

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS FUERZAS ARMADAS

# GUÍA DE ESTUDIO UNIDAD III

Las TIC y la Sociedad del Siglo XXI  
Dr. Rafael Chacón Rugeles

Rafael

2009

NÚCLEO TÁCHIRA, SAN CRISTÓBAL, VENEZUELA

## **UNIDAD III: ESTRATEGIAS Y ESCENARIOS PARA LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI USANDO LAS TIC**

Las estrategias y escenarios a los cuales se enfrentará la educación en este siglo XXI pueden ser muy diversos y algunos seguramente no se avizoran por el avance gigantesco de la tecnología, que hace muy difícil prever los cambios tecnológicos que vendrán y cómo impactarán en la educación. Actualmente en lo que se refiere a la Web, hemos pasado de la Web 1.0 a la Web 2.0 y se habla ya de una Web 3.0. Esta evolución ha traído consigo la interactividad dentro de la Web, la cual en la Web 1.0 sólo permitía la navegación por Internet para buscar información. Ejemplos de la Web 2.0, son los blogs, los wikis, los grupos de discusión por temas de interés como lo es la CUED L, una lista de discusión sobre educación a distancia. Dentro de los nuevos avances se pueden mencionar la aparición de los espacios 3D, podríamos decir que se trata de la navegación por un espacio en tres dimensiones dentro de Internet, como son Second Life y Sloodle, siendo este último una integración de Second Life con Moodle,, que consiste en la creación de espacios virtuales de enseñanza aprendizaje en tres dimensiones. Hoy por hoy existen multitud de recursos que sin ser estrictamente educativos, sí pueden llegar a usarse en la enseñanza-aprendizaje. Encontramos en la red sistemas de creación y edición de vídeo, presentaciones, audiciones, libros virtuales, pizarras, editores de imágenes... todos ellos dispersos cuyas direcciones deben ser guardadas en Marcadores o Mis Favoritos ya que sería muy útil tenerlos a mano a la hora de preparar actividades educativas.

Uno de los últimos recursos que se ha incorporado a la Web 2.0 en el área educativa es edu2.0, un entorno diseñado para enseñar, aprender, encontrar recursos y formar comunidades de aprendizaje. Tiene todas las ventajas: es una plataforma gratuita, que no muestra publicidad y en la que prometen no agregarla, donde se pueden subir contenidos variados, donde proporcionan alojamiento gratuito sin tener que descargar ningún software ni manejar servidores propios. En lo único que hay que pensar es en el diseño de las actividades del aula. edu2.0 reúne y permite crear variedad de servicios y recursos para las aulas sin necesidad de descargar nada: más de 10.000 recursos en este momento, lecciones, clases, pruebas, trabajos, calificaciones, certificados de estudios, WebQuest, wikis, blogs, portafolios, calendarios, encuestas, asistencia, debates, mensajería, foros, chat, grupos, intercambios, comunidades, aplicaciones gráficas... Todo ello de forma gratuita, sin publicidad, preservando la privacidad (ni siquiera se muestra el correo electrónico), multilingual. Lo mejor de todo es que está en constante incorporación de nuevas utilidades y recursos, sugeridos muchos de ellos por los propios usuarios.

### **Actividad No 3**

1. Indague en Internet (Identifique las fuentes) acerca de lo que se entiende por Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0, Second Life, Sloodle, edu 2.0.

2. A partir de esta indagación indique posibilidades que ofrecen estas herramientas para la educación en el contexto de la sociedad del siglo XXI.

3. Indague en Internet (Indique fuentes) acerca de los posibles escenarios y estrategias de la enseñanza con TIC en el siglo XXI.