



# **Plataformas LMS. Aplicación práctica con Moodle, Canvas y Classroom**

## Índice

1	Introducción.....	3
2	Plataformas de Formación (LMS).....	3
2.1	Moodle.....	5
2.2	Canvas:.....	8
2.3	Gloogle Classroom.....	12
3	Conclusiones.....	17

## Objetivos

Los **objetivos** de esta clase son:

- **Conocer** dos plataformas de formación muy diferentes: Google Clasroom y Moodle
- **Analizar** las características de estos dos entornos, sus herramientas, actividades, etc.
- **Practicar** con ambos tipos de LMS

## 1 Introducción

La colaboración, como estrategia de aprendizaje, supone un cambio en el modo de analizar y valorar los logros de los aprendizajes de los alumnos. En este sentido los entornos tecnológicos son espacios propicios para la puesta en marcha de nuevos proyectos colaborativos y conformación de comunidades de aprendizaje.

La tecnología hoy en día nos permite a los docentes, ser creativos y diseñar e implantar numerosas actividades en las que la colaboración sea el elemento central y más importante para favorecer el aprendizaje.

En esta clase vamos a analizar diferentes entornos virtuales que nosotros como docentes podemos aprovechar para gestar actividades colaborativas que faciliten alcanzar el aprendizaje de una manera social, colaboradora, constructivista.

## 2 Plataformas de Formación (LMS)

Desde el inicio de WEB 2.0 Las plataformas educativas LMS han evolucionado hacia un **modelo constructivista** incluyendo herramientas colaborativas, como blogs, foros, wikis, chats, etc.

Existen numerosas plataformas de formación de acceso tanto libre como propietaria, que permiten diseñar actividades de aprendizaje colaborativo. Todas ellas están basadas en web y utilizan bases de datos como MySQL, Microsoft SQL Server u Oracle como el almacén de datos de back-end. Casi todos



suelen admitir contenido multilingüe y admiten estándares como el SCORM.

La selección de la plataforma de formación más adecuada para nuestra labor docente es una tarea compleja que requiere de un análisis tanto de las herramientas que el sistema nos ofrece como de la metodología con la que queramos trabajar, las diferentes formas de evaluación y los enfoques de aprendizaje. Algunos criterios que debemos tener en cuenta a la hora de seleccionar una plataforma son:

1. La plataforma seleccionada debe permitirnos aplicar el **modelo pedagógico institucional**. Si las herramientas, configuraciones, etc., del sistema nos obligan a cambiar la metodología del centro debemos concluir que no es el LMS adecuado.
2. **Diseño y Usabilidad**: los LMS deben garantizar una experiencia de usuario de calidad y satisfactoria. En este sentido la sencillez en la navegación y empleo de los recursos puestos a disposición de los alumnos es un punto fundamental
3. **Herramientas**: es muy importante que el sistema nos ofrezca una amplia oferta de herramientas con las que desarrollar todo tipo de actividades e interacciones colaborativas. Por tanto es muy importante contar con herramientas adecuadas de comunicación colaboración y también de seguimiento y evaluación para extraer información de todos los procesos de aprendizaje, actividades realizadas, puntuaciones, etc.
4. **Interoperabilidad**: Hoy es muy importante garantizar a los usuarios la posibilidad de conectarse al LMS desde cualquier dispositivo. Es muy importante conocer la compatibilidad que tiene el LMS con sistemas operativos móviles y sus diferentes navegadores.
5. **Redes sociales, herramientas externas**: Importante también es evaluar si nuestro LMS permite integrarnos con redes sociales, compartir características de estas y otras herramientas externas.

Algunas de las plataformas de software Libre más famosas son Chamilo, Schoology, Dokeos, Claroline, Moodle, Google Classroom. En cuanto a los sistemas propietarios, los más famosos son Sistemas propietarios Blackboard, eCollege, Fronter, Litmos.

En este punto no podemos mencionar todas las que existen pero vamos a destacar tres que son muy interesantes y con las que además podemos practicar, elaborando nuestras propias propuestas de trabajo colaborativo.

