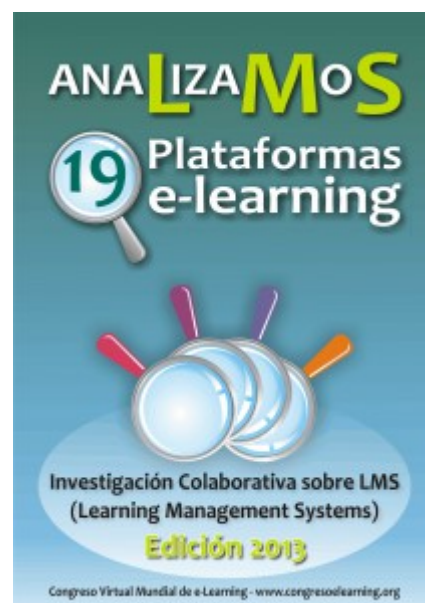


# Primera investigación colaborativa académica y mundial

En este libro, en el que se analizan 19 plataformas de elearning (también llamados sistemas de gestión de aprendizaje y entornos para la creación de aulas virtuales o de educación a distancia) se realizó en el marco de las iniciativas y proyectos colaborativos surgidos en el Congreso Virtual Mundial de eLearning, entre ellas: el Primer MOOC de habla hispana y GEIPITE (Grupo de Estudio abierto y colaborativo en Investigación y Prácticas sobre la Influencia de las TIC en la Educación).



Es por eso que este monográfico se convierte en la primera investigación académica colaborativa (por lo menos de habla hispana y en América Latina, pero posiblemente a nivel mundial) realizada íntegramente de forma sincrónica y conjunta (excepto la edición y el formato final para la Editorial) con herramientas de escritura en tiempo real.

Su elaboración incluye tanto la investigación teórica como el trabajo de campo, con todo lo que ello implica: seguramente hayan muchos errores, procesos y elementos a mejorar en futuras ediciones, pero es sin duda otro precedente que hace nuevamente precursor a nivel global al Congreso Virtual Mundial de eLearning.

El siguiente libro se realizó en el marco del Congreso, en el Grupo Geipite, y que es la **primera investigación académica colaborativa** de habla hispana (posiblemente a nivel mundial).

Si les agrada, les solicito encarecidamente que lo difundan porque sienta otro precedente histórico global para este Congreso Virtual Mundial de e-Learning.

Se puede colaborar con este Congreso y comprar la versión impresa

O se puede descargar gratuitamente desde:

Analizamos 19 plataformas de eLearning: primera investigación académica colaborativa mundial from Claudio Ariel Clarenc

## Una propuesta pedagógica para el profesorado en la Educación Jóvenes y Adultos Trabajadores

✘ En la Educación Permanente de Jóvenes y Adultos, tanto los educadores como los educandos, poseen y se desenvuelven en diferentes contextos, cada uno con diversas subjetividades y significaciones.

Es imprescindible que el docente de esta modalidad pueda escuchar, entender y actuar en consecuencia con cada ámbito, que atienda a la diversidad y, a su vez, cree un nuevo espacio en el que todos se sientan identificados, en un continuo proceso de des-construcción y reconstrucción de sentidos y significados.

Es un proceso de enseñanza y de aprendizaje en el que los profesores deben inscribirse como partícipes necesarios del mismo, porque si el docente se posiciona, erróneamente, en un rol autoritario o paternalista, desplaza a los estudiantes hacia un lugar diferente, que no es de pares, sino de inferiores.

“Solo educadores autoritarios niegan la solidaridad entre el acto de educar y el acto de ser educados por los educandos” (Paulo Freire)

Haga clic en la imagen para leer el e-book o descargarlo



Se puede comprar la versión impresa al costo de la editorial [haciendo clic aquí](#)

---

## Instrumento de Evaluación de LMS, materiales educativos digitales y recursos de la WEB 3.0

Comparto este instrumento de evaluación que se realizó en el marco del Congreso Virtual Mundial de e-Learning y del Grupo GEIPITE.



A continuación se adjunta el documento explicativo y posteriormente el link para descargar el instrumento automático de medición.

