Evaluación p2p más ágil y autoevaluación para as tareas del alumno.
* Integración con Office 365, Google Apps y otros.
* Posibilidad de realizar el curso con subtítulos.
* Posee un sistema de evaluación automática el cual usa machine learning
* Dispone de un laboratorio virtual.

## **Desventajas**

* Menos ejemplos de Open edX como LMS tradicional.
* Actualizaciones complicadas.
* La mayoría de cursos ofertados están en inglés.

## **Logs en Open edX**

Un log es una entrada a un archivo o medio de almacenamiento, cada vez que se realiza una actividad dentro del LMS se crea un historial o registro de la misma dentro del archivo de registro.

Las actividades pueden ser:

* Abrir un link.
* Ver o descargar un video.
* Leer o descargar archivos ppt y/o pdf.

# **CAPÍTULO III**

## **Interpretación y extracción de datos**



## **Estructura de la base de datos de Open edX**

Open edX cuenta con tres tipos de base de datos MYSQL, SQLite y Mongo DB; MYSQL es usado para entornos de producción y SQLite es usada en entornos localdev como sistema de gestión de base de datos relacional.

MongoDB es un gestor de base de datos NoSQL distribuido orientado a documentos, lo cual quiere decir que los datos se guardan en documentos y no en registros, dichos documentos se guardan en formato BSON, que es una representación binaria de JSON. En MongoDB es donde se almacena todo el contenido del curso.

Por otro lado MYSQL almacena la información de las tablas que se relacionan entre sí, aquí también se almacenan los datos del usuario.

## **MongoDB**

Como se menciona anteriormente los datos en MongoDB se guardan en documentos tipo JSON con un esquema dinámico llamado BJSON estos documentos se guardan en colecciones, en dicho esquema las colecciones equivalen a las tablas y los documentos equivalen a los registros de una tabla de una base de datos relacional.

La estructura de estos documentos es del tipo clave-valor (en inglés key-value pairs), separados por ‘:’, donde la clave es el nombre del campo y el valor es su contenido. También, BSON, guarda de forma explícita toda la información útil que permita búsquedas rápidas de datos, por ejemplo, las longitudes de los campos o los índices de los arrays., lo que hace que destaque por su velocidad y su sencillo sistema de consulta de contenidos. (Collado Sánchez, 2014)

En Open edX MongoDB consta de dos bases de datos: (Collado Sánchez, 2014)

* **xmodule:** contiene las definiciones y los metadatos. Aquí, la colección ‘modulestore’ guarda los documentos con el contenido y la información de los cursos.
* **xcontent:** contiene archivos que se hayan añadido al contenido del curso, como PDFs.

Al tener un esquema dinámico, la estructura de los documentos almacenados en la colección ‘modulestore’ varía en función de la información que contenga, es decir, si, por ejemplo, son los datos de un curso, no encontraremos los mismos atributos que si fuera una sección, una subsección o un problema. Pero sí que hay cuatro campos fijos:

* **id:** diccionario que almacena la localización del módulo. La URL se divide en partes y cada parte se almacena en un campo distinto.
* **definition:** diccionario que almacena los campos referentes al contenido del módulo.
* **definition.children:** lista de los localizadores (URLs) de los hijos del módulo.
* **metadata:** diccionario que almacena los campos referentes a la configuración del módulo.