## 2.1 Moodle

Moodle es una plataforma basada en el constructivismo social.

La primera plataforma de la que debemos hablar es **Moodle**, que se ha convertido en los últimos años en el aula virtual por excelencia. Moodle proporciona un conjunto poderoso de **herramientas centradas en el estudiante** y **ambientes de aprendizaje colaborativo**, que le dan valor, tanto a la enseñanza como al aprendizaje.

El diseño y el desarrollo de Moodle se basan en una filosofía del aprendizaje, una forma de pensar que a menudo se denomina '**pedagogía construcción social**'.

Con esta plataforma el rol del profesor deja de ser el de "poseedor del conocimiento, de los datos y la información", para dejar lugar a un rol de **mediador del conocimiento**, un modelo que influye conectando con los estudiantes de una forma personal dirigiendo sus propias necesidades de aprendizaje, y moderando debates y actividades de forma que guíe al colectivo de estudiantes hacia los objetivos docentes de la clase.

Para conseguir este objetivo Moodle cuenta con numerosas **herramientas y actividades de trabajo colaborativo** entre las que podemos destacar los Foros que pueden configurarse para el trabajo en grupos separados o grupos visibles, Chat para colaborar de manera síncrona, Talleres y Tareas con diferentes opciones de configuración, Wiki, Bases de datos, blogs, etc.

Moodle es una plataforma que requiere un servidor donde alojarse y ser instalada, pero existen servicios en Internet que lo ofrecen de forma gratuita: <http://www.gnomio.com>, [www.keytoschool.com](http://www.keytoschool.com). A través de estas url puedes acceder a un LMS Moodle y elaborar tus propias actividades.

Para ampliar información sobre Moodle puedes visitar su web: <http://moodle.org/>, donde se encuentran manuales de uso, foros de diferentes usuarios compartiendo novedades de la plataforma, dudas y comentarios, información sobre los plugin que pueden instalarse como complementos y que aumentan sus funcionalidades, etc.

### Práctica con Moodle

Para conocer a fondo la plataforma Moodle lo mejor es trabajar directamente elaborando actividades. Para ello vamos a seguir unos sencillos pasos y realizar una pequeña práctica de iniciación con la plataforma:

**Paso 1:** Crea tu propio sitio en [www.gnomio.com](http://www.gnomio.com). Para ello simplemente deberás poner el nombre de tu sitio y tu email.

- Base de datos
- Chat
- Consulta
- Cuestionario
- Encuesta
- Encuestas predefinidas
- Foro
- Glosario
- Herramienta Externa
- Lección
- Paquete SCORM
- Taller
- Tarea
- Wiki