Instrumento de evaluación de LMS, materiales educativos digitales y recursos de la WEB 3.0 by Claudio Ariel Clarenc

### Descargar el Instrumento de evaluación

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/48728886/Instrumento%20de%20evaluaci%C3%B3n%20de%20software%20educativo/instrumento.xlsx>

Este instrumento se utiliza para la elaboración de la **Primera investigación académica colaborativa sincrónica**, también realizada (y a punto de publicarse) en el marco de este Congreso Virtual Mundial de e-Learning y el Grupo GEIPITE

---

## 2° Congreso Virtual Mundial de e-Learning – CVME 2013

Este **Congreso de e-Learning** es el primero y único en su tipo completamente virtual y a nivel mundial, porque es gratuito, abierto y colaborativo.



Este mega evento-proyecto se divide en dos etapas:

**1- Temporal:** una evento intensivo de 15 días en el año que generalmente se desarrolla a partir de la primera o segunda semana de octubre. El primer precedente fue el 1° Congreso Virtual Mundial de e-Learning, que se realizó entre el 1 y el 12 de octubre de 2012; y el 2° Congreso Virtual Mundial de e-learning, que se desarrolla entre el 7 y el 18 de octubre de 2013.

**2- Atemporal:** continuamente se están ofreciendo cursos y seminarios, como así también charlas y conferencias. Adicionalmente, desde octubre de 2012, se están llevando a cabo varios proyectos colaborativos, entre ellos, investigaciones académicas, cursos-talleres-seminarios, y desarrollo de materiales educativos y videojuegos educativos.

**Las dos etapas de este Congreso, están destinadas a:**

- Docentes y representantes de instituciones académicas (Universidades, institutos, etcétera) que deseen dar a conocer sus trabajos, como así también interactuar con otros colegas.
- Docentes de todos los niveles educativos que deseen perfeccionarse y capacitarse sobre los últimas tendencias en e-Learning.
- Formadores de formadores.
- Funcionarios públicos y representantes de organismos no gubernamentales ligados a la educación.
- Estudiantes de carreras docentes o de otras carreras en modalidad a distancia.
- Comunicadores, diseñadores, marketineros, community managers y educadores en general.
- Empresas del sector de la tecnología que brindan productos o servicios relacionados al e-Learning.
- Profesionales y otras personas interesadas por incursionar en la educación a distancia.
- Futuros alumnos de cursos o carreras en modalidad a distancia.
- Cualquier persona interesada en el aprendizaje mediado por tecnología.

Para participar, aconsejamos leer las siguientes páginas de información:

[Fechas y metodología](#)

[Sobre la presentación de ponencias y conferencias](#)

[Auspiciar el Congreso](#)

[Moderadores y Asesores 2012](#)

[Prensa y difusión](#)

## Certificación, acreditación y reconocimiento

### Comité de Organización

Este año, el evento intensivo del Congreso se realiza entre el 7 y el 18 de octubre. A continuación se comparte el calendario con más de 48 videoconferencias:

A continuación compartimos el calendario de ponencias y videoconferencias, aunque aún no está volcada toda la información (se terminará de hacer entre el 1 y el 13 de octubre de 2013)

Los horarios que figuran a continuación están expresados en GMT – 0 (Horario Central). Es decir que, si un horario de este calendario dice, por ejemplo, las 14 o 2 pm, serían las 11 am de Argentina, Chile y Uruguay, las 9.30 am de Venezuela, las 9 am de Bolivia, Colombia, Ecuador, México y Perú, y las 19 de España.

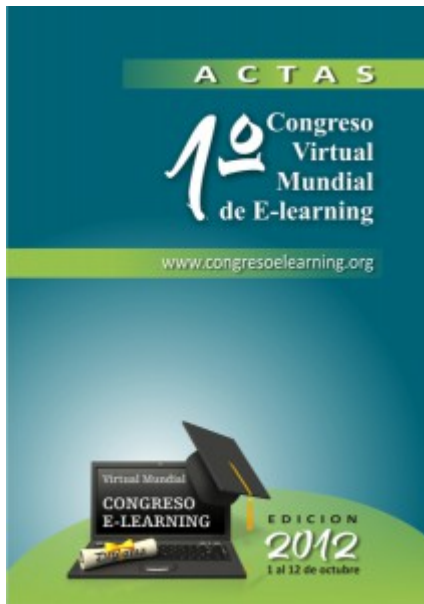
Todas las conferencias son públicas y abiertas. No se necesita nada más que acceder al sistema de videoconferencia cuando podamos configurar todas las salas (room) de las mismas.