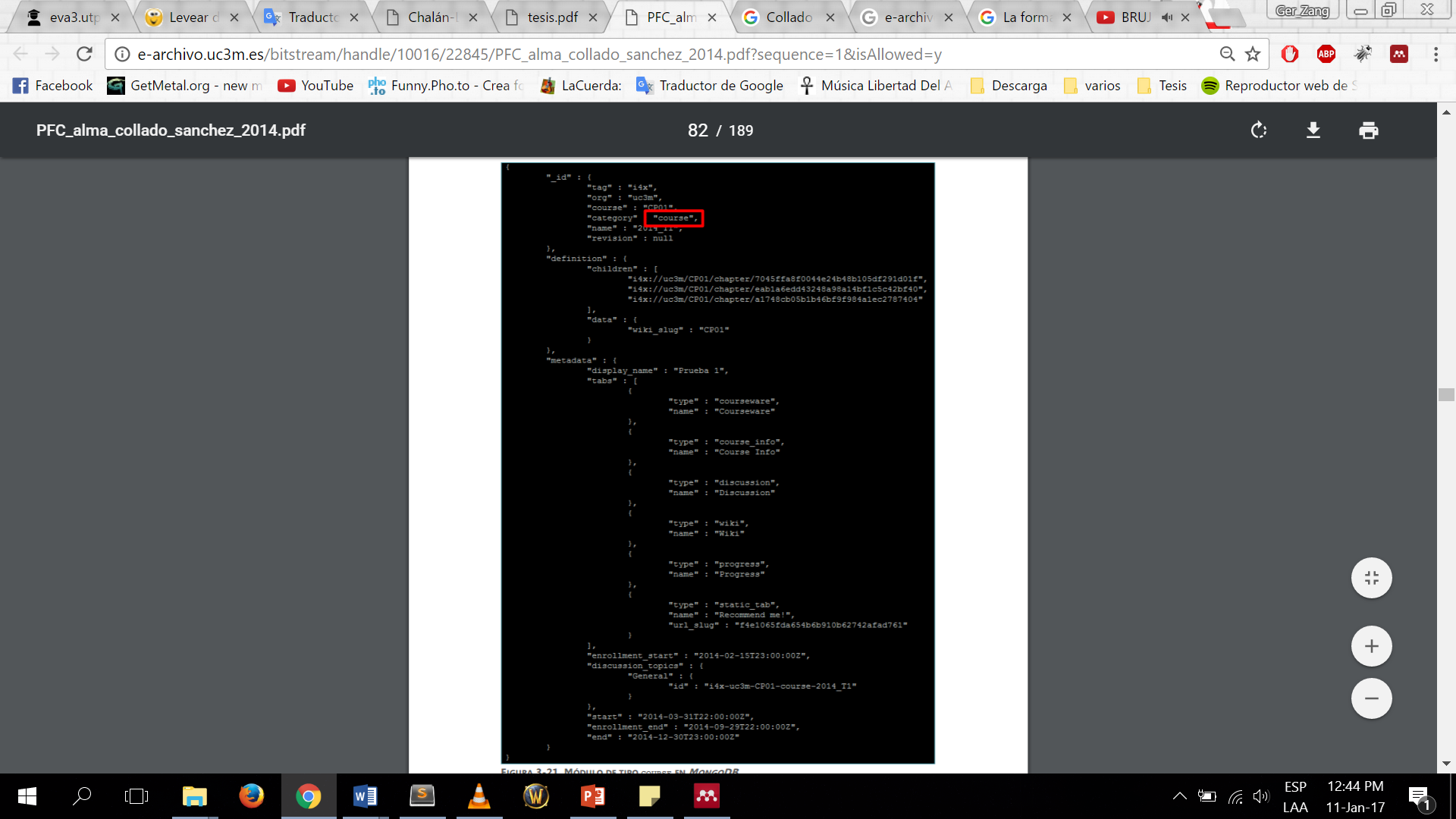


Figura 3. 1 Módulo de tipo course en Mongo DB

Fuente: (Collado Sánchez, 2014)

## **MYSQL**

Open edX almacena en MYSQL toda la información referente a los usuarios: registros, inscripciones a los cursos, progreso, etc. En este trabajo de fin de titulación se utiliza la base de datos llamada “edXapp”, de la cual se puede extraer la información de los usuarios. La figura 3.2 muestra las tablas que podemos encontrar en la base de datos edXapp.