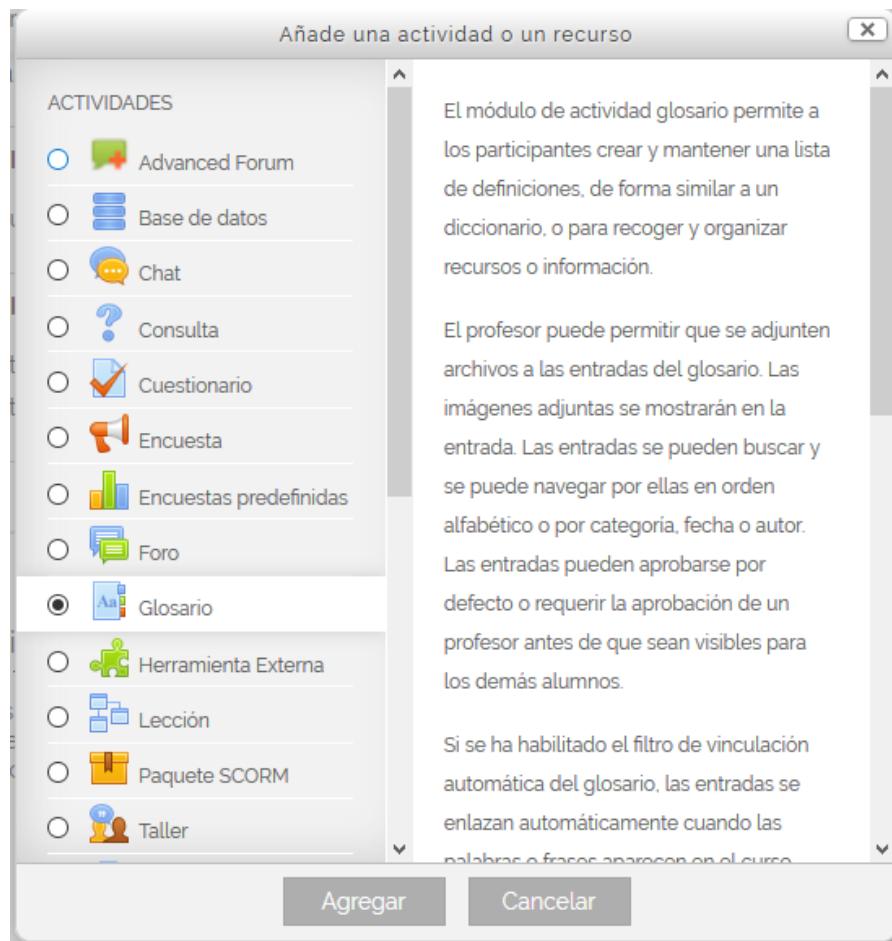
## Ilustración 1: ejemplo de registro en gnomio

Ten en cuenta que el nombre que pongas en tu sitio será la url que identificará a tu plataforma seguido de la extensión **".gnomio.com"**

**Paso 2:** Recibirás en tu email un correo en el que te indica la url de tu sitio y los datos de acceso que tendrás como administrador. Accede a tu sitio e ingresa los datos que te han facilitado en el correo para registrarte.

**Paso 3:** Crea tu **primer curso en Moodle**, para ello simplemente tendrás que hacer clic en el menú **"Courses"** y añadir un nuevo curso. Rellena el nombre del curso y el nombre corto (que es un identificador que simplifica el nombre de tu curso) y finalmente haz clic en **añadir**

**Paso 4:** Abre tu nuevo curso y comienza a añadir recursos y actividades, por ejemplo añade un foro y una tarea. Te recomendamos analizar las características de cada una de las herramientas que tienes. Cuando seleccionas una al lado obtienes una información de las características principales que te va a ayudar a decidir si es la herramienta con la que deseas trabajar.



**Paso 5:** Investiga todas las opciones de configuración de estas herramientas y actividades que has añadido a tu curso e intenta reflexionar sobre cómo aprovecharías estos recursos para enriquecer las materias que impartes habitualmente.

## 2.2 Canvas:

Otra de las plataformas más demandadas en educación es el LMS Canvas también open source bajo licencia AGPLv3 aunque tiene una parte de desarrollado cerrado.

Una de las características de Canvas es que corre totalmente en la nube, es decir, no se requieren servidores donde instalar la plataforma. Si queremos hacer una similitud con otras herramientas podemos advertir que es como si fuera Facebook donde el cliente abre su cuenta y comienza a administrar su contenido despreocupándose de servidores, versiones, actualización.

Lo anterior, que es un elemento diferencial y positivo con respecto a otras plataformas, conlleva que todas las plataformas Canvas tengan la misma estructura de cursos. A diferencia de otras plataformas como Moodle donde podemos tener una alta personalización con diferentes temas, en Canvas la diferencia en el diseño la marcan los colores institucionales y logos que podemos añadir, el resto de elementos no se pueden cambiar.

Canvas está muy enfocada a facilitar la facilidad de uso y dentro de sus ventajas podemos destacar las siguientes:

- Interfaz gráfica moderna, con un menú lateral muy intuitivo y sencillo de manejar
- Facilidad de uso tanto por los estudiantes como docentes para la creación de materiales y cursos
- Adaptable a diferentes dispositivos

Algunas de las desventajas de esta plataforma es que:

- Pocas opciones de personalización
- La imposibilidad de cambiar la disposición de los elementos hace que a veces haya una sobrecarga de la interfaz gráfica en algunas funcionalidades
- Si queremos dotar de mayores funcionalidades a la plataforma es necesario licenciar servicios adicionales.