Es importante tener en cuenta tres cosas: 1- Este calendario es orientativo. No está toda la información vertida aún, por lo que se irá actualizando y pueden haber cambios de horario. 2- Este calendario se complementa con el Link [EVENTOS Y CONFERENCIAS](#) de la parte superior del sitio, donde cada ponencia tendrá su página propia con información y muro de comentarios. 3- Si guarda un evento en su calendario, chequee con frecuencia que no haya cambiado el horario o que no hayan habido actualizaciones en esta agenda, sino no las verá en su calendario personal y es probable que se pierda de asistir a alguna ponencia.

Se brindará mayor información en la [Conferencia de Apertura](#)

---

# Libro de Actas 2012 – Memorias del Congreso Virtual Mundial de e-Learning



Finalmente, tenemos el placer de publicar el *Libro de Actas 2012: Memorias del Congreso Virtual Mundial de e-Learning*, luego de mucho esfuerzo y tiempo invertido en su realización.

Esperamos que lo disfruten y lo difundan, ya que es gratuito y abierto, y se distribuye bajo una licencia Creative Commons: [Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported \(CC BY-NC-SA 3.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

**Este libro se distribuye en tres versiones:**

### **1- Libro impreso**

El valor del libro es al costo mínimo de impresión de la editorial y se envía a todas partes del mundo.

Se puede adquirir en la Editorial a través del siguiente enlace:

<http://www.lulu.com/shop/claudio-ariel-clarenc/libro-de-actas-2012-memorias-del-congreso-virtual-mundial-de-e-learning/paperback/product-21205417.html>

### **2- En formato PDF**

E-book gratuito que se puede descargar desde [Scribd](#) y [Slideshare](#)

[eBook PDF Libro de Actas 2012 Memorias Del Congreso Virtual Mundial de e Learning by Claudio Ariel Clarenc](#)

---

[Libro de Actas 2012 – Memorias del Congreso Virtual Mundial de e-Learning](#) from [Claudio Ariel Clarenc](#)

