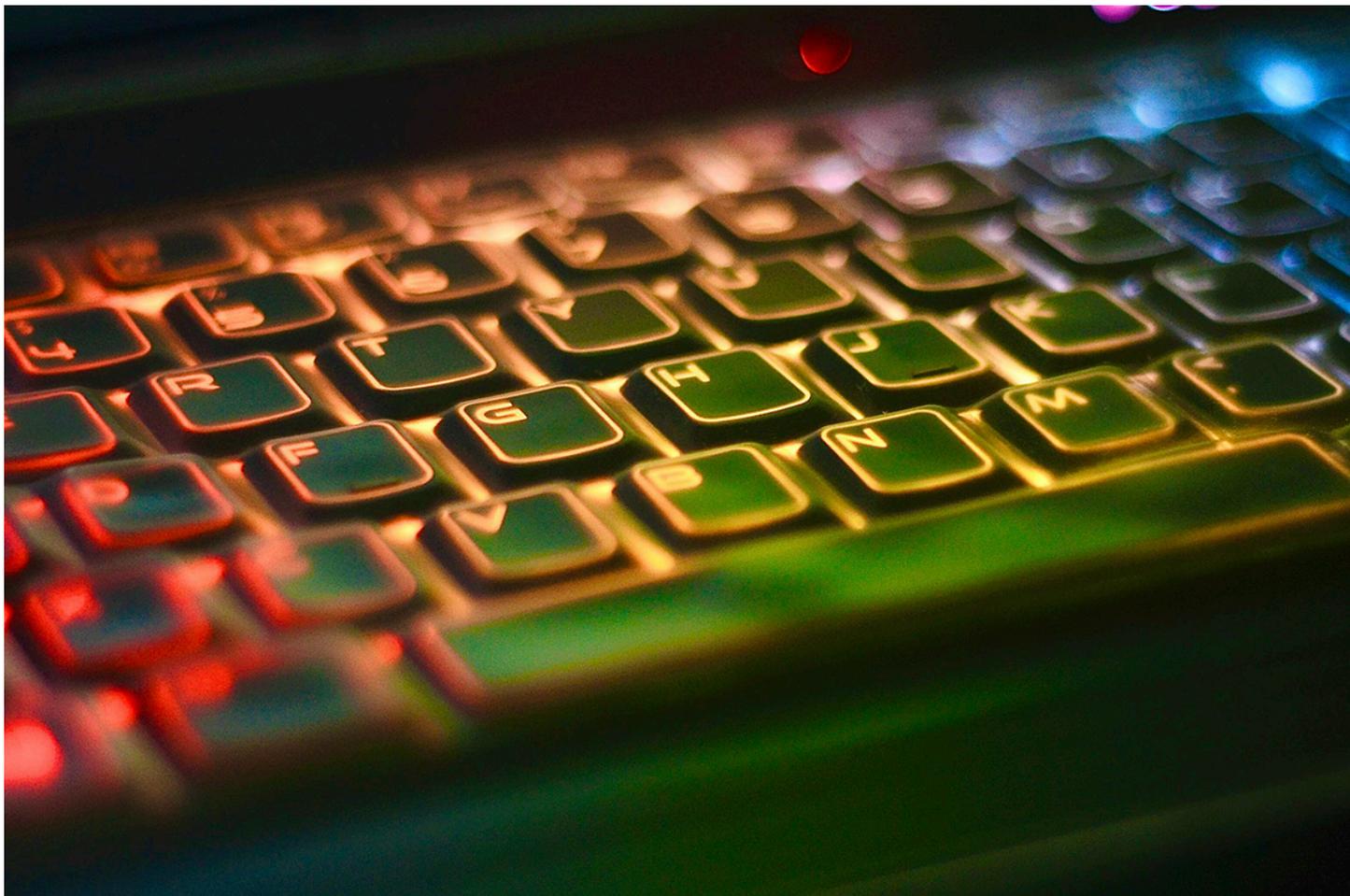


YouTube, streaming y juegos de ordenador y como esto ayudará en el aprendizaje en línea



La transición a la educación a distancia debido a la epidemia de coronavirus ha planteado muchos desafíos para todo el sistema de educación superior. Jóvenes científicos, profesores y estudiantes de la SPbPU respondieron al evento con una reunión extraordinaria de “scientist-to-scientist”, pero esta vez en un formato en línea. Durante la reunión, los participantes discutieron los métodos existentes para organizar el aprendizaje y el trabajo a distancia, y compartieron experiencias personales.