### Práctica con Canvas

Al igual que hemos realizado con Moodle, puedes acceder a una prueba gratuita con Canvas y experimentar con las herramientas que nos ofrece la plataforma.

**Paso 1:** Accede a <https://canvas.instructure.com/login/canvas> y crea una cuenta gratuita

¿Necesita una cuenta de Canvas?  
Haga clic aquí. ¡es gratis!  
[Examinar cursos](#)

Correo electrónico

Contraseña

Permanezca conectado

[¿Olvidó la contraseña?](#)

**Iniciar sesión**

---

[Ayuda](#) [Política de privacidad](#) [Política de uso aceptable](#) [Facebook](#)  
[Twitter](#)

INSTRUCTURE

**Paso 2:** Revisa todas las opciones que nos ofrecen los menús laterales y cuando estés preparado da a "comenzar un nuevo curso". Pon nombre a tu nuevo curso:

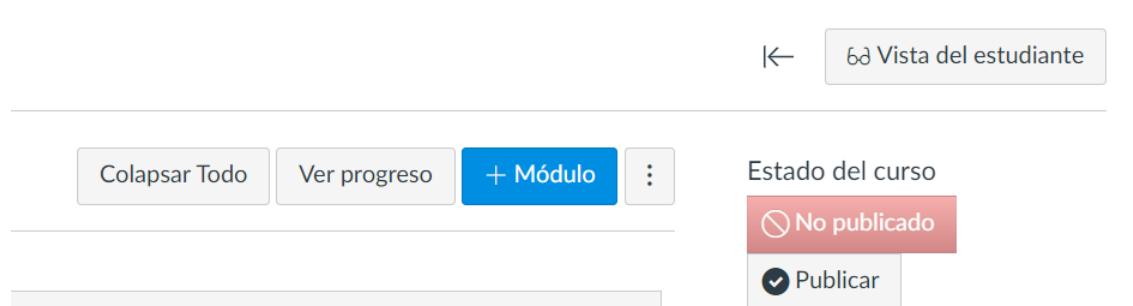
**Paso 3:** Cuando accedes a tu nuevo espacio de trabajo tendrás varias opciones para ir creando contenido. Puedes añadir nuevos módulos haciendo clic en el botón "+Módulo"

**Paso 4:** En cada uno de los módulos puedes ir creando contenido, actividades y tareas con las que vas a diseñar tu espacio formativo. Para ello solamente deberás hacer clic en el icono "+" e ir añadiendo actividades.

The image shows a screenshot of a Moodle interface. At the top, there is a header with a dropdown menu labeled "Contenido del curso" and a toolbar with icons for checkmark, plus, and more. Below this is a dashed box containing an upward arrow icon and the text "Arrastra los archivos aquí para agregarlos al módulo" and "o seleccionar archivos".

Below this is a modal dialog box titled "Aregar item a Contenido del curso". It contains a dropdown menu with the following options: "Agregar" (Add), "Tarea" (Task), "Examen" (Exam), "Archivo" (File), "Página" (Page), "Foro" (Forum), "Texto de encabezado" (Header text), "URL externa" (External URL), and "Herramienta Externa" (External tool). The "Tarea" option is selected and highlighted with a blue background. The text "al Contenido del curso" is displayed next to the dropdown. Below the dropdown is a note: "Si ya tiene una tarea en el módulo o seleccione «Crear tarea» para agregar una." At the bottom of the dialog, there is a dropdown menu for "Colocación de sangría" (Indentation placement) with the option "No colocar sangría" (No indentation) selected. At the very bottom are two buttons: "Cancelar" (Cancel) and "Agregar item" (Add item), with "Agregar item" being highlighted in blue.