### 3- En formato PUB

E-book gratuito para Tablets y celulares: móviles

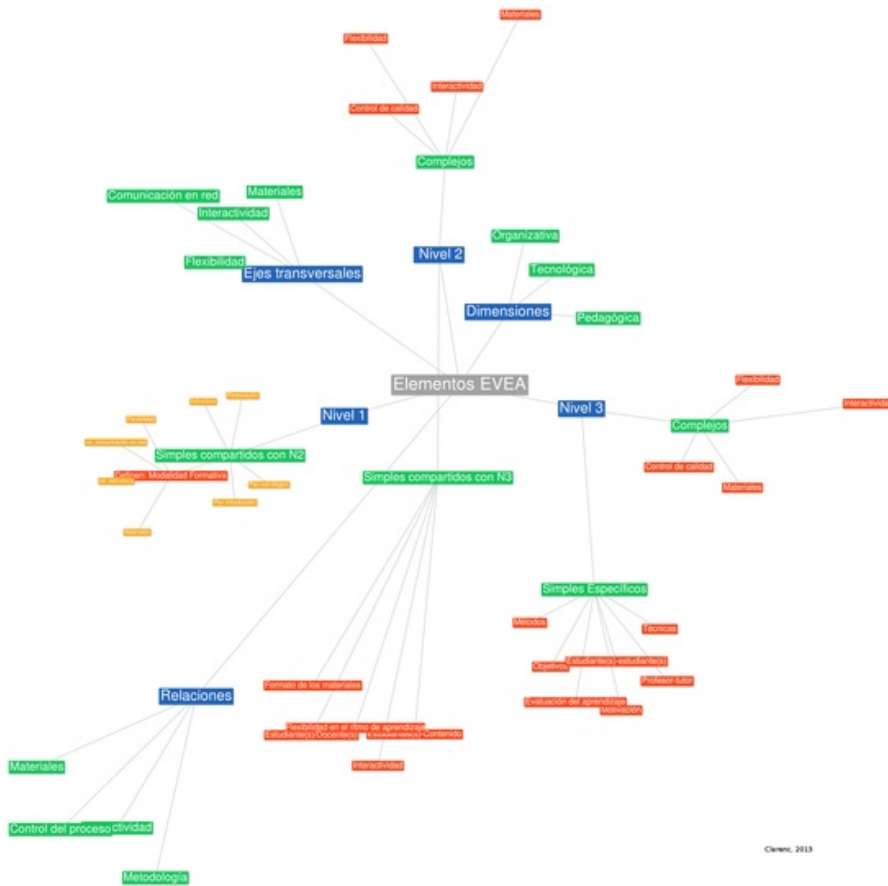
---

## Elementos a tener en cuenta en un EVEA para el diseño de acciones formativas

Mapa mental (mindmapping) orientado a taxonomías y basado en un artículo que el Dr. Salinas publicó en UOC (Universidad Oberta de Cataluña) y en Edutec, en 2007, sobre los elementos intervinientes en el diseño de acciones formativas en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.

Comparto dos versiones, una reducida y otra completa:

Mapa mental (mindmapping) reducido, orientado en taxonomías y basado en Salinas 2007, sobre los elementos a tener en cuenta en un EVEA para el diseño de acciones formativas.

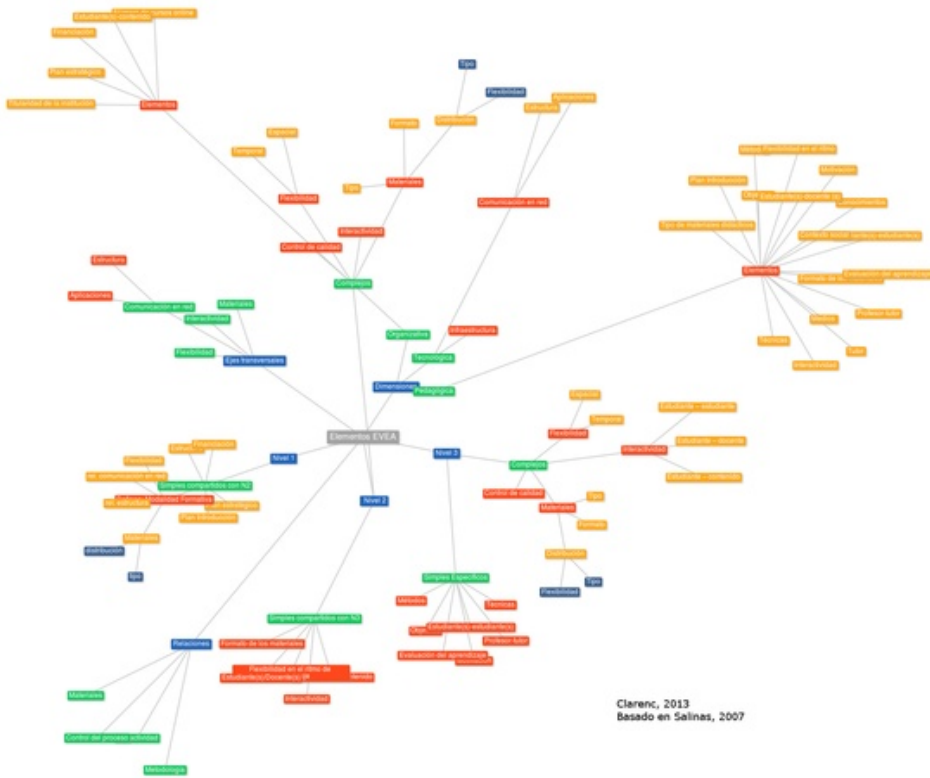


Source: [humanodigital.com.ar](http://humanodigital.com.ar) via [Claudio Ariel Clarenc](#) on [Pinterest](#)

Link: <http://pinterest.com/pin/96897829455511986/>

Mapa mental (mindmapping) COMPLETO, orientado en taxonomías y basado en Salinas 2007, sobre los elementos a tener en cuenta en un EVEA para el diseño de acciones formativas.





Source: [Uploaded by user](#) via [Claudio Ariel Clarenc](#) on [Pinterest](#)

Link: <http://pinterest.com/pin/96897829455512052/>

Versión online interactiva con menús desplegables

Link:

<http://www.memofon.com/app/e75952a7b273e2aad1e47d607f2ce13cdd158f53/pages/Elementos%20EVEA%20en%20Dise%C3%B1o%20de%20acciones%20formativas>

Más de 100 recursos sobre game learning (g-learning)



Al escribir el libro blanco sobre los juegos casuales, **Abhijit Kadle** realizó una investigación en la web. Al hacerla, fue documentando algunos de los mejores sitios. Así que aquí están – los 100 mejores recursos sobre juegos de aprendizaje a distancia (game learning o g-learning) ideales tanto para quienes recién se inician en este tipo de e-learning como para quienes desean ampliar sus horizontes.