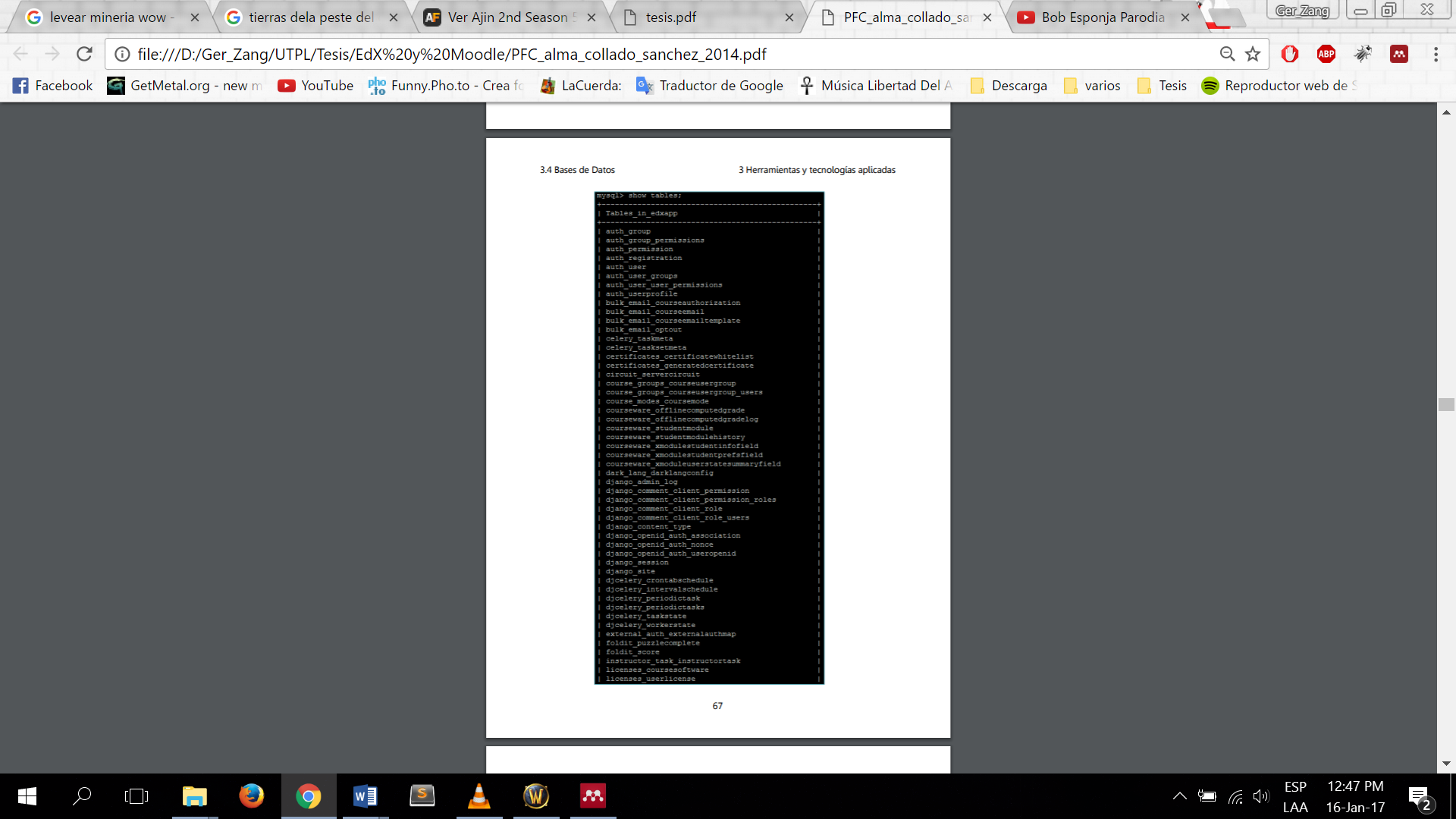


Figura 3. 2 Tablas en la base de datos edXapp

Fuente (Collado Sánchez, 2014)

La base de datos edXapp consta de 167 tablas, a continuación, será una breve descripción de las tablas más relevantes:

* **auth\_user:** Almacena información acerca del registro de cada usuario brindándonos su respectivo ID y su correspondiente correo electrónico.
* **courseware\_studentmodule:** Mantiene el estado del estudiante para un módulo en particular, en un curso particular.
* **courseware\_offlinecomputedgrade:** Tabla de calificaciones para un usuario y un curso dado.
* **courseware\_offlinecomputedgradelog:** Guarda los LOG cuando se realizan nuevas calificaciones. Se usa para que el instructor sepa cuando ha sido el último cambio en las calificaciones.
* **psychometrics\_psychometricdata:** Guarda los datos que vinculan al estudiante, modulo, y el rendimiento del módulo, incluyendo el número de intentos, la calificación, la calificación máxima, y el tiempo usado.
* **student\_anonymoususerid:** Contiene la información del usuario a través de su ID anónimo por curso.
* **student\_courseenrollment:** Representa el registro de inscripción de un estudiante para su respectivo curso.
* **track\_trackinglog**: Almacena los campos de registro de seguimiento.
* **courseware\_studentmodule:** Almacena el estado se seguimiento de los cursos por parte de los estudiantes.