**Paso 5:** Configura todas las actividades que vas a incorporar a tu público. Puedes revisar el modo en cómo lo vería un alumno con el botón "Vista del estudiante" situado en la parte superior derecha de la pantalla. Una vez que hayas configurado todos los elementos deberás dar al botón "Publicar" para hacer visible el curso a tus estudiantes.



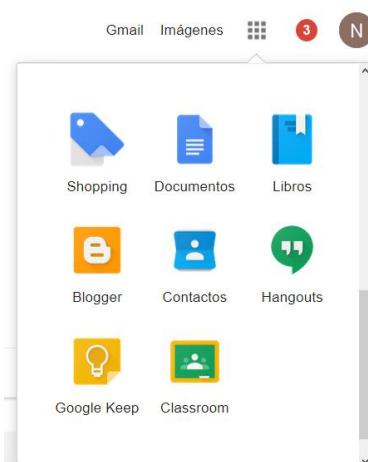
### 2.3 Google Classroom

Google Classroom es una herramienta que ofrece Google Apps for Education. Con esta herramienta los profesores pueden crear tareas y compartirlas realizar un seguimiento personalizado para ver quienes la han completado, incluir observaciones y poner notas, etc.

Los alumnos pueden beneficiarse de todas las herramientas de la suite de google para organizar sus trabajos en Google Drive, completarlos y presentarlos, trabajar en línea con otros compañeros sobre el mismo documento, comunicarse con todos sus compañeros, etc.

#### Práctica con Google Classroom

**Paso 1: Crea tu cuenta en Google Classroom:** Para iniciar una acción formativa en Google Classroom, es necesario poseer una cuenta de google. Una vez dentro de nuestro site, buscamos la opción Classroom:



**Paso 2: Crea tu primera acción formativa:** Cuando iniciamos nuestro Classroom nos encontramos con un espacio vacío donde debemos comenzar a llenar con nuestras acciones formativas.

Lo primero que nos piden es que **creemos** o nos unamos a una clase. Al crear la clase vamos a llenar una ficha con el nombre de la Clase, la sección a la que pertenece y la materia. Un consejo es que si vas a crear varias clases lo hagas a la inversa, es decir, crea primero la última y así sucesivamente hasta llegar a la primera, de esta manera luego te aparecerán en el orden correcto en el menú lateral.

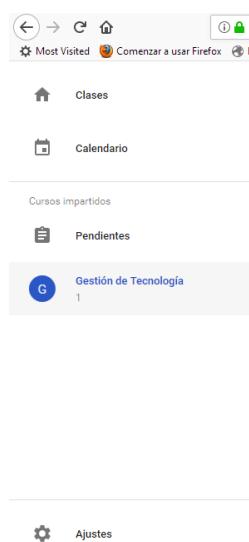


**Paso 3: Da formato a tu acción formativa:** Si ya tienes creada tu ficha puedes comenzar a completar el curso. Puedes cambiar su diseño para que sea más acorde a la temática que estás trabajando en la opción **Seleccionar tema**. Aquí puedes optar por elegir uno de los propuestos por la propia aplicación o subir tu imagen con un tamaño de al menos 800x200 px.

**Paso 4: Navega por todas las opciones:** Como veis cuando accedéis a la página inicial de vuestro curso tenéis varios elementos en el menú superior: **Menú Sandwich**, **Título de la clase** y opciones de **Novedades**, **Alumnos** e **Información**.



Al hacer clic sobre el menú sándwich se nos abre una ventana con algunas opciones que nos permiten navegar al resto de clases que conforman la acción formativa, al **Calendario** donde tendremos información sobre los eventos más inmediatos, los elementos pendientes que tenemos que gestionar (por ejemplo entregas revisadas y sin revisar), y la barra de ajustes que nos permite parametrizar el tipo de notificaciones que queremos recibir, información de la cuenta, etc.



Al entrar a través de este menú en la clase que estamos trabajando, volveremos a ver el menú superior.

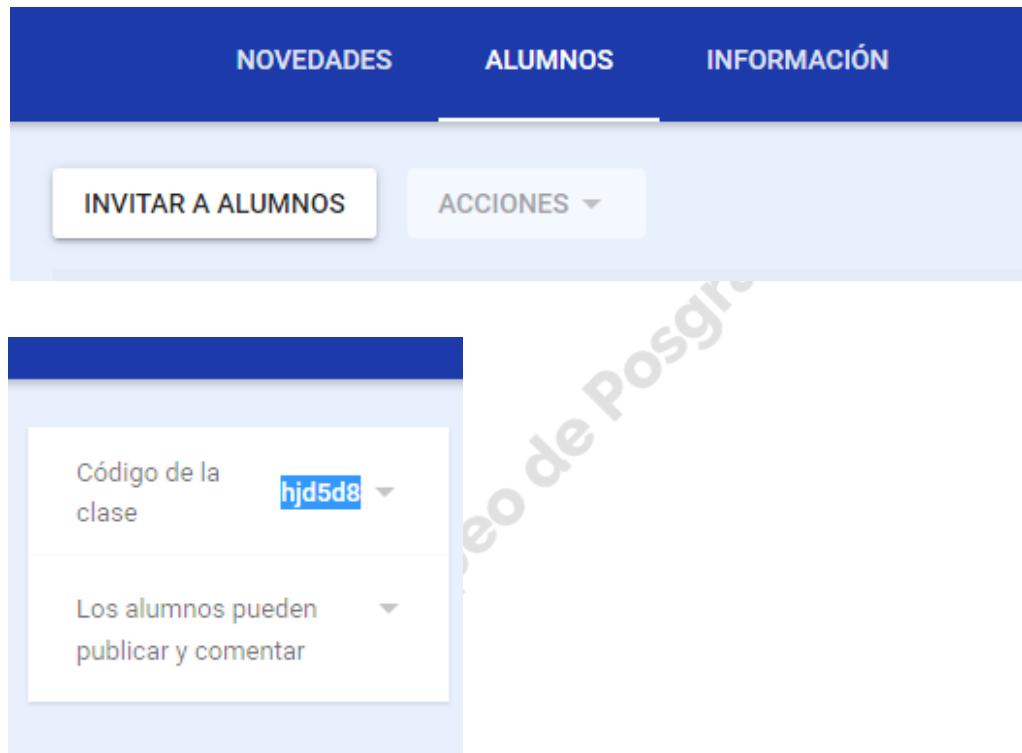
En **novedades** tenemos la vista general de todos los elementos que se van conformando en el curso organizados por orden cronológico.

En **alumnos**, podemos gestionar las suscripciones de nuestros alumnos

En el área **Información**, es donde vamos a ir generando todos los contenidos que queremos trabajar en nuestro Classroom. De una manera muy sencilla se pueden añadir nuevos contenidos, crear actividades y calendarizarlas, invitar a profesores, etc.



**Paso 5: Invita a alumnos:** Esto puedes hacerlo de dos formas, o bien podemos añadir estudiantes dándoles un código para que se unan a la clase o podemos invitarles a través de correo electrónico.



**Paso 6: Comienza a publicar:** En la pestaña Información, tienes la opción para añadir contenidos, publicarlo y compartirlo. Se pueden poner anuncios y los alumnos responder.

Los anuncios pueden incluir diferentes recursos multimedia adjuntos, ya sean vídeos de Youtube, enlaces a otras páginas web o documentos de Drive.



### 3 Conclusiones

- El trabajo con estos entornos nos permite conocer las diferencias que hay entre los LMS y su aplicación según el modelo de enseñanza seleccionado.
- Para una formación blended learning en donde el usuario interacciona de manera presencial, en algunos momentos, con el profesor, y en otros revisa sus materiales de manera virtual, la plataforma Google Classroom es una opción bastante adecuada.
- Si lo que vamos a trabajar es un modelo 100% online donde se requiera de un seguimiento de alumno, análisis del alcance de los objetivos, mentorización, entre otros, de las dos opciones estudiadas la más adecuada es Moodle. La razón es que tiene una batería de herramientas muy dirigida al seguimiento, retroalimentación, comunicación, etc.