Esta lista no está catalogado y apunta, mayormente a sitios en inglés.

1. [It is All Fun and Games...And Then Students Learn- Kapp Notes, July 30, 2008](#)
2. [Building Better Learning Games- Learning Visions, April 9, 2009](#)
3. [Marc Prensky – Digital Game-Based Learning](#)
4. [Gadgets, games and gizmos for learning- Clive on Learning, January 29, 2008](#)
5. [How to Delight and Instruct in the 21st Century](#)
6. [What Makes a Learning Game?](#)
7. [Serious Games Blog](#)
8. [mLearn08: MiLK: students building mobile learning games in higher education by Debra Polson- Ignatia Webs, November 12, 2008](#)
9. [Marc Prensky – Twitch Speed, June 17, 2009](#)
10. [Using computer games in education- ThirdForce Blog, January 30, 2009](#)
11. [Digital games and learning gains \(PDF\), June 17, 2009](#)
12. [Learning in Immersive worlds: A review of game-based learning](#)
13. [Army War College – digital game resources](#)
14. [Immerse Yourself in Another Language- Kapp Notes, June 3, 2008](#)
15. [Resources: Games and Gaming in Education- Don't Waste Your Time](#)
16. [Which name is better – Serious Games or Educational Simulations or...?- The Learning Circuits Blog, October 13, 2007](#)
17. [Interactive learning with game-based design principles](#)
18. [More Educational Games- Kapp Notes, August 7, 2008](#)
19. [Examples from TWITCHSPEED.COM Digital Game-Based Learning, June 17, 2009](#)
20. [The Art of Making Video Games- Kapp Notes, June 10, 2008](#)
21. [Linking Commercial Games with Defense](#)
22. [Colleges Play Games- Kapp Notes, May 27, 2008](#)
23. [Casual Games get Serious, June 17, 2009](#)

24. [Aspects of Game- Based Learning](#)
25. [Walk a Mile in My Shoes: Games Let You Do That- Kapp Notes, July 30, 2007](#)
26. [Educause](#)
27. [Digital Game Based Learning](#)
28. [Good Video Games and Good Learning](#)
29. [Digital Games: A Motivational Perspective](#)
30. [The use of computer and video games for learning](#)
31. [For a Better World: Digital Game and the Social Change Sector](#)
32. [Games for Change – Toolkit](#)
33. [Lego Games](#)
34. [Additional Resources for Digital Game-Based Learning](#)
35. [Why Are Video Games Good For Learning?](#)
36. [Teaching Educational Games Resources](#)
37. [using the technology of today, in the classroom today](#)
38. [Simulation Games – A Learning Tool](#)
39. [Video games and the future of learning](#)
40. [moving learning games forward](#)
41. [36 Learning Games to Change the World](#)
42. [Game Development Research](#)
43. [BBC School Games](#)
44. [Yes You CAN Create E-learning Games- Bozarthzone , June 22, 2007](#)
45. [Apple Learning Games](#)
46. [And You Thought Mechanical Engineering was Boring- Kapp Notes, August 14, 2008](#)
47. [Adopting Digital Game-based Learning: Why and How- Upside Learning Blog, March 26, 2009](#)
48. [ZaidLearn: 75 Free EduGames to Spice Up Your Course!, December 11, 2008](#)
49. [A Theory of Fun- Clive on Learning, August 16, 2007](#)
50. [Games e-Learners Play, April 29, 2009](#)
51. [The treatment matrix- Clive on Learning, August 5, 2008](#)
52. [PDF: Serious games: online games for learning \(PDF\), June 17, 2009](#)
53. [Where games, sims and 3D worlds meet- Clive on Learning, June 24, 2007](#)
54. [The Top 5 Platforms for Creating Educational Video Games « Educational Games Research, June 17, 2009](#)
55. [Caspian’s ILS taxonomy- Clive on Learning, November 17, 2008](#)
56. [24 Questions about computer games and education- The Learning Circuits Blog, August 8, 2005](#)
57. [Casual and Serious Digital Games for Learning – Some Considerations- Upside Learning Blog, April 17, 2009](#)
58. [Clark Aldrich’s Style Guide for Serious Games and Simulations: costs for simulation, December 11, 2008](#)
59. [Gadgets, Games and Gizmos: Learning Algebra in a Game- Kapp Notes, November](#)