Los datos de los estudiantes se generan debido a la interacción de los estudiantes con la plataforma. Cada vez que un estudiante usa un módulo de material didáctico, se agregará una nueva entrada en caso de primer acceso, o se actualizará si se hubiera accedido previamente; esto permite al sistema realizar un seguimiento del estado de cada módulo y del alumno. Además, hay otro flujo de datos que se considera como registros de seguimiento. Casi todas las interacciones de estudiantes e instructores con la plataforma se registran como un registro de seguimiento (tracking log).

En cuanto a los estudiantes, el origen del evento proviene de acciones tales como inscripción, registro, navegación, interacción de video, libro de texto, interacción de problemas, pruebas A / B o actividad en el foro. El formato de datos en el que se almacenan estos eventos se presenta en la tabla de MySQL track\_trackinglog en la Figura 3.3 Un ejemplo particular de estos eventos para los videos se puede ver en la Figura 4 Estos datos de bajo nivel podrían ser procesados para obtener información útil como la detección de oportunidades de mejora de video al examinar si hay una parte específica en la que la mayoría de los estudiantes hacen una pausa en el video o lo rebobinan o lo mueven hacia adelante. (Santofimia Ruiz, Pijeira Díaz, Ruipérez-Valiente, Muñoz-Merino, & Delgado Kloos, 2014)

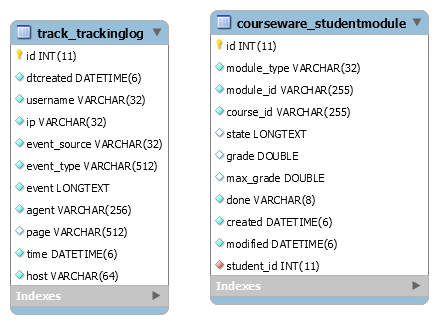


Figura 3. 3 Dos tablas de ejemplo de la base de datos de edXapp.

Fuente: Autor

Elaboración: Autor

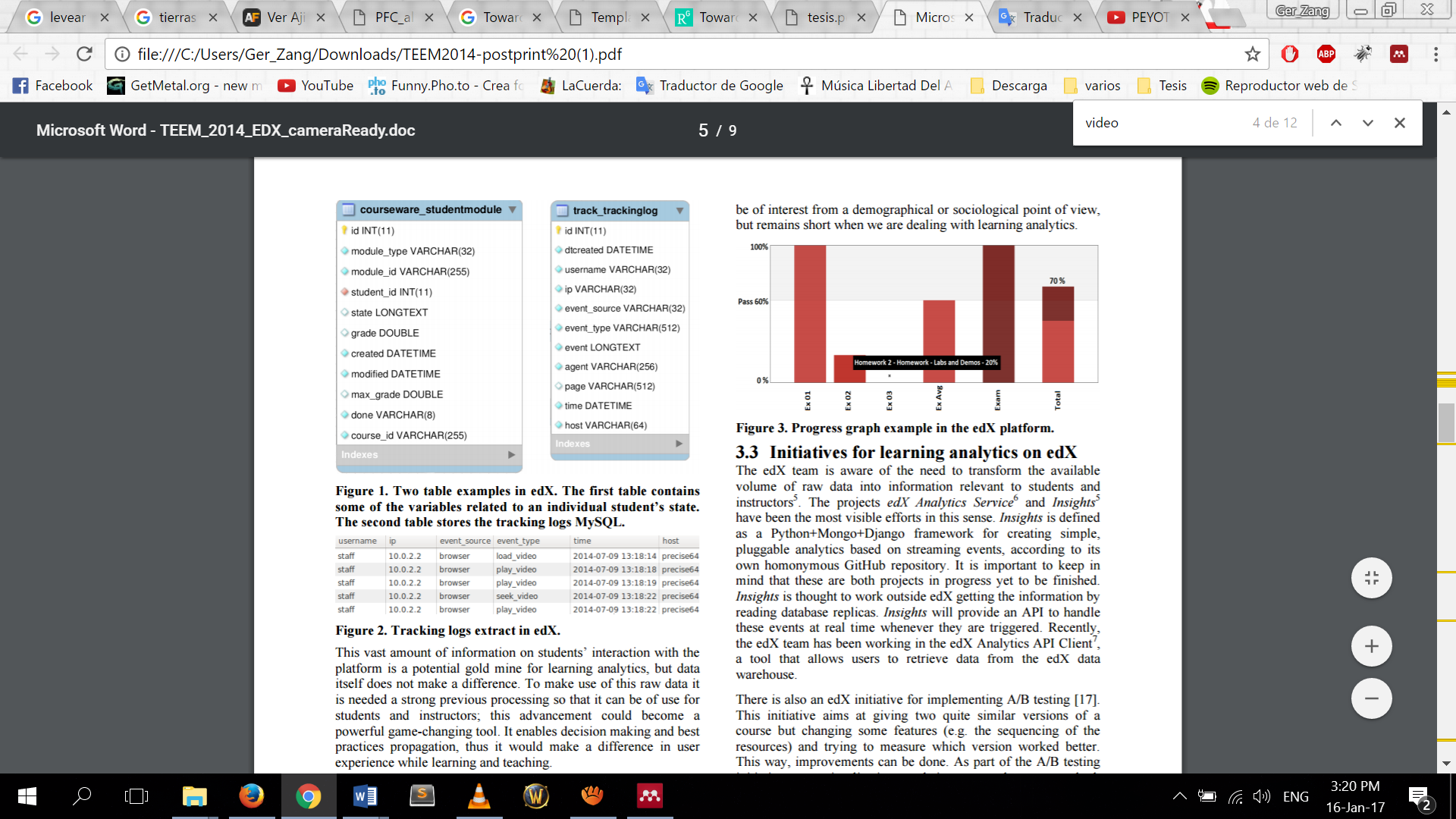


Figura 3. 4 Tracking Logs extraidos de edX

Fuente (Santofimia Ruiz et al., 2014)

## **Tracking.log**

Trackin.log es un archivo el cual se encarga de guardar todos lo eventos que estan relacionados con la plataforma de Open edX, los cuales se guardan en formato JSON. Los eventos que alamacena son emitidos tanto por el navegador, dispositivo móvil o el servidor a los cuales podemos nombrar “emisores”, estos eventos se refieren a información referente a la interacción que se realiza sobre el curso y el tablero de LMS de la plataforma. Para acceder al archivo es necesario ingresar a la ruta /edX/var/log/tracking/. En esta ruta se encuentran un conjunto de archivos comprimidos que contienen toda la interacción que los participantes realizan sobre la plataforma. A continuación la figura 3.5 muestra información de un archivo tracking.log, por contener información personal de usuarios se ha anonimizado datos como nombres y direcciones ip.

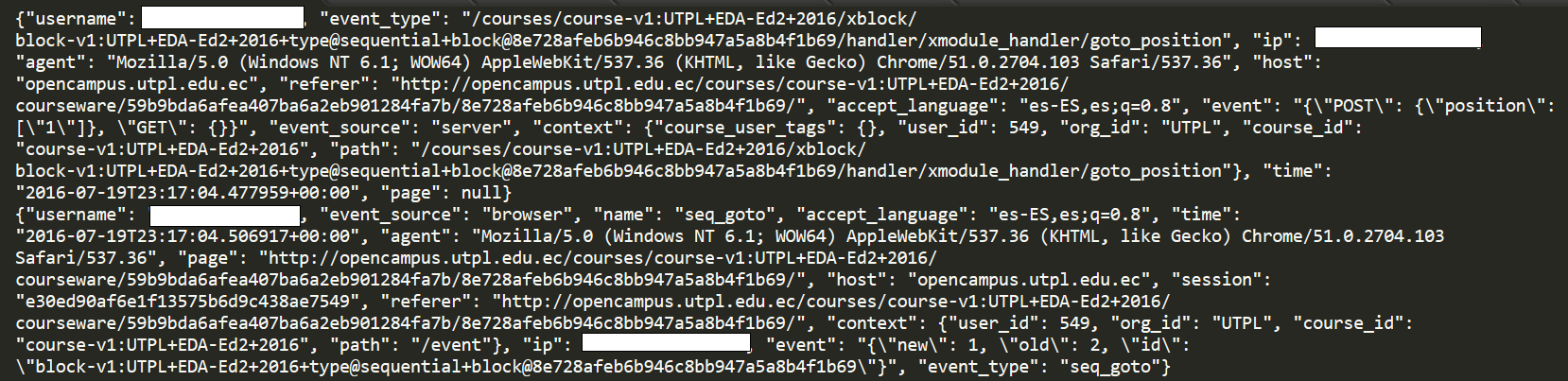


Figura 3. 5 Archivo de ejemplo de Tracking.log – Información personal de los participantes anonimizada (Rectángulos en blanco)

Elaboración: Autor

La información del archivo anterior se pude apreciar mejor utilizando un visor de JSON dando el siguiente resultado.



Figura 3. 6 Visualización archivo tracking.log con un visor de JSON - Información personal de los participantes anonimizada (Rectángulos en blanco)

Elaboración: Autor

Como se observa el archivo tracking.log cuenta con una extensa variedad de eventos que representan las interacciones que los participantes pueden tener dentro de la plataforma, para el trabajo de fin de titulación todos estos eventos no serán utilizados, se descartan los eventos que genera el servidor y únicamente se utilizan eventos que permiten determinar el recorrido de los participantes a lo largo del curso.

## **Campos comunes en los eventos**

Tracking.log almacena varios eventos, los cuales representan una acción que un “emisor” ejerce sobre la plataforma, a pesar de que estos eventos representan acciones completamente distintas tienen campos comunes, los cuales se describen en orden alfabético:

Tabla 3. 1 Campos comunes en eventos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Tipo** | **Descripción** |
| Accept\_Languaje | String | Identifica el lenguaje por defecto del navegador. |
| Agent | String | Identifica al agente de usuario que produce el evento. |
| Context | Object | Contiene un conjunto de sub-campos que proporcionan información contextual del evento, estos sub campos pueden ser comunes a todos los eventos, para determinados eventos con requisitos contextuales adicionales existen campos adicionales que son iguales a esos eventos (Tabla 3.2) también puede contener campos adicionales en el caso de que el evento así lo permita (Tabla 3.3) |
| Event | Object | Este campo identifica a todos los campos específicos de cada evento iniciado, estos campos pueden variar dependiendo del tipo de evento iniciado (Sección 3.1.3.2). |
| Event\_Source | String | Identifica el origen de la interacción que desencadeno el evento, los valores en este campo son los siguientes: “Browser”, “Mobile”,”Server”, “Task”. |
| Event\_Type | String | Identifica el tipo de evento registrado, este valor depende del campo **event\_source** |
| Host | String | Identifica el sitio visitado por el usuario. |
| IP | String | Identifica la dirección IP utilizada por el usuario cuando inicia el evento. |
| Name | String | Identifica el tipo de evento lanzado. |
| Page | String | Identifica la URL de la página que estaba siendo visitada al momento de generar el evento. |
| Referer | String | Identifica la URI desde HTTP del cual llego el evento. |
| Session | String | Almacena una cadena de 32 caracteres para la sesión de un usuario especifico. |
| Time | String | Indica la hora UTC en la que se emitió el evento en formato 'AAAA-MM-DDThh: mm: ss.xxxxxx'. |
| Usermane | String | Identifica e l nombre de usuario del usuario que provocó la emisión del evento. |

Fuente: (edX, 2016)

Elaboración: Autor

Tabla 3. 2 Sub-campos del campo Context para todos los eventos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo** | **Descripción** |
| Course\_Id | String | Identifica el que generó el evento. |
| Org\_Id | String | Identifica la organización que oferta el curso. |
| Path | String | Identifica la URL que genera el evento. |
| User\_Id | Number | Identifica al usuario que está realizando la acción. |

Fuente: (edX, 2016)

Elaboración: Autor

Tabla 3. 3 Campos adicionales de eventos específicos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo** | **Descripción** |
| Course\_User\_Tags | Object | Identifica la(s) clave(s) y el valor(es) de la tabla  **user\_api\_usercoursetag** para el usuario. |
| Module | Object | Identifica información sobre los componentes que se involucran en un evento generado por el servidor. |

Fuente: (edX, 2016)

Elaboración: Autor.

## **Eventos de estudiantes.**

Los eventos dentro de Open edX pueden clasificarse como eventos de curso o eventos de estudiantes, en este trabajo se usará los eventos generados por el estudiante, vale mencionar que existe un gran número de eventos generados por los estudiantes motivo por el cual solo se describen los eventos que permitan conocer el recorrido que un participante haya hecho dentro de un curso MOOC.

## **Eventos de inscripción.**

Describe los eventos que el servidor emite al momento de la inscripción de un participante dentro de un curso.

Tabla 3. 4 Eventos de inscripción.

|  |  |
| --- | --- |
| **Evento** | **Descripción** |
| edX.course.enrollment.activated | El servidor emite estos eventos en respuesta a las actividades de inscripción del curso completadas por un estudiante.  Además, las acciones de los miembros del equipo de curso también generan eventos de inscripción (Tabla 3.5). |
| edX.course.enrollment.deactived | Este evento es ejecutado por el servidor cuando el estudiante hace clic en el botón anular inscripción.  Además, las acciones de los miembros del equipo de curso también generan eventos de inscripción (Tabla 3.5). |
| edX.course.enrollment.mode\_changed | El servidor emite este tipo de evento cuando cambia el proceso  **student\_courseenrollment.mode** a un modo diferente. |
| edX.course.enrollment.upgrade.clicked | Este evento se emite cuando el estudiante se matricula como “audit” o “honor”, en un curso que tiene la opción de certificación. |
| edx.course.enrollment.upgrade.succeeded | El servidor emite este evento cuando se completa el proceso de actualización de **student\_courseenrollment.mode** de un estudiante de 'audit' o 'honor' a 'verified'. |

Fuente: (edX, 2016)

Elaboración: Autor.

Tabla 3. 5 Campos relacionados con la inscripción de los participantes

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo** | **Descripción** |
| course\_id | String | El curso en el que estaba inscrito o matriculado el estudiante. Si se utiliza una herramienta externa para inscribirse o anular la inscripción de los estudiantes, este campo contiene un valor y el campo **context.course\_id** es nulo. |
| mode | String | Identifica el modo de inscripción del estudiante. (“audit”, “honor”, “profesional”, “verified”). |
| user\_id | Number | Identifica al estudiante que se inscribe o anula su inscripción en un curso. |

Fuente: (edX, 2016)

Elaboración: Autor

## **Eventos de navegación.**

Los eventos de navegación permiten saber cómo un participante realizo el recorrido de un curso.

A continuación una descripción:

Tabla 3. 6 Campos relacionados con la inscripción de los participantes

|  |  |
| --- | --- |
| Evento | Descripción |
| page\_close | Este evento se registra desde una acción JavaScript. |
| edx.ui.lms.sequence.tab\_selected  o  seq\_goto | Se emite cuando un usuario salta entre las unidades en una secuencia |
| edx.ui.lms.sequence.next\_selected  o  seq\_next | Se emite cuando un usuario navega a la siguiente unidad en una secuencia. |
| edx.ui.lms.sequence.previous\_selected  o  seq\_prev | Se emite cuando un usuario navega a la unidad anterior en una secuencia |

Fuente: (edX, 2016)

Elaboración: Autor

Los eventos seq\_goto, seq\_next y seq\_prev, cuentan con algunos campos, a continuación se muestra una descripción.

Tabla 3. 7 Campos de identificación de pestañas dentro del curso MOOC.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Campo | Tipo | Descripción |
| id | Number | Identifica el id EDX de la secuencia. |
| new | Number | Para seq\_goto, el índice de la unidad que se saltó al valor especificado.  Para seq\_next y seq\_prev, el índice de la unidad navega al valor especificado. |

Fuente: (edX, 2016)

Elaboración: Autor

Alvarez, M. V., Fernando, S., & Amaya, A. A. (2016). Beneficios de los MOOC en Educación Superior. *Encuentro Internacional de Educación a Distancia*.

Baumgartner, P., Kalz, M., & Bildungstechnologie, L. (2004). Content Management Systeme aus bildungstechnologischer Sicht Einleitung. *Content Management Systeme Für E-Education. Auswahl, Potenziale Und Einsatzmöglichkeiten*.

Bustos, A., & Román, M. (2011). L i e i u tic e, *4*.

Co-operation, O. F. O. R. E. (2005). Policy Brief. *IEEE EDUCON 2010 Conference*, (December), 6. https://doi.org/10.1177/0022146511418950

Collado Sánchez, A. (2014). Sistema de recomendación de recursos basado en filtrado colaborativo para la plataforma edX. *2016*, 171. Retrieved from http://hdl.handle.net/10016/22845

D2L. (2014a). About Us | D2L. Retrieved February 14, 2017, from https://www.d2l.com/about/

D2L. (2014b). Brightspace ePortfolio | D2L. Retrieved February 14, 2017, from https://www.d2l.com/products/eportfolio/

D2L. (2014c). Brightspace Learning Environment | Learning Management System (LMS) | D2L. Retrieved February 14, 2017, from https://www.d2l.com/products/learning-environment/

D2L. (2014d). Brightspace Learning Repository | Learning Object Library | D2L. Retrieved February 14, 2017, from https://www.d2l.com/products/learning-repository/

de Waard, I. (2011). Explore a New Learning Frontier: MOOCs by Inge de Waard : Learning Solutions Magazine. Retrieved November 28, 2016, from https://www.learningsolutionsmag.com/articles/721/explore-a- new-learning-frontier-moocs

edX. (2016). edx-documentation/tracking\_logs.rst at master · edx/edx-documentation. Retrieved February 15, 2017, from https://github.com/edx/edx-documentation/blob/master/en\_us/data/source/internal\_data\_formats/tracking\_logs.rst

Garrison, D. R. (2011). *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice - D. Randy Garrison - Google Libros* (Segunda). New York : Routledge. Retrieved from https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=aodjWyjxYbYC&oi=fnd&pg=PP1&dq=e-learning+what+mean&ots=-zqIvRUnRT&sig=4VkIVjSOBcfrJ0EzfRvmvq-Tc9k#v=onepage&q=e-learning what mean&f=false

Perkins, M., & Pfaffman, J. (2006). Using a course management system to improve classroom communication. *Science Teacher-Washington-*, *73*(7), 33. Retrieved from http://20100829131520\_6025161.webstarts.com/uploads/moodle\_in\_20\_the\_classroom\_NSTA.pdf

Poy, R., & Gonzales-Aguilar, A. (2014). Factores de ??xito de los MOOC: Algunas consideraciones cr??ticas. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas E Tecnologias de Informacao*, *1*(E1), 105–118. https://doi.org/10.4304/risti.e1.105-118

Sangrà Morer, A., Vlachopoulos, D., Cabrera Lanzo, N., & Bravo, S. (2011). *Hacia una definición inclusiva del e-learning*. Retrieved from http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/10541%5Cnhttp://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/10541/6/inf\_ed\_cast.pdf

Santofimia Ruiz, J., Pijeira Díaz, H. J., Ruipérez-Valiente, J. A., Muñoz-Merino, P. J., & Delgado Kloos, C. (2014). Towards the Development of a Learning Analytics Extension in Open edX. *Proceedings of the Second International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality*, (September), 299–306. https://doi.org/10.1145/2669711.2669914

Seoane, A. M., & García, F. J. (2011). 2.2. Características del eLearning. Retrieved November 16, 2016, from http://antia.fis.usal.es/sharedir/TOL/introelearning/22\_caractersticas\_del\_elearning.html

Silva-Peña, I., & Labra, I. S. (2014). Utilización de moocs en la formación docente: Ventajas, desventajas y peligros. *Profesorado*, *18*(1), 155–166.

Tecnología, U. De, & Docente, I. (2014). Guía metodológica para la planificacioUÍA METODOLÓGICA PARA LA PLANIFICACIÓN , DISEÑO E IMPARTICIÓN DE MOOCs ( Massive Open Online Courses ) Contenido.