Ahora vivimos un momento en el que la conexión entre estudiantes y profesores es un factor muy importante para garantizar la estabilidad del proceso educativo. El objetivo de la reunión era comprender la variedad de herramientas de software para organizar la interacción a distancia y elegir las mejores que permitan hacer frente a la tarea asignada a los profesores y estudiantes de la SPbPU.

Los asistentes a la reunión en línea analizaron tales herramientas como el mensajero para videoconferencias Discord, el programa de gestión de proyectos Trello, la grabación de conferencias de video con el software OBS, los aspectos prácticos de organizar una transmisión en vivo en YouTube y el proceso educativo en Google Classroom.

Uno de los iniciadores de esta reunión en línea fue Fyodor GOMAZOV, el asistente de la Escuela

Superior de Seguridad Tecnológica de IIC. *"Cuando se anunció la transición al aprendizaje a distancia, recordé mi experiencia con juegos en línea, donde hubo que coordinar cientos de personas en tiempo real a través de chats de voz",* compartió Fedor. El programa Discord, que permite comunicarse en línea en modo de voz, hacer una transmisión (demostración de pantalla) y enviar mensajes de texto, es el más moderno. Una de las ventajas de este programa también es que es familiar para un gran número de estudiantes, respectivamente, la barrera de entrada es más baja que en la mayoría de los otros recursos. A propósito, la reunión también se llevó a cabo a través de la aplicación Discord, y todos sus participantes pudieron evaluar personalmente la conveniencia de la plataforma.

"El estudiante Sergey SAVUROV me ayudaba a instalar el servidor. Es un streamer de videojuegos experimentado y está al tanto de todas las mejores prácticas. Este servidor nos ayudó a hacer la transición al modo remoto efectivamente. Los estudiantes mostraron buena disposición a este formato, y los estudiantes de pregrado tardaron sólo dos días en pasar al sistema", dice Fiodor GOMAZOV.

"He dedicado mucho tiempo a los videojuegos, y eso ha resultado útil", confesa Sergey SAVUROV, el estudiante de tercer año de la Escuela Superior de Seguridad de Tecnosfera. Durante el seminario Sergey explicó como grabar video en OBS y como configurar los streams en la plataforma de YouTube para dar clases a gran cantidad de estudiantes. *"Me he alegrado de que durante estos tiempos difíciles los profesores y los estudiantes trabajen juntos, comuniquen y puedan emplear los medios más modernos para continuar los estudios",* dice el estudiante.

Ekaterina PCHIZKAYA, la laboratorista del Laboratorio de Neurodegeneración Molecular, antes de tener que adaptarse a los estudios a distancia, empezó a usar el servicio Google Classroom. Este servicio permite crear un curso, invitar a los estudiantes, publicar materiales didácticos y tareas de casa. *"Durante los seminarios uso a menudo los videos, y aquí se puede mostrar una presentación y adjuntar un enlace a YouTube. Es muy cómodo y permite a los estudiantes aprovechar los materiales al prepararse",* explica Ekaterina.

Entre otras ventajas están la posibilidad de crear pruebas en línea, la generación automática de los resultados y la difusión de la información a los estudiantes. *"Pienso que voy a seguir usando el Google Classroom después del regreso a clases presenciales, porque facilita mucho la comunicación con los estudiantes, y ellos también responden positivamente al uso de este servicio",* dice Ekaterina PCHIZKAYA.