19, 2006

60. [Latest Issue of The Escapist Focuses on War Games and Gaming, September 23, 2008](#)
61. [Games and the Gamer Generation: Keynote- Kapp Notes, August 10, 2007](#)
62. [Games and Learner Assessment- Kapp Notes, May 30, 2008](#)
63. [World Bank: Serious Games and Urban Planning, October 30, 2006](#)
64. [Top 10 Educational Games of the 1980s- Kapp Notes, September 20, 2008](#)
65. [Game Studies 0102: Cultural framing of computer/video games. By Kurt Squire, June 17, 2009](#)
66. [It's Monday, Are You Stressed? Relax with a Unique Video Game- Kapp Notes, October 29, 2007](#)
67. [Confessions of an Aca/Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins: From Serious Games to Serious Gaming \(Part Four\): Labyrinth, November 14, 2007](#)
68. [Save Planet Helios from ecological devastation!-3D Game by IBM- Kapp Notes, August 29, 2008](#)
69. [Serious Games: Slideshow of examples from an event at Harvard Business School, December 13, 2007](#)
70. [Email Games, June 17, 2009](#)
71. [Trends with Games, December 23, 2008](#)
72. [Learning Circuits – ASTD's Online Magazine Covering E-Learning](#)
73. [Learning in Video Games](#)
74. [Hong Kong Digital Game Based Learning Association](#)
75. [Gadgets, Games and Gizmos: MMORPG in ICT Education- Kapp Notes, January 16, 2007](#)
76. [GDC's Serious Games Summit- Upside Learning Blog, April 3, 2009](#)
77. [Rapid authoring for immersive games and sims- Clive on Learning, January 26, 2009](#)
78. [Gadgets, Games and Gizmos: ESL in SL- Kapp Notes, February 13, 2007](#)
79. [What is a Game? The Art of Computer Game Design, June 17, 2009](#)
80. [TCC09: Digital Learning Environments: Context Sensitive and Imaginative Classes in Second Life, April 14, 2009](#)
81. [Why Most Off the Shelf Commerical Games Will Not Work in Education? And What Is The Alternative?, June 17, 2009](#)
82. [Textra Games, June 17, 2009](#)
83. [Shootorials: Kongregate Teaches You How To Make Your Own Games, October 22, 2008](#)
84. [Predictions for 2009, December 30, 2008](#)
85. [Simulations – Are They Games \(PDF\), June 17, 2009](#)
86. [Serious Games Enhancing The Rehabilitation Environment, June 17, 2009](#)
87. [Training Games, June 12, 2007](#)
88. [Eight Myths About Video Games Debunked, June 17, 2009](#)
89. [Computer Games and the Military: Two Views, June 17, 2009](#)

90. [Serious Games, June 17, 2009](#)
91. [Social Sites, Design, Informal Learning, & Brain Games, May 4, 2009](#)
92. [Groupboard, May 7, 2008](#)
93. [Why Do People Play Games? – The Art of Computer Game Design, June 17, 2009](#)
94. [Video games are good for you!, February 13, 2009](#)
95. [Army is to Spend \\$50 Million in Edutainment for Troops, November 25, 2008](#)
96. [Playing with Our Heads – Why Video Games are Making our Kids Smarter-and more obedient, June 17, 2009](#)
97. [Federal Consortium on Virtual Worlds, November 19, 2007](#)
98. [Examples of Games Based Learning, June 17, 2009](#)
99. [Interesting Web Sites for Game-Based Training, e-Learning and Education:, June 17, 2009](#)
100. [Fourteen Forms of Fun, June 17, 2009](#)
101. [Humano Digital](#)

Fuente original: [Upside Learning](#)

---

## La interacción y la colaboración en la construcción de conocimientos en un curso de e-learning



Historieta elaborada para el Seminario teórico y práctico de Introducción al e-Learning que dicto en el [Campus Virtual de Datamedios: www.datamedios.com.ar](#)



El miedo a la frustración se potencia con la distancia que muchas veces impone la tecnología. Por eso la interacción con los compañeros y el docente-tutor (colegas) es fundamental para superarla y construir conocimiento entre